



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel
inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay,
2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Moscoso Jurado, Celia Isabel (orcid.org/0000-0002-4221-7510)

ASESOR:

Mg. Jaramillo Ostos, Dennis Fernando (orcid.org/0000-0003-0432-7855)

CO-ASESOR:

Dr. Vidal Soldevilla, Javier Rolando (orcid.org/0000-0002-7739-1914)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

Lima – Perú

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis hijos porque son mi mayor motivación, me impulsa a continuar y alcanzar mis metas trazadas, a mi familia por el ejemplo de superación, humildad y sacrificio enseñándome a valorar todo lo que tengo, fomentando en mí el deseo de superación.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecer a Dios por darme la fortaleza cada día para poder seguir estudiando y lograr finalizar mis proyectos, a mi familia y amigos por el apoyo incondicional que me han brindado en este crecimiento profesional, a mi asesor Mg. Jaramillo Ostos, Dennis Fernando y co-asesor Dr. Vidal Soldevilla, Javier Rolando que gracias a sus conocimientos, han hecho posible concluir con éxito esta etapa de mi desarrollo profesional.

Índice de Contenidos

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de la investigación	14
3.2. Variables y operacionalización .	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	44

Índice de tablas

		Página.
Tabla 1	Niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	18
Tabla 2	Niveles de las dimensiones de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	19
Tabla 3	Niveles de creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	20
Tabla 4	Niveles de las dimensiones de la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	21
Tabla 5	Información de la prueba de normalidad	22
Tabla 6	Información de ajustes de los modelos	24
Tabla 7	Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio	25
Tabla 8	Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones	26
Tabla 9	Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia	27

Índice de figuras

		Página.
Figura 1	Niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	18
Figura 2	Niveles de las dimensiones de actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	19
Figura 3	Niveles de creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	20
Figura 4	Niveles de las dimensiones de la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay	21

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022. Metodológicamente responde a un enfoque cuantitativo, de tipo básica, diseño no experimental, correlacional causal de nivel descriptivo, la técnica de recojo de información fue la encuesta y el instrumento una ficha de observación, los cuestionarios se procedió a someterlos a la valides de contenido, a cargo de jueces expertos y la confiabilidad se procesó con el estadístico Alfa de Cronbach, siendo los resultados para la variable actividades lúdicas 0, 830, así como el resultado para la variable creatividad 0, 883, determinándose una alta confiabilidad.

Los resultados de la investigación para el efecto se asumirán al coeficiente que muestra más estable a los valores del coeficiente de Nagelkerke para todos los casos. De los resultados podemos evidenciar que en referencia la hipótesis general, se tiene que la variabilidad o el nivel de la creatividad en estudiantes de inicial se debe al 53.7% del nivel de las actividades lúdicas en dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022.

Palabras claves: juego educativo, imaginación, inventiva.

Abstract

The objective of this research was to determine the incidence of recreational activities on creativity in students of the initial level of two educational institutions in the district of Chancay, 2022. Methodologically it responds to a quantitative approach, of a basic type, non-experimental design, causal correlation of descriptive level, the information collection technique was the survey and the instrument was an observation sheet, the questionnaires were submitted to content validation, by expert judges and the reliability was processed with Cronbach's Alpha statistic, being the results for the recreational activities variable 0.830, as well as the result for the creativity variable, 0.883, determining a high reliability.

The results of the investigation for the effect will be assumed to the coefficient that shows more stable to the values of the Nagelkerke coefficient for all the cases. From the results we can show that in reference to the general hypothesis, it is that the variability or the level of creativity in initial students is due to 53.7% of the level of playful activities in two educational institutions of the Chancay district, 2022.

Keywords: educational game, imagination, inventiveness.

I. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas un rol esencial en la formación de los educandos de inicial, ya que, siendo actividades entretenidas y dinámicas, contribuye eficazmente en la socialización y adecuada convivencia, afectiva, física, social e intelectual, sustentada en el aprendizaje y respeto de reglas y tolerancia a las diferentes formas de manifestarse que presentan (Moreyra y Quijije, 2022), así mismo la creatividad, es otro valor inherente en estudiantes de inicial, dada su natural curiosidad exploratoria de la diversidad del medio donde se desenvuelven, lo que les permite manifestarse con acuciosa observación, describiendo, así como accediendo a la información de diferentes fuentes, y formarse así, sus primeras representaciones acerca del mundo y de la vida, por ello es de necesidad promover y desarrollar el pensamiento creativo, a partir de actitudes y aptitudes que originen ideas y significados novedosas, para contribuir en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales entre pares así como entre todos los agentes educativos (Oñate, 2020).

La UNESCO (2010), se pronunció en el sentido de llevar a cabo reformas curriculares, respecto a métodos y contenidos de enseñanza, con la finalidad de desarrollar la fluidez de ideas, factibilidad, innovación y viabilidad, identificándose escasa instituciones, en países como Colombia que incorporan las actividades lúdicas para promover la creatividad (Oñate, 2020). A nivel de América, Castillo y Pereira (2016), en referencia a Colombia, afirman que la convivencia tiene dificultades y las relaciones sociales no son adecuadas, entre estudiantes en las aulas lo que dificulta el logro de competencias, ya que ello implica entre otros aspectos contar con ambientes de agrado para que la labor docente se debe centrar en lo lúdico.

Según informe de la UNESCO, el año 2020, en mayo, en todo el planeta dejaron la presencialidad más de 1.200 millones de estudiantes de los diferentes niveles educativos, y en Latino América y el Caribe fueron más de 160 millones de estudiantes, coyuntura que exigió pasar a la virtualidad y a adaptarse a nuevas formas y medios de enseñanza, sin embargo a pesar de la complejidad coyuntural, las actividades lúdicas, no perdieron la importancia y el interés de ser herramientas de acceso al aprendizaje, por lo que se reafirma la actividad de las acciones lúdicas

en el aula para promover el nivel de logro de los estudiantes de inicial (Caballero, 2021).

En el Perú, la educación se ha considerado como aspecto fundamental para el desarrollo social, y garantía de las nuevas generaciones; sin embargo, son muy visibles las enormes deficiencias y dificultades que aún se encuentra en la educación básica, siendo un elemento de constatación los resultados del examen PISA 2018, donde se ocupa el lugar 64 de 77 países evaluados, sin embargo a pesar de registrarse mejoras en nuestra educación, seguimos ocupando los últimos lugares en Sudamérica, evidenciando el deficiente estado de nuestra educación, siendo el nivel inicial también ubicado en estas desventajas educativas (Mayuri, 2022).

La investigación se desarrolló en dos instituciones educativas del distrito de Chancay, que da servicios a niños y niñas de educación inicial, donde las variables a investigar fueron juegos lúdicos y la creatividad, siendo que luego del retorno a la presencialidad, después de más de dos años de aislamiento, encontramos a nuestros estudiantes sin las habilidades y motricidad adecuados para lograr un adecuado aprendizaje, esto debido a que al no interactuar con sus pares, tampoco se han desarrollado aspectos de su motricidad y por la ausencia de la actividad lúdica, ya que en los hogares los padres no los han motivado ni incentivado a dichas actividades debido a que no conocen o no cuentan con el tiempo disponible para sus hijos, estas deficiencias en los juegos definitivamente repercuten en la creatividad de los estudiantes, situación que se evidencia no haberlas desarrollado en esos años de pandemia, por otro lado las I.E. al regreso del confinamiento, procedieron a un largo periodo de nueva adaptabilidad lo que generó una serie de desajustes en la convivencia y por tal en la enseñanza aprendizaje, lo que llevó a los docentes a diagnosticar la situación real del estudiante, encontrándose una serie de problemáticas en cada estudiante, lo que llevó a replantearse escenarios de enseñanza de manera creativa, puesto que los estudiantes y principalmente los niños y niñas, mostraban brechas muy grandes en razón de las estrategias lúdicas así como en la organización de su pensamiento, por lo que consideramos necesario llevar a cabo la investigación, con el propósito de indagar y profundizar el conocimiento de las variables, formulando las preguntas de investigación, ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial de dos

instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?, siendo las preguntas específicas ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la fluidez, la sensibilidad, la originalidad, la flexibilidad, la elaboración y la iniciativa de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas de Chancay, 2022?

La justificación teórica de la investigación, radica en conocer y contrastar las teorías y definiciones sobre la actividad lúdica y creatividad, con la finalidad de profundizar y ampliar el conocimiento de las variables en el campo educativo, respecto a la justificación práctica se buscará contribuir con la reflexión para descubrir y aplicar estrategias que ayuden a una mejor reflexión en torno a las variables y sugieran escenarios para poder resolver los problemas referidos a la actividad lúdica y la creatividad, en educandos del nivel inicial y metodológicamente consiste en que luego de validar los métodos, instrumentos y técnicas de nuestra investigación, se podrán utilizar en otras investigaciones en el campo educativo (Bernal, 2010).

De acuerdo con el objetivo general se propone determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay, 2022, teniendo como objetivos específicos: Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en las dimensiones fluidez, sensibilidad, originalidad, flexibilidad, elaboración e iniciativa de los estudiantes de inicial de dos instituciones educativas de Chancay, 2022.

Respecto a la hipótesis general: las actividades lúdicas inciden en la creatividad en estudiantes de inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022 y como específicas: Existe incidencia de las actividades lúdicas en las dimensiones de fluidez, sensibilidad, originalidad, flexibilidad e iniciativa de los estudiantes de inicial de dos instituciones educativas de Chancay, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los antecedentes que guardan relación con la investigación encontramos entre los nacionales a Talledo (2019), en su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas, se empleó el diseño descriptivo correlacional. En cuanto a los resultados estos revelaron una correlación positiva y significativa al nivel 0,01 ($p < 0,05$) entre los juegos libres en sectores y habilidades obteniendo un coeficiente de correlación de 0,676, concluyendo que existe una relación positiva significativa entre las variables.

Linares (2022), desarrolló la investigación con la finalidad de identificar la incidencia de las estrategias lúdicas en pensamiento crítico y creativo, la investigación es de tipo básica, en los resultados obtuvieron que más del 80 % desarrollan su pensamiento creativo a partir de las actividades lúdicas, concluyendo que las estrategias lúdicas son instrumentos necesarios para lograr el pensamiento creativo y crítico.

Por otro lado, Medina et al. (2017), tuvo como propósito aplicar estrategias para desarrollar la creatividad en los niños, la investigación es de tipo cualitativa, tuvo como resultado que el 91,90%, mejoraron en la originalidad de los niños perfeccionaron a ser más decididos al elegir las actividades que van hacer, concluyendo que se debe asumir enfoques didácticos que garanticen una enseñanza atendiendo la diversidad e interés de los niños, mantenerse motivados y originales en sus actividades, buscando su desarrollo integral y promoviendo sus capacidades.

Al respecto Araujo (2021), investigó con el propósito de determinar la incidencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas, donde los resultados expresaron que el 43.6% se trabajan las actividades lúdicas, siendo la conclusión no encontrándose influencia entre las variables.

Tuni y Ccayahuallpa (2018), investigaron con el objetivo de promover el juego libre en las partes, la investigación es de tipo descriptivo- explicativo, los resultados demostraron que del 90% de los niños, es decir la gran mayoría participa en el juego libre de los sectores, respetan las reglas del juego y se apoyan entre compañeros, concluyendo que la aplicación de los juegos libres en sectores

constituye un recurso pedagógico que ayuda al niño a construir y fortalecer sus aprendizajes.

Por otro lado, Reategui (2019), en su investigación cuyo objetivo fue establecer el efecto lúdico en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en los niños, el método fue cuantitativo de tipo experimental, los resultados muestran que el 48% estaba en nivel de proceso aplicado el programa de juegos lúdicos obtuvo un nivel de logro de 76%, así concluye que los juegos lúdicos tienen efecto en el desarrollo de habilidades comunicativas orales.

Así mismo internacionalmente tenemos antecedentes como de Angulo, et al. (2020), en su investigación no experimental, de tipo descriptiva, de análisis documental de revisión bibliográfica, los resultados evidencian que en un 70%, los docentes afirman que el juego siempre juega un rol significativo en la formación integral de los estudiantes, mientras que para el 15% esto se da casi siempre y en la misma proporción a veces. En ese sentido concluyó el autor que las actividades lúdicas fomentan los valores promoviendo en los estudiantes un mayor nivel de responsabilidad y respeto.

Así también Yuan (2019), desarrolló una investigación correlacional con el propósito de establecer la correlación entre la creatividad y la innovación entre los estudiantes concluyendo que de acuerdo con la Correlaciones de Pearson cuyo ($p < .001$) expresa que No hubo una asociación significativa entre la creatividad y las puntuaciones de innovación y la curiosidad. Para Gastelu y Padilla (2017), el objetivo de la investigación es determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje en matemática, los resultados demostraron que los juegos didácticos influyen significativamente en el aprendizaje ($p < 0,05$).

Por otro lado, Candela y Benavides (2020), el objetivo de su investigación es fomentar las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo, el estudio es cualitativo, en los resultados demuestran que el 92% de los estudiantes prefieren que los profesores empleen las actividades lúdicas en la clase, concluyendo que las actividades lúdicas desarrollan capacidades de manera activa y efectiva en los estudiantes. Así mismo López (2022), su propósito es determinar la importancia de las actividades lúdicas en los niños, la investigación utilizó el diseño descriptivo correlacional, obteniendo como resultado al grupo experimental que el 4,84 que

significa Adquirido, concluimos que las actividades lúdicas influyen significativamente en el progreso de la motricidad fina.

Respecto al desarrollo teórico de las actividades lúdicas, podemos mencionar que son las actividades o acciones usadas por los estudiantes de manera divertida que les permite aprender y construir su propio conocimiento, Córdova et al. (2017), por otro lado, Domínguez (2017), considera a las actividades lúdicas como la unión más efectiva entre los educandos para experimentar y conocer nuevas prácticas, competencias, experiencias y definiciones por lo que es oportuno la aplicación de sistemas direccionados a una educación compensatoria.

De acuerdo con otros autores lo lúdico es conocido como la forma de aproximarnos a la estimulación creativa del individuo espontáneo y comfortable; a la oportunidad de satisfacer necesidades básicas a la creación del individuo y colectiva, a la formación de la cultura un desarrollo de vida, nos proporciona una libertad interna y ayuda a la solución de problemas (Gómez, 2018). Consideramos que en el nivel inicial es fundamental dado que niñas y niños van fortaleciendo su desarrollo integral por medio de diferentes situaciones, momentos y vivencias en su entorno inmediato y la institución educativa. En esta etapa van descubriendo la realidad mediante la exploración y los juegos, aspectos esenciales en el desarrollo de destrezas y habilidades como el pensamiento crítico y creativo, tarea principal de la educación actual (Linares, 2022).

Sin embargo hoy en día el tema de la pedagogía infantil, debe abordarse a partir de los diferentes aportes de la teorías, paradigmas, enfoques, visiones y modelos que se han desarrollado a través de la historia, siendo que la totalidad de autores contemporáneos arriban en que es necesario considerar los principios de actividad interactividad, participación y libertad, buscando desarrollar el autoestima y la autonomía de niños y niñas, reconociendo la significativa importancia del aspecto lúdico y desarrollo de capacidades más que de la información. En ese sentido el juego guiado a menudo implica juguetes específicos con los que un niño puede interactuar para adquirir conocimientos. Un adulto supervisor observa al niño de cerca y hace preguntas para ayudarlo a aprender, pero, al igual que con el juego libre, respeta los intereses y el ritmo del niño (Lillard, 2013).

En ese sentido los enfoques a tomarse en cuenta estarán vinculados al sociocultural, representados por Bruner, Vygotsky y Rogof, quienes priorizan el

ambiente social y cultural, siendo que los saberes son una construcción histórica y culturalmente transmitidos como resultado de una tarea social (Valdiviezo, 2011). Vygotsky, postula por su parte que son los factores socioculturales los determinantes en el desarrollo, siendo que el desarrollo del intelecto, las habilidades del pensamiento se clarifican solamente a partir de vinculación de la Psiquis y la acción humana en sociedad (Vielma y Salas, 2000).

Por otro lado, se tiene a la psicología cognitiva, dónde los conceptos centrales están referidos a aprendizaje activo e interactivo, actividades significativas, organizadores previos y el ya interesante conflicto cognitivo, se centra en el estudio de los procesos como, percepción, memoria, lenguaje, razonamiento, así como el resolver problemas, siendo Piaget, Bruner y Ausubel los referentes más inmediatos en el ámbito de la pedagogía. Así también, Edgar Morin (1999), desarrollo la teoría de la complejidad, sustentada en un enmarañamiento complejo dónde nada permanece aislado, hay una concatenación universal, siendo necesario el estudio de la realidad desde una postura interdisciplinar, siendo que muchos son los factores que influyen en la educación, así como en desarrollo personal (Valdiviezo, 2011).

Las actividades lúdicas están sustentadas en una serie de teorías desarrolladas en los dos últimos siglos, entre las cuales destacan las teorías de la dinámica infantil desarrollada por Buytendijk (1935), sostiene que el juego del niño está basado en su esencia de infante, otra teoría es la de Claparede (1934), donde lo ficticio es el objetivo del niño, teoría del juego de Freud,(1898, 1906 y 1920), son los instintos los que se expresan a través del juego, jugando se alcanza el placer, así como también lo terapéutico resulta siendo muy atractivo por los sujetos (Gallardo, 2018).

Respecto a las características de las actividades lúdicas, esta son motivadoras y atractivas captando la atención de los estudiantes y garantizando la significatividad en sus aprendizajes, así como el beneficio de lograr conocimiento y conciencia de su propia corporalidad, dominar el equilibrio, controlar eficazmente múltiples coordinaciones globales, coordinar la motricidad con sentido rítmico, y manejo de la noción espacio temporal, aspectos que permiten identificar en los estudiantes los distintos momentos de su desarrollo (Candela y Benavides, 2020). Es por ello que, para participar en el aprendizaje lúdico, el estudiante debe

permitirse jugar, y también debe sentir que jugar está permitido en el aula (Playful Learning, 2021).

La actividad lúdica, admite un avance integral en los niños, satisface en su entorno natural, sobrelleva a un aprendizaje abierto a través de ello aprenderán normas y modelos de comportamiento, se destacan las actitudes y valores, estimula la curiosidad, es necesidad en la persona cuando se juega y comparte, se vive experiencias y se aprende las vivencias que lo disponen para comprobar responsabilidades en la sociedad de la que conforma parte de la creación y comunicación, por ser una manera motivadora y expresión franca (Oñate, 2019). Por ello se hace necesario comprender el Aprendizaje lúdico como una actividad del alumno, dirigida a la construcción de un modelo mental, que está diseñado para incluir uno o más elementos de juegos con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje (Plass, 2014).

Las actividades lúdicas presentan gran importancia en la formación integral del niño, en ese sentido para Caballero (2021), las actividades lúdicas son importantes y necesarias en el niño ya que, a través de ello aprenden de las cosas que le rodean sobre sí mismo y de los demás con los que interactúan; aprenden diversas experiencias como compartir, ganar, perder, además de conocer y aceptar limitaciones propias, a través de las actividades lúdicas aprender a seguir normas y respetar reglas morales, sociales y éticas, desarrollando además su autonomía, control en sí mismo, expresando sus emociones, sentimientos, aprendiendo a convivir y estableciendo lazos emocionales, adoptando diversos roles.

Entonces podemos concluir que las actividades lúdicas son indispensables ya que contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, motriz, social y emocional en el niño, es decir, integral, desarrollando sus habilidades, capacidades y destrezas necesarias para su vida. En ese sentido se asume la creatividad como la capacidad de pensar novedosa e inusualmente las cosas llegando a soluciones auténticas para las problemáticas (Abedine, 2020).

Respecto a las dimensiones de las actividades lúdicas, están referidas a juegos de construcción, juegos libre y juegos de reglas, entre otros, propuestos por Córdova et al. (2017), que a continuación desarrollamos.

La dimensión juego de construcción, se refiere a diversas acciones o actividades que se realizan a través del juego, haciendo uso de materiales variados,

permitiendo con ello mejorar las habilidades de los estudiantes, así como fortalecer la creatividad (Córdova et al., 2017). Por otro lado, Ramos (2019), define los juegos de construcción como toda acción que lleva maniobra de objetos con el propósito de crear algo, que el niño crea de lo imaginario, proyecta, rediseña, cambia, y utiliza una serie de recursos intencionales para que logre un instrumento concreto.

Para Andonaire y Vidaurre (2019), los juegos de construcción son preferidos por los niños, porque les motiva construir nuevas formas a partir de segmentos que resulta satisfactorio y entretenido, prevaleciendo en la etapa de la infancia que les ayuda a tener hábitos de orden, ser organizados, y fomentar la creatividad. Es necesario también considerar que el juego guiado se refiere a las experiencias de aprendizaje que combinan la naturaleza dirigida por el niño del juego libre con un enfoque en los resultados del aprendizaje y la tutoría de un adulto Skolnick (2016).

Respecto a la segunda dimensión, juegos libres, se les define como aquellas actividades que se desarrollan a partir del autoconocimiento, la libertad y la autonomía (Córdova et al., 2017), al respecto Oñate (2019), manifestó que son las actividades que los estudiantes usan como diversión, aprenden y crean su propio conocimiento ya que construyen sus propias pautas y seleccionan los materiales y /o herramientas que van a jugar. En el juego libre, los niños juegan sin restricciones del medio ambiente o de los adultos. Siguen sus propios intereses para satisfacer su curiosidad, a veces con sus compañeros, y estas actividades ayudan a los niños a descubrir quiénes son, sus gustos y cómo funciona el mundo, en tal sentido el juego libre da a los niños la libertad de jugar, explorar y descubrir (Brenna-Hasinger, 2017; UNICEF, 2018).

Por otro lado, según Talledo (2019), el juego libre corresponde a las actividades espontaneas que acompaña al niño a tener mayor conocimiento de su entorno en el que vive, sus acciones son de mayor significado para socializar, aprender y comunicarse. Para Tucno (2022), el juego libre son actividades organizadas que se ejecuta y evalúa con la finalidad de desarrollar habilidades con los niños usando de manera efectiva los sectores y favoreciendo el inter aprendizaje de los niños. Es así que el aprendizaje lúdico existe en un continuo que va desde el juego libre (sin participación directa de los adultos) hasta el juego guiado (apoyado por adultos hacia un objetivo de aprendizaje) y los juegos (actividades basadas en reglas con objetivos de aprendizaje específicos) que tienen como

objetivo incorporar conscientemente objetivos de aprendizaje en el juego de los niños (Robinson, 2019).

En relación a la tercera dimensión referida a Juego de reglas, estos consisten en destacar las actividades donde las acciones son dirigidas y orientadas por las actitudes principales, orientadas a una cultura de la educación para una vida buena (Córdova et al., 2017). Por otro lado, Talledo (2019), refiere que los juegos de regla son formulaciones de acuerdos, que realizan con mucha práctica para adquirir que cada juego puede jugarse de diferentes modos y comprender sus propias reglas. Así mismo Ruiz (2022), define los juegos de regla como una variedad de normas y regulaciones, que se debe comprender, entender y respetar ya que son fundamentales para el aprendizaje del niño, el conjunto de reglas puede cambiar en componentes físicos y simbólicos. En esa misma dirección el uso de juegos de reglas en el aula se considera un componente clave para establecer conexiones del pensamiento creativo con el mundo real, e incluso puede fortalecer la relación de los estudiantes para trabajar en parejas o equipos. A través del uso del juego de reglas, los estudiantes desarrollan independencia, habilidades (Tomala, 2021).

Respecto a la variable referida a la creatividad, según consideraciones de (Guilford, 1977), es un proceso dinámico que permite ver la evolución y las diferentes etapas de la capacidad de pensar, por donde transita el estudiante, sin embargo, para Posligua (2017), viene a ser la capacidad de pensar y de crear, es original, creativa que genera nuevos pensamientos incentivos que normalmente crean soluciones diferentes, así también para Trisnayanti, et al. (2019), viene a ser la capacidad de pensamiento asociada a resultados nuevos, originales, factibles y prácticos. Por otro lado, la creatividad viene a ser un conjunto de habilidades y procesos de pensamiento que una persona tiene o utiliza, es algo nuevo, novedoso y original. Esta "novedad" podría ser algo nuevo para la sociedad, o simplemente nuevo para la persona, eso es crear, la creatividad es sobre todo crear algo que agregue valor o sea beneficioso de alguna manera para esa persona o la sociedad en general (Flanders, 2019; Ellis, 2021).

Por otro lado, Piguave (2022), lo consideró como el proceso de pensar y dar soluciones coherentes y originales, combinando habilidades y estableciendo un resultado mediante una acción interna de la persona, así mismo Soto, et al. (2015), refieren que la persona creativa identifica los problemas de las situaciones que se

presentan realizan conjeturas formulan hipótesis, los modifican, prueban y comunican sus resultados. Krumm, et al. (2015), son los procedimientos complejos en los que interactúan diversas destrezas de las personas, formas de ideas, maneras diferentes de pensar, inteligencia que se relacionan con el entorno social, de escuela y en la familia. La creatividad se muestra en el proceso intelectual del sujeto, que le admite recapacitar con nuevas ideas, únicas y hacerla real, es el resultado de la producción divergente como operación cognitiva (Lattaz-Rábanos, 2021; Deantoni, 2017).

Sin embargo, Zilli (2017), manifestó como el proceso de simpatizar con las adversidades, a la falta del conocimiento a los factores pasados por alto, la necesidad de equilibrio etc. de identificar las dificultades y encontrar el objeto que resuelva el problema, hacer suposiciones o enunciar hipótesis encima de las carencias y comprobar dichas hipótesis y editarlas si es necesario desarrollándolas y finalmente informar los resultados. Así también la creatividad describe la tendencia y la capacidad de experimentación, de ensayo y error, de pensar de manera no convencional, de desafiar los supuestos actuales, de flexibilidad y de adaptabilidad en la resolución de problemas (Castillo-Vergara, 2018).

Por otro lado, es necesario notar que el contexto creativo es un factor importante en el fomento de la creatividad. Como en el desarrollo de la creatividad, el proceso creativo y el producto están asociados con la capacidad de crear ideas originales, participar en procesos creativos, aplicar una variedad de nuevas ideas y trabajar con una mente abierta para manejar nuevas situaciones (Udomtamanupab, 2020).

La creatividad está sujeta con aspectos sociales, culturales, económicos y personales de las personas. Tiene relación con el estilo cognitivo, la inteligencia, contexto, solución de problemas, cambios del saber, innovación, en este sentido de transformaciones, la creatividad es necesaria porque admite el desarrollo de aspectos afectivos y cognoscitivos para los desempeños de los estudiantes (Oñate, 2019).

Respecto a las dimensiones de la creatividad consideramos a Guilford (1977) quien expone las siguientes habilidades referidas al pensamiento creativo que son: Fluidez, sensibilidad, originalidad, flexibilidad, elaboración y la iniciativa.

La primera dimensión, respecto a la fluidez, se considera como la destreza de generar grandes ideas, eficaz y que se muestra permanentemente y directa. (Guilford, 1977), por otro lado, Lamb et al. (2015), se refieren a las medidas de intentos que la persona realiza para producir un resultado. También la fluidez está referida a las condiciones suficientes para manifestar la creatividad, sin embargo, para Salamanca y Badilla (2021), viene a ser una característica de la creatividad para formar un alto número de opiniones, que exista a través de las ideas y estímulos verbales o figurativos. Se considera como la habilidad para crear una gran cifra de ideas de calidad, de manera espontánea y permanente y por otro lado consiste en la capacidad de producir muchas ideas verbales o no verbales, así como también hace mención al mostrar la capacidad de producir una serie de imágenes figuradas (Oñate, 2019; Peng, 2019; Humblea, 2018).

La segunda dimensión que trata acerca de la Sensibilidad, se refiere a la habilidad que manifiestan las personas creativas para expresar contrastes o desperfectos, buscando la forma de lo que debe hacer. (Guilford, 1977), es la habilidad que posee el sujeto creativo para descubrir imperfecciones o diferencias, dándose cuenta de lo que debe hacerse (Oñate, 2019).

La tercera dimensión sobre la Originalidad, consiste en la capacidad para originar de manera poco habitual respuestas novedosas, de mucha utilidad que contribuya a la sociedad (Guilford, 1977), sin embargo, según Salamanca y Badilla (2021), son las habilidades para desarrollar resultado novedoso poco convencional, lejanamente determinado y habitual. La originalidad es la disposición o amplitud para promover de forma inusual respuestas novedosas o ingeniosas, de mayor interés y participación a la comunidad, referida también a la singularidad y al carácter no convencional del pensamiento, también entendida como la capacidad de producir respuestas poco comunes o únicas (Oñate, 2019; Peng, 2019; Humblea, 2018).

La cuarta dimensión sobre la flexibilidad, comprende la habilidad de transformar, cambiar de replantear de una realidad proporcionada (Guilford, 1977), por otro lado, son las capacidades de la creatividad para transformar un proceso, las habilidades de cambiar, replantear una dificultad (Salamanca y Badilla, 2021), según Oñate (2019), es la habilidad de transformar, de cambiar, replantear una

situación dada, o también consiste en la capacidad de pensar en diferentes categorías de respuestas relevantes (Peng, 2019).

La quinta dimensión referida a la elaboración, consiste en los niveles de detalles avances o complicación de ideas creativas. Es la competitividad de la persona para desplegar, aumentar o hermostear las ideas (Guilford, 1977), también se refiere a las habilidades del sujeto para optimizar o perfeccionar las ideas, a la capacidad de añadir detalles y ampliar la idea. La elaboración consiste en hacer que la idea sea más rica, más emocionante o más completa (Trisnayanti, 2020; Krumm, et al. 2015), la elaboración es entendida también como la capacidad de ilustrar información detallada sobre una idea, comprendiendo el nivel de detalle, complejidad o desarrollo de las ideas creativas, es la profundidad de la persona para mejorar, embellecer o ampliar las ideas, así como desarrollarlas y elaborarlas (Peng, 2019; Oñate, 2019; Humblea, 2018).

La sexta dimensión, que trata acerca de la Iniciativa, se refiere a la aptitud de la persona para crear y generar actividades novedosas, son las destrezas que protagoniza la persona que promueve y desarrolla ideas (Guilford, 1977), así también se considera a la iniciativa como la habilidad de la persona para emprender ideas y nuevas actividades para guiar y dirigir acciones, es la destreza personal para promover, protagonizar y desarrollar ideas (Oñate, 2019).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

De acuerdo con el CONCYTEC, 2018, la investigación puede ser de tipo básica o aplicada (UCV, 2020), la presente investigación será de tipo básica, diseño no experimental, correlacional causal dado que se busca determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la creatividad de los estudiantes del nivel inicial, este tipo de investigaciones estudia las razones de los fenómenos, hechos, situaciones, para ello analiza los efectos como consecuencia de alguna causa entre variables (Bernal 2010). El enfoque de la investigación fue cuantitativo, dado que los resultados son cuantificables utilizándose, además, los criterios, siendo el diseño no experimental en tanto no se manipularán las variables, y de nivel correlacional causal ya que se establecerá como la variable independiente, actividades lúdicas, incide sobre la dependiente creatividad de los estudiantes (Hernández y Mendoza, 2018).

Diseño



X: VI. Actividades lúdicas

Y: VD. Creatividad

M: Muestra (Ñaupas, 2014)

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente está referida a las actividades lúdicas cuya característica es ser motivadoras y atractivas captando la atención de los estudiantes y garantizando la significatividad en sus aprendizajes, así como el beneficio de lograr conocimiento y conciencia de su propia corporalidad, dominar el equilibrio, controlar eficazmente múltiples coordinaciones globales, coordinar la motricidad con sentido rítmico, y manejo de la noción espacio temporal, aspectos que permiten identificar en los estudiantes los distintos momentos de su desarrollo (Córdova, et al. 2017).

La variable actividades lúdicas operacionalmente se divide en tres dimensiones Juego de construcción, Juegos libres y Juego de reglas, a su vez

consta de ocho indicadores, y 16 Ítems, los cuales se consideraron desde la propuesta teórica de Córdova et al. (2017).

Conceptualmente la variable dependiente está referida a la creatividad que consiste en un proceso dinámico que permite ver la evolución y las diferentes etapas de la capacidad de pensar, por donde transita el estudiante (Guilford, 1977).

Operacionalmente está conformada por seis dimensiones: Fluidez, Sensibilidad, Originalidad, Flexibilidad, Elaboración e Iniciativa, las que a su vez tiene 12 indicadores, a partir de ello la investigadora elaboró un instrumento de 24 preguntas.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

La población, viene a ser la totalidad de individuos o elementos, que comparten caracteres comunes a partir de las cuales se requiere realizar inferencias (Bernal, 2010). En la investigación lo conformarán 172 estudiantes de cinco años del nivel inicial de dos instituciones educativa del distrito de Chancay. En referencia a la muestra, esta viene a ser el subconjunto de la población, que compartes similares atributos y caracteres (Hernández & Mendoza, 2018), en este caso, estará conformada por 86 niños y niñas de inicial de las dos instituciones referidas. Respecto al muestreo este fue no probabilístico de acuerdo con el criterio de la investigadora. Los criterios de inclusión se ejecutaron teniendo en consideración a todos los niños y niñas matriculados en la I.E. desde el mes de marzo sin interrupciones durante el año 2022, y respecto a los criterios de exclusión, se consideraron a los niños y niñas que fueron matriculados a partir del segundo bimestre y que no asistieron regularmente a la I.E durante el año académico 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica indicada para la presente investigación de las variables actividades lúdicas y creatividad fue la encuesta, esta se utiliza para poder recopilar sistemáticamente los datos de la población, cuando se carece de registros, archivos u otras fuentes (Pandey & Mishra, 2015), para la presente investigación se aplicó mediante una ficha de observación elaborada para las variables, siendo las preguntas el producto del proceso lógico y estructurado, de variables, dimensiones e indicadores, del proceso de operacionalización de variables.

La evaluación de la variable actividades lúdicas se llevó a cabo a través de un instrumento elaborado por la investigadora, sustentándose en los presupuestos

teóricos de Córdova et al. (2017), para quienes los Juego de construcción, Juegos libres y Juego de reglas, son sus componentes inmediatos, el instrumento corresponde a la escala ordinal, su aplicación está considerada en un tiempo de 15 minutos promedio, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).

En relación a la variable dependiente creatividad se desarrolló teniendo como base los planteamientos teóricos de (Guilford, 1977), a partir de ello se elaboró el instrumento a cargo de la investigadora, considerando seis dimensiones de acuerdo al marco teórico del autor base, el instrumento es de escala ordinal, siendo previsible su aplicación en un tiempo promedio de 20 minutos, con respuesta politómica tipo Likert, con los niveles y valores, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).

Cada uno de los instrumentos de las variables en estudio fueron sometidos a los procesos de validación de contenido, a través de Juicio de Expertos, profesionales entendidos en el tema de investigación y en la metodología de investigación, quienes determinaron si las preguntas son claras, pertinentes y relevantes, como validadores se encuentran docentes como es el caso del Mg. Dennis Fernando Jaramillo Ostos, Mg. Aldo Joe Aldave Ayala y Mg. Johnny Hernando Ching Paravecino. Por otro lado, con el fin de demostrar la confiabilidad de los instrumentos se aplicó la prueba piloto a 15 estudiantes que comparten las características de los miembros de la muestra, pertenecientes a distinta realidad educativa, los resultados se procesaron en el SPSS, y para la obtención de los resultados inferenciales se utilizándose el Alfa de Cronbach, porque los instrumentos fueron de escala politómica, siendo el resultado para la variable actividades lúdicas 0, 830, así como el resultado para la variable creatividad, 0, 883, observándose una alta confiabilidad.

3.5. Procedimientos

En la ejecución de la investigación se analizó y revisó información concerniente al tema, como fuentes directas e indirectas, como antecedentes y artículos, dicha información nos facilitó elaborar la matriz de consistencia, y de operacionalización, esto nos permitió elaborar los instrumentos que respondieron a los objetivos de la investigación, así como a las características de la población, para su aplicación se consideraron los permisos de las I.E. para ello se solicitó el permiso correspondiente a través de una carta emitida por la universidad, para acceder a la

muestra seleccionada, siendo finalmente ordenados y tabulados los datos haciendo uso del software SPSS versión 26. recabando así mismo las constancias de las autoridades responsables de las instituciones, la cual se adjuntan como anexos.

3.6. Método de análisis de datos

Metodológicamente, la investigación corresponde a un modelo descriptivo correlacional, dado que se tiene dos variables de estudio, se postularon hipótesis de trabajo para comprobar la falsedad de las mismas. Se utilizó el programa Excel para la presentación de la estadística descriptiva, en tanto la estadística inferencial se llevó a cabo aplicando regresión logística ordinal, dado que la prueba de normalidad determinó que los datos son dispersos no habiendo normalidad por lo que se utilizó una prueba no paramétrica, además de ser las variables ordinales y cualitativas. Para el procesamiento de los datos se utilizó el SPSS mencionado. Así mismo se aplicó la prueba de normalidad para verificar y ratificar la veracidad del estadístico aplicado.

3.7. Aspectos éticos

Siguiendo la exigencia académica y los niveles de estándares de la escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, se consideró necesario ceñirse a las orientaciones expuestas en la Guía de Elaboración de Tesis, de Posgrado, citando y referenciando, además, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autoría, se guardó la confidencialidad de los datos e informantes y se siguió los lineamientos establecidos en el estilo APA edición séptima, para la redacción.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Descripción de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial de dos instituciones educativas (I.E.) del distrito de Chancay.

Tabla 1

Niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

Actividades Lúdicas		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Proceso	36	41,9
Logro	50	58,1
Total	86	100,0

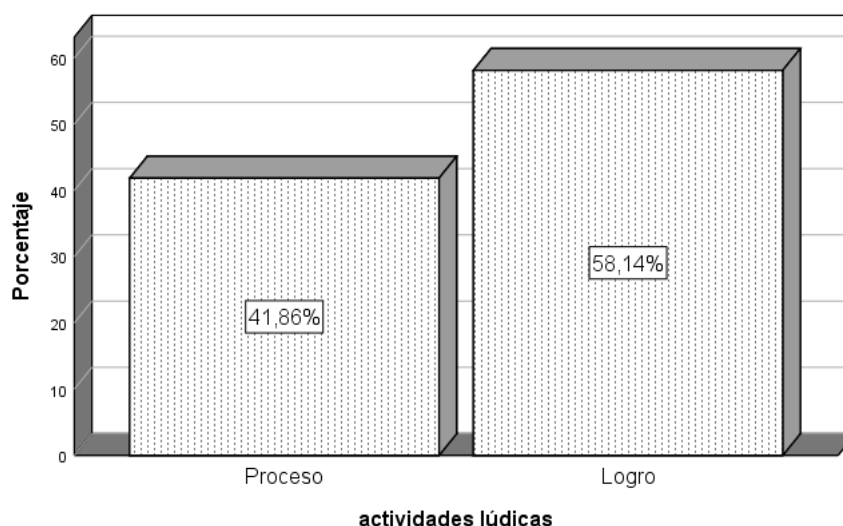


Figura 1. Niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

De acuerdo con los resultados de los niveles de actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, se evidencia que el 41.86% se encuentran en proceso, en tanto el 54.14% en logro, esto nos permite apreciar que hay la necesidad de trabajar con mayor énfasis las tareas y actividades lúdicas en estudiantes, para poder incrementar los niveles de logro. De los resultados se tiene que los porcentajes de logro y proceso son muy cercanos, lo que evidencia la necesidad de trabajar respecto a la variable en los estudiantes, buscando un mejor logro.

Tabla 2

Niveles de las dimensiones de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

Niveles	El juego de construcción		El juego libre		El juego de reglas	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0	1	1.2	0	0
Proceso	24	27.9	33	38.4	40	46.5
Logro	62	72.1	52	60.5	46	53.5
Total	86	100.0	86	100.0	86	100.0

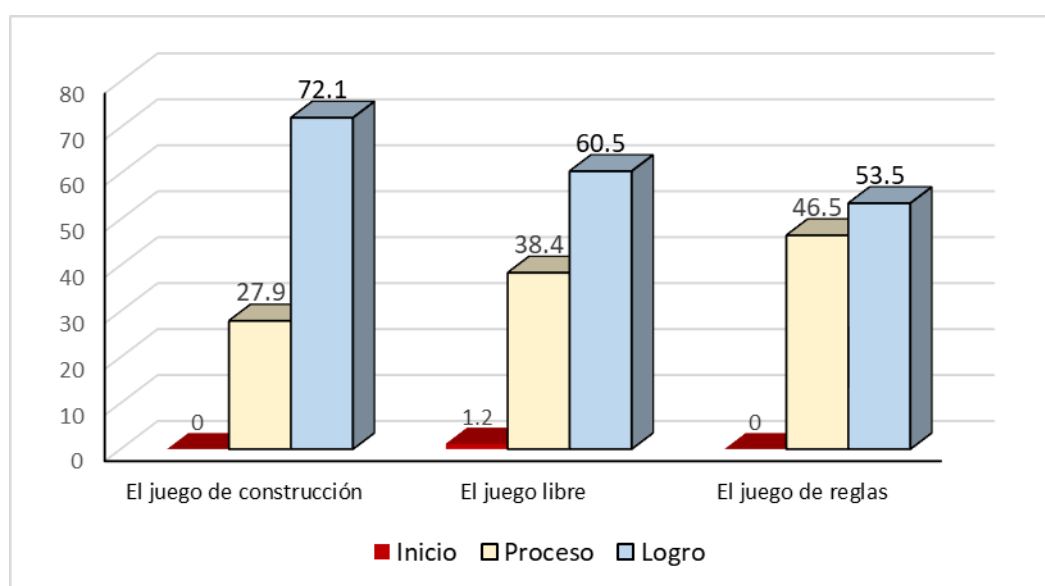


Figura 2. Niveles de las dimensiones de actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay.

La tabla y figura 2, muestran niveles en las dimensiones de las actividades lúdicas, así respecto a la dimensión del juego de construcción, el 27.9% de estudiantes se ubican en proceso, el 72.1% en logro, en cuanto a juego libre, el 38.4% se ubican en proceso, el 60.5% en logro, finalmente respecto a la dimensión juego de reglas, el 46.5% se ubica en proceso, el 53.5% en logro, en cuanto a las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay. Vistas las dimensiones encontramos que hay diferencias marcadas en los porcentajes, siendo la mejor lograda juegos de construcción, contrario a juego de reglas, posiblemente en razón

a que el primero está más relacionado a trabajos personalizados, siendo la otra de trabajo conjunto, lo que hace notar que, establecer buenas relaciones entre pares requiere de habilidades y competencias sociales bien desarrolladas.

Tabla 3

Niveles de creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

Creatividad		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	2,3
Proceso	39	45,3
Logro	45	52,3
Total	86	100,0

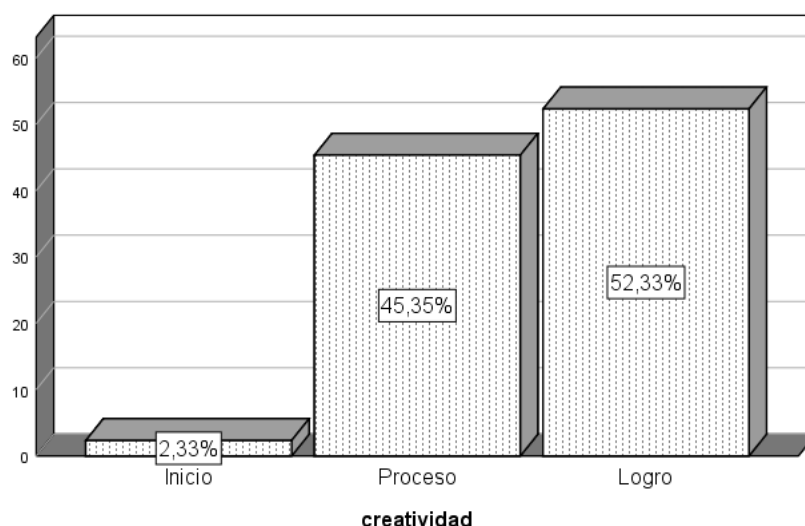


Figura 3. Niveles de creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

La tabla y figura 3, presentan niveles de la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, de ellos el 2.33% se encuentran en inicio, el 45.35% en proceso y el 52.33% en logro, respecto a la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay. De lo que se puede inferir que más del 45% de estudiantes necesitan desarrollar la creatividad para obtener el logro esperado, esto puede así mismo deberse al excesivo uso de la virtualidad sin ninguna vigilancia, lo que según autores lleva a la pérdida de la capacidad de abstracción de los estudiantes.

Tabla 4

Niveles de las dimensiones de la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay

Niveles	Fluidez		Sensibilidad		Originalidad		Flexibilidad		Elaboración		Iniciativa	
	fi	fi%	fi	fi%	fi	fi%	fi	fi%	fi	fi%	fi	fi%
Inicio	2	2.3	3	3.5	2	2.3	2	2.3	1	1.2	2	2.3
Proceso	30	34.9	43	50.0	38	44.2	42	48.8	44	51.2	40	46.5
Logro	54	62.8	40	46.5	46	53.5	42	48.8	41	47.7	44	51.2
Total	86	100.0	86	100.0	86	100.0	86	100.0	86	100.0	86	100.0

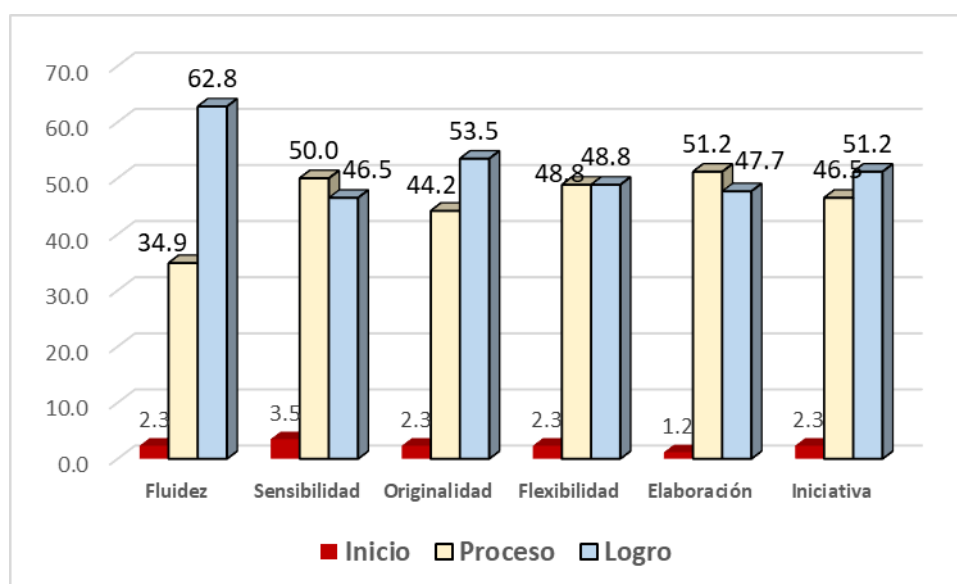


Figura 4. Niveles de las dimensiones de la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay.

La tabla y figura 4, muestran niveles de las dimensiones de la creatividad. En la dimensión fluidez el 34.9% se ubica en proceso, el 62.8% se encuentran en logro, con respecto a la dimensión sensibilidad el 50% se encuentran en proceso, el 46.5% en logro, en la dimensión originalidad el 44.2% está en proceso, el 53.5% en logro, mientras que en la dimensión flexibilidad el 48.8% están en proceso y logro, mientras que en la dimensión elaboración, el 51.2% se encuentran en proceso, el 47.7% en logro. Finalmente, en la dimensión iniciativa el 46.5% se ubica en proceso, 51.2% en logro, respecto a la creatividad en estudiantes de inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay. Respecto al aspecto comparativo de los niveles en las dimensiones, las diferencias no son tan notorias ubicándose casi todas alrededor del 50%, siendo la fluidez la que mejor se logra, en

contraposición a la sensibilidad que su nivel es el más bajo, probablemente en razón a que los estudiantes de inicial, son más prestos al cambio, a la novedad, a lo nuevo, siendo por el contrario la sensibilidad un aspecto aún de bajo desarrollo en estudiantes.

4.2. Prueba de normalidad

Tabla 5

Información de la prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
actividades lúdicas	0.382	86	0.000
El juego de construcción	0.453	86	0.000
El juego libre	0.389	86	0.000
El juego de reglas	0.358	86	0.000
creatividad	0.343	86	0.000
Fluidez	0.397	86	0.000
Sensibilidad	0.312	86	0.000
Originalidad	0.349	86	0.000
Flexibilidad	0.324	86	0.000
Elaboración	0.336	86	0.000
Iniciativa	0.337	86	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

De la data expresada en la tabla, se aprecian que los estadísticos detectados hacen notar que los datos no muestran distribución normal. Lo que implicará considerar estadísticos no paramétricos en los respectivos análisis, para el efecto se procederá por el estadístico de la regresión logística ordinal, debido a la naturaleza de las escalas de la variable.

4.3. Prueba de hipótesis

Según las escalas que miden las variables y el objetivo de la investigación, en la contrastación de hipótesis, se aplicó la regresión logística ordinal, considerando la naturaleza de las variables. En dicha orientación, para este propósito se consideraron cuatro supuestos: prueba de ajuste de los modelos, prueba de bondad

de ajuste de los modelos, estimaciones de los parámetros y la prueba Pseudo R cuadrado.

Hipótesis general

Ho: Las actividades lúdicas no inciden en la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Las actividades lúdicas inciden en la creatividad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Específicas:

Ho: No existe incidencia de las actividades lúdicas en la dimensión de fluidez en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Existe incidencia de las actividades lúdicas en la dimensión de fluidez en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ho: No existe incidencia de las actividades lúdicas en la sensibilidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Existe incidencia de las actividades lúdicas en la sensibilidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ho: No existe incidencia de las actividades lúdicas en la originalidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Existe incidencia de las actividades lúdicas en la originalidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ho: No existe incidencia de las actividades lúdicas en la flexibilidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Existe incidencia de las actividades lúdicas en la flexibilidad en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ho: No existe incidencia de las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Ha: Existe incidencia de las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

Regla de decisión:

Si $p_valor < 0,05$, rechazar H_0

Si $p_valor \geq 0,05$, aceptar H_0

Prueba de ajuste de los modelos

Tabla 6

Información de ajustes de los modelos

Información de ajuste de los modelos					
Variables/dimensiones	Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial	Sólo intersección	57.354			
	Final	9.711	47.643	1	0.000
las actividades lúdicas en las dimensiones de fluidez	Sólo intersección	19.270			
	Final	12.185	7.085	1	0.008
las actividades lúdicas en la sensibilidad	Sólo intersección	40.718			
	Final	13.293	27.425	1	0.000
las actividades lúdicas en la originalidad	Sólo intersección	42.108			
	Final	10.517	31.591	1	0.000
las actividades lúdicas en la flexibilidad	Sólo intersección	39.198			
	Final	10.610	28.588	1	0.000
las actividades lúdicas en la Elaboración	Sólo intersección	24.265			
	Final	10.493	13.772	1	0.000
las actividades lúdicas en la iniciativa	Sólo intersección	48.605			
	Final	10.139	38.465	1	0.000

Función de enlace: Logit.

En la tabla 6, se encuentran los ajustes para el modelo respecto a la percepción de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes, de los cuales se tiene al estadístico del Chi cuadrado 47.643 y el $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$) implicando que las variables se encuentra asociadas y muestran dependencias, así mismo se tiene a la las actividades lúdicas en las dimensiones de fluidez con una prueba de independencia del Chi cuadrado del 7.085 y el $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$), como también las actividades lúdicas en la sensibilidad con el estadístico del Chi cuadrado de 27.425 con un $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$), las actividades lúdicas en la originalidad lo cual se muestra el Chi cuadrado de 31.591 $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$) las actividades lúdicas en la flexibilidad con Chi cuadrado de 28.588, las actividades

lúdicas en la elaboración con el estadístico del Chi cuadrado de 213.772 con un $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$) y las actividades lúdicas en la iniciativa con el estadístico del Chi cuadrado de 38.465 con un $p_valor < 0.05$ ($0.00 < 0.05$), estos resultados implican que las variables y dimensiones se encuentra asociadas y muestran dependencias.

Prueba de bondad de ajuste de los modelos

Tabla 7

Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio

Variables/dimensiones		Bondad de ajuste		
		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial	Pearson	0.081	1	0.776
	Desvianza	0.157	1	0.692
las actividades lúdicas en las dimensiones de fluidez	Pearson	0.946	1	0.331
	Desvianza	1.520	1	0.218
las actividades lúdicas en la sensibilidad	Pearson	1.811	1	0.178
	Desvianza	1.280	1	0.258
las actividades lúdicas en la originalidad	Pearson	0.203	1	0.652
	Desvianza	0.379	1	0.538
las actividades lúdicas en la flexibilidad	Pearson	0.231	1	0.631
	Desvianza	0.428	1	0.513
las actividades lúdicas en la Elaboración	Pearson	0.269	1	0.604
	Desvianza	0.470	1	0.493
las actividades lúdicas en la iniciativa	Pearson	0.135	1	0.713
	Desvianza	0.257	1	0.612

Función de enlace: Logit.

En la tabla 7, se tienen los resultados de la prueba de bondad de ajuste para la representación del modelo, donde además se observa que el $p_valor > 0,05$, lo cual indica que las actividades lúdicas se encuentran vinculado o muestran dependencia con la creatividad en estudiantes de inicial, permitiendo detectar el modelo para su representación de los coeficientes.

Estimaciones de los parámetros

Tabla 8

Estimaciones de parámetros de la variable y sus dimensiones

Estimaciones de parámetro							
Variables y dimensiones	Niveles	Estimación	Desv. Error	Wald	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
						Límite inferior	Límite superior
creatividad	[Inicio]	-6.489	0.926	49.068	0.000	-8.304	-4.673
	[Proceso]	-1.518	0.368	16.996	0.000	-2.240	-0.796
las actividades lúdicas	[Proceso]	-3.617	0.645	31.474	0.000	-4.880	-2.353
fluidez	[Inicio]	-4.407	0.773	32.532	0.000	-5.921	-2.893
	[Proceso]	-1.062	0.323	10.800	0.001	-1.696	-0.429
las actividades lúdicas	[Proceso]	-1.210	0.462	6.857	0.009	-2.116	-0.304
sensibilidad	[Inicio]	-5.060	0.744	46.198	0.000	-6.519	-3.601
	[Proceso]	-0.827	0.307	7.262	0.007	-1.429	-0.226
las actividades lúdicas	[Proceso]	-2.523	0.543	21.563	0.000	-3.588	-1.458
originalidad	[Inicio]	-5.643	0.849	44.213	0.000	-7.307	-3.980
	[Proceso]	-1.270	0.342	13.820	0.000	-1.940	-0.601
las actividades lúdicas	[Proceso]	-2.717	0.541	25.245	0.000	-3.777	-1.657
flexibilidad	[Inicio]	-5.531	0.848	42.518	0.000	-7.193	-3.868
	[Proceso]	-0.950	0.315	9.086	0.003	-1.568	-0.332
las actividades lúdicas	[Proceso]	-2.593	0.545	22.618	0.000	-3.662	-1.524
Elaboración	[Inicio]	-5.490	1.065	26.593	0.000	-7.577	-3.403
	[Proceso]	-0.582	0.295	3.899	0.048	-1.159	-0.004
las actividades lúdicas	[Proceso]	-1.704	0.483	12.426	0.000	-2.651	-0.756
iniciativa	[Inicio]	-6.014	0.884	46.290	0.000	-7.747	-4.282
	[Proceso]	-1.269	0.342	13.797	0.000	-1.938	-0.599
las actividades lúdicas	[Proceso]	-3.118	0.589	27.989	0.000	-4.273	-1.963

Función de enlace: Logit.

En la tabla 8, se evidencian resultados de estimación de parámetros de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes de inicial de los cuales el coeficiente de Wald > 4.000 y muestra nivel de significación estadística donde el $p_valor < 0.05$, indica que los estudiantes que se encuentran en nivel de proceso en actividades lúdicas tienen la certeza de encontrarse en nivel de proceso en la creatividad. Asimismo en cuanto a las dimensión, las actividades lúdicas en las dimensiones de fluidez quien muestran los coeficientes de Wald > 0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$, en cuanto a las actividades lúdicas en la

sensibilidad muestran los coeficientes de Wald >0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$, mientras que en las actividades lúdicas en la originalidad muestran los coeficientes de Wald >0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$, las actividades lúdicas en la flexibilidad muestran los coeficientes de Wald >0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$, asimismo las actividades lúdicas en la Elaboración muestran los coeficientes de Wald >0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$, finalmente en las actividades lúdicas en la iniciativa muestran los coeficientes de Wald >0.05 además muestra representatividad $p_valor < 0.05$. estos resultados indica la dependencia de las dimensiones hacia las variables de estudio.

Prueba Pseudo R cuadrado

Tabla 9

Prueba Pseudo R cuadrado de las variables en referencia

Pseudo R cuadrado			
Variables y dimensiones	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Las actividades lúdicas en la creatividad	0.425	0.537	0.353
las actividades lúdicas en la fluidez	0.079	0.102	0.055
las actividades lúdicas en la sensibilidad	0.273	0.339	0.195
las actividades lúdicas en la originalidad	0.307	0.389	0.235
las actividades lúdicas en la flexibilidad	0.283	0.357	0.211
las actividades lúdicas en la elaboración	0.148	0.191	0.107
las actividades lúdicas en la iniciativa	0.361	0.455	0.284

Función de enlace: Logit.

La tabla 9, presenta estadísticos de la prueba Pseudo R cuadrado, para analizar el grado de variabilidad, de los tres estadísticos, para el efecto se asumirá al coeficiente que muestra más estable a los valores del coeficiente de Nagelkerke para todos los casos. De los resultados podemos evidenciar que en referencia la hipótesis general, se tiene que la variabilidad o el nivel de la creatividad en estudiantes de inicial se debe al 53.7% del nivel de las actividades lúdicas de dos I.E. de Chancay, 2022.

Por otro lado, los resultados de las hipótesis específicas muestran que la variabilidad o el nivel de la fluidez en estudiantes de inicial se debe del 10.2% del nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay,

2022; la variabilidad o el nivel de la sensibilidad en estudiantes de inicial se debe del 33.9% de los niveles de las actividades lúdicas en la de dos I.E. de Chancay, 2022; la variabilidad o el nivel de la originalidad en estudiantes de inicial se debe al 38.9% del nivel de las actividades lúdicas en la de dos I.E. de Chancay, 2022; la variabilidad o el nivel de la flexibilidad en estudiantes de inicial se debe del 35.7% de los niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022; la variabilidad o el nivel de la elaboración se debe al 19.1% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022 y finalmente la variabilidad o el nivel de la iniciativa se debe del 45.5% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general que fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas, los resultados muestran una concordancia con la hipótesis propuesta en razón que la incidencia es muy representativa, ya que la variabilidad o el nivel de la creatividad en estudiantes de inicial se debe al 53.7% del nivel de las actividades lúdicas en dos instituciones educativas del distrito de Chancay, durante el año 2022, en esta dirección encontramos la investigación de Medina et al (2017), quienes encontraron una incidencia del 91,90%, en la mejora de la originalidad de los estudiantes de inicial, puesto que a través de los juegos se logró mejorar las decisiones al elegir las actividades a trabajar, así como mantenerlos más motivados y con mayor originalidad en sus actividades, contribuyendo de esta manera a un mejor desarrollo integral, a la vez que se promueven el desarrollo de sus capacidades.

En otra investigación de Núñez (2017), se determinó que las estrategias lúdicas inciden significativamente en el desarrollo de la creatividad, dado que se evidencio en los resultados del post test. En ese sentido es de suma importancia establecer la necesidad del trabajo lúdico en la edad preescolar, para estimular adecuadamente el interés del estudiante por lo que tiene que aprender, el juego en inicial es fundamental dado que niñas y niños van fortaleciendo su desarrollo integral por medio de diferentes situaciones, momentos y vivencias en su entorno inmediato y la institución educativa. En esta etapa van descubriendo la realidad mediante la exploración y los juegos, aspectos esenciales en el desarrollo de destrezas y habilidades como el pensamiento crítico y creativo, tarea principal de la educación actual (Linares, 2022).

En referencia a la estadística descriptiva de la presente investigación las actividades lúdicas se evidencian como logro en un 58.1% y proceso 41.9%, y las dimensiones se encuentran en logro y proceso respectivamente, para juego de construcción 72.1% y 27.9%; libre 60.5% y 38.4% así como para y juego de reglas 53.5%, y 46.5%, de estos resultados podemos concluir que la variable independiente se encuentra en promedio del 60% en logro, haciendo notar que los estudiantes tiene conocimientos de las actividades lúdicas sin embargo se hace

necesario poner mayor interés por parte de los docentes en buscar mecanismos para poder desarrollar y optimizar esta actividad puesto que es una estrategia importante para poder canalizar los aprendizajes, en ese sentido el juego guiado a menudo implica juguetes específicos con los que un niño puede interactuar para adquirir conocimientos. Un adulto supervisor observa al niño de cerca y hace preguntas para ayudarlo a aprender, pero, al igual que con el juego libre, respeta los intereses y el ritmo del niño (Lillard, 2013).

En relación a la estadística descriptiva de la variable dependiente referente a la creatividad se evidenció que los estudiantes se ubican en logro 52.3%, y en proceso 45.3%, resultados menos alentadores que la VI, ya que no se alcanza la mitad, evidenciándose una ligera carencia en la formación de los estudiantes en la capacidad de creatividad, a pesar que por naturaleza propia los niños son esencialmente, creativos e imaginativos, esta implica la necesidad de trabajar en esta variable dado que de ella depende el rigor de la formación del pensamiento crítico, ya que se considera como la capacidad de pensar y de crear, es original, creativa que genera nuevos pensamientos incentivos que normalmente crean soluciones diferentes.

Así también para Trisnayanti, et al. (2019), viene a ser la capacidad de pensamiento asociada a resultados nuevos, originales, factibles y prácticos. Por otro lado, la creatividad es algo nuevo, novedoso u original. Esta "novedad" podría ser algo nuevo para la sociedad, o simplemente nuevo para la persona, eso es crear, la creatividad es sobre todo crear algo que agregue valor o sea beneficioso de alguna manera para esa persona o la sociedad en general (Flanders, 2019; Ellis, 2021).

En referencia a la estadística descriptiva de la creatividad esta se muestra como logro en la fluidez, con 62.8%, 46.5% en sensibilidad, originalidad con 53.5%, flexibilidad 48.8%, elaboración 47.7% e iniciativa con 51.2%, y en proceso con resultados muy similares a diferencia de fluidez que marca 34.9%, siendo que no se notan diferencias entre las dimensiones haciendo notar un trabajo muy horizontal para los estudiantes, preocupando si el hecho que también se mantiene ligeramente sobre el 50% promedio, lo implica que se hace necesario un mayor trabajo para poder desarrollar y potenciar la capacidad creativa respecto a sus dimensiones o factores que son los que permiten el desarrollo del pensamiento en

los estudiantes, para lo cual dada la incidencia de las actividades lúdicas, se debe insistir en el juego como estrategia de enseñanza primordial, durante el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo además que la creatividad está sujeta con aspectos sociales, culturales, económicos y personales de las personas. Tiene relación con el estilo cognitivo, la inteligencia, contexto, solución de problemas, cambios del saber, innovación, en este sentido de transformaciones, la creatividad es necesaria porque admite el desarrollo de aspectos afectivos y cognoscitivos para los desempeños de los estudiantes (Oñate, 2019).

Respecto al primer objetivo específico que fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la fluidez de los estudiantes del nivel inicial de dos I.E. de Chancay, 2022, los resultados muestran que la variabilidad o el nivel de la fluidez en estudiantes de inicial se debe del 10.2% del nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial en las dos instituciones educativas donde se llevó a cabo la investigación, al respecto Talledo (2019), en su investigación acerca de los juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas, de acuerdo con los hallazgos estableció que existe una relación moderada, positiva y significativa entre los juegos libres y las habilidades comunicativas, dado que el coeficiente de correlación es igual a 0,676, con un p valor igual a al nivel 0,01 ($p < 0,05$), siendo que la fluidez es un aspecto principal en las habilidades en la comunicación de los estudiantes.

Otra investigación que refiere a este propósito lo tenemos en Reategui (2019), quien encontró que los juegos lúdicos tienen efecto en el desarrollo de habilidades comunicativas orales en los niños y niñas, dado que estadísticamente se encontró que un 76% de estudiantes llegó al nivel de logro y 48% en nivel de proceso, siendo que la fluidez se viene a ser una característica de la creatividad para formar un alto número de opiniones, que exista a través de las ideas y estímulos verbales o figurativos. Se considera como la habilidad para crear una gran cifra de ideas de calidad, de manera espontánea y permanente y por otro lado consiste en la capacidad de producir muchas ideas verbales o no verbales, así como también hace mención al mostrar la capacidad de producir una serie de imágenes figuradas (Salamanca y Badilla, 2021; Oñate, 2019; Peng, 2019; Humblea, 2018).

De acuerdo con el segundo objetivo específico que fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la sensibilidad de los estudiantes del nivel

inicial, de acuerdo con los resultados se observa que la variabilidad o el nivel de la sensibilidad en estudiantes de inicial se debe del 33.9% de los niveles de las actividades lúdicas en dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022. Al respecto Gastelu y Padilla (2017), concluyeron en su investigación que los juegos didácticos inciden en el aprendizaje de los estudiantes, estos permiten un incremento en la motivación, lo que a su vez genera una mayor predisposición en su aprendizaje, en este sentido la incidencia de la actividad lúdica sobre la sensibilidad se manifiesta como la habilidad que tienen las personas creativas para expresar contrastes o desperfectos, buscando la forma de lo que debe hacer, de manera creativa o dándose cuenta de lo que debe hacerse (Oñate, 2019; Guilford, 1977).

En referencia al tercer objetivo específico que fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la originalidad de los estudiantes del nivel inicial los resultados evidencian que la variabilidad o el nivel de la originalidad en estudiantes de inicial se debe al 38.9% del nivel de las actividades lúdicas en dos I.E de Chancay, al respecto y asociando la originalidad a la capacidad del pensamiento creativo de acuerdo con Linares (2022), identificó la incidencia de las estrategias lúdicas en pensamiento crítico y creativo, dado que más del 80 % de estudiantes desarrollan su pensamiento creativo a partir de las actividades lúdicas.

Siendo que las estrategias lúdicas son instrumentos necesarios para lograr el pensamiento creativo y crítico y por ende desarrollar la originalidad en los estudiantes de inicial, estos resultados se refieren a la necesidad de desarrollar en los estudiantes habilidades para afrontar de manera suficiente las dificultades que se les presenta en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya se refiere a la disposición o amplitud para promover de forma inusual respuestas novedosas o ingeniosas, de mayor interés y participación a la comunidad, referida también a la singularidad y al carácter no convencional del pensamiento, también entendida como la capacidad de producir respuestas poco comunes o únicas (Oñate, 2019; Peng, 2019; Humblea, 2018).

Respecto al cuarto objetivo específico cuyo propósito fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la flexibilidad de los estudiantes del nivel inicial se obtuvo como resultados que la variabilidad o el nivel de la flexibilidad en estudiantes de inicial se debe del 35.7% de los niveles de las actividades lúdicas

en estudiantes de inicial en dos I.E. de Chancay. Así mismo en referencia al objetivo específico quinto que fue determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la elaboración de los estudiantes del nivel inicial encontramos que la variabilidad o el nivel de la elaboración se debe al 19.1% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial en dos instituciones educativas de Chancay.

De acuerdo con los objetivos y resultados antes propuestos, según Candela y Benavides (2020), al investigar acerca de cómo fomentan las actividades lúdicas el aprendizaje, encontraron que el 92% de los estudiantes prefieren que los profesores empleen las actividades lúdicas en la clase, ya que las actividades lúdicas desarrollan capacidades de manera activa y efectiva en los estudiantes.

Así mismo López (2022), encontró que las actividades lúdicas influyen significativamente en el progreso de la motricidad fina, así como del aprendizaje de los niños y niñas, siendo necesario asumir la característica de la flexibilidad como característica del pensamiento, para sobrellevar la incertidumbre del mundo contemporáneo, esta se presenta como la habilidad de transformar, de cambiar, replantear una situación dada, o también consiste en la capacidad de pensar en diferentes categorías de respuestas relevantes, son las capacidades de la creatividad para transformar un proceso, las habilidades de cambiar, replantear una dificultad (Peng, 2019; Salamanca y Badilla, 2021).

En referencia al objetivo específico sexto que fue determinar la incidencia las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes del nivel inicial se evidenció que la variabilidad o el nivel de la iniciativa se debe del 45.5% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial en dos I.E. de Chancay. Entendiendo la iniciativa como la predisposición que muestran los estudiantes para desarrollar sus actividades encontramos en la investigación de Angulo, et al. (2020), que las actividades lúdicas fomentan los valores promoviendo en los estudiantes un mayor nivel de responsabilidad y respeto, en la investigación también encontramos que según los docentes en un 70%, consideran que el juego siempre cumple un papel importante en la formación integral del estudiante, acompañado de un casi siempre en un 15%, esta dimensión.

Se refiere, también por otro lado, a como los juegos promueven en el estudiante el interés y la automotivación en ese sentido se refiere a las habilidades

del sujeto para optimizar o perfeccionar las ideas, a la capacidad de añadir detalles y ampliar la idea. La elaboración consiste en hacer que la idea sea más rica, más emocionante o más completa (Trisnayanti, 2020), siendo que la Iniciativa, se refiere a la aptitud de la persona para crear y generar actividades novedosas, o habilidad de la persona para emprender ideas y nuevas actividades para guiar y dirigir acciones, es la destreza personal para promover, protagonizar y desarrollar ideas (Guilford, 1977; Oñate, 2019).

VI. CONCLUSIONES

Primera

Respecto a la hipótesis general, se tiene que la variabilidad o el nivel de la creatividad en estudiantes de inicial se debe al 53.7% del nivel de las actividades lúdicas en dos I.E. de Chancay, 2022. Los resultados nos muestran que la influencia es moderada, siendo que los juegos permiten y ayudan a desarrollar la creatividad.

Segunda

De la primer hipótesis específicas, los resultados muestran que la variabilidad o el nivel de la fluidez en estudiantes de inicial se debe al 10.2% del nivel de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022. En el caso de la fluidez, los resultados son de influencia muy baja, probablemente se deba a la vinculación directa de esta dimensión con el desarrollo del pensamiento, lo que probablemente lo hace menos influyente, o debido a que su desarrollo implica una mayor madurez del sujeto.

Tercera

De la segunda hipótesis específica se observa que la variabilidad o el nivel de la sensibilidad en estudiantes de inicial se debe del 33.9% de los niveles de las actividades lúdicas en dos I.E. de Chancay, 2022. Que una tercera parte de la sensibilidad se determine por las actividades lúdicas, evidencia una relativa incidencia.

Cuarta

Según resultados de la tercera hipótesis específica se evidencia que la variabilidad o el nivel de la originalidad en estudiantes de inicial se debe al 38.9% del nivel de las actividades lúdicas en dos I.E. de Chancay, 2022. La incidencia es moderada por el porcentaje manifiesto, en razón a que la originalidad necesita de una mayor madures para diferenciar escenarios o proceso, situación que en los niños aún se va construyendo paulatinamente.

Quinta

Respecto a la cuarta hipótesis específica se tiene que la variabilidad o el nivel de la flexibilidad en estudiantes de inicial se debe del 35.7% de los niveles de las actividades lúdicas en estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022, la flexibilidad también manifiesta una incidencia baja, debido a la que ello implica

transformar procesos, sin embargo, siendo los niños y niñas muy dóciles en sus actitudes y en sus manifestaciones, no logran gestionar procesos mayores.

Sexta

De la quinta hipótesis específica se tiene que la variabilidad o el nivel de la elaboración se debe al 19.1% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022, en este caso la influencia es mucho menor, baja, en referencia a que la elaboración requiere de procesos mentales más desarrollados, y los estudiantes de inicial están ingresando a captar las características de lo que le rodea y por ello les es difícil elaborar, construir algo.

Séptima

Respecto a la hipótesis específica sexta, la variabilidad o el nivel de la iniciativa se debe al 45.5% de las actividades lúdicas de los estudiantes de inicial de dos I.E. de Chancay, 2022. La iniciativa es una actitud que se desarrolla con el hábito y el interés, si bien los niños tienen iniciativa, ella está relacionada con la fantasía, la construcción alegórica de la realidad, en ese sentido el descubrimiento que van teniendo del mundo y la vida les limita a escenarios mayores.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Que las autoridades de la I.E. promuevan el desarrollo de talleres y capacitaciones para los maestros y maestras, con la finalidad de trabajar estrategias lúdicas, para implementarlas y promover en los estudiantes a través de ellas una mejor comprensión de la creatividad como capacidad del pensamiento.

Segunda

Que los docentes inserten en sus planes curriculares talleres y actividades lúdicas para trabajarse en el aula y así promover actividades que permitan el desarrollo de la fluidez como forma de trabajo.

Tercera

Las autoridades institucionales deben gestionar talleres de capacitación y acompañamiento para los docentes de inicial, respecto a la sensibilidad, con la finalidad de desarrollar sus capacidades para que apliquen con mayor propiedad.

Cuarta

Promover y desarrollar en los estudiantes durante la sesión de aprendizaje habilidades y criterios que promuevan y desarrollen la creatividad en los niños y niñas.

Quinta

Los docentes deben trabajar en el aula y fuera, con las estrategias lúdicas para promover a través del juego la capacidad de elaboración que deben ir logrando los estudiantes.

Sexta

Los docentes de inicial deben promover en los estudiantes, mediante las actividades lúdicas, una mayor iniciativa en sus actividades tendientes a una mejor elaboración de los productos garantizando de esa manera una formación integral.

REFERENCIAS

- Abedini, Y. (2020). Students' Creativity in Virtual vs. Classroom Courses on the Basis of Their Personality Traits: A Prediction Study. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18(6), pp. 525-536, available online at www.ejel.or. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1276319.pdf>
- Angulo, H., Aguayo, Á., Farfán, G., y Delgado, S. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades en el nivel preescolar. *Rehuso*, 5(2), 45 – 54. Vol. 5 Núm. 2 (45 – 54) Mayo – Agosto Doi: 2020 10.5281/zenodo.6808390
- Araujo, L. (2021). *Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56861/Araujo_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barbosa, L., et al. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar: juega, idea, explora y dibuja*. Universidad Javeriana. 1a. ed. Magisterio. Bogotá. <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson, España. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Brenna Hassinger-Das, Tamara S. Toub, Jennifer M. Zosh, Jessica Michnick Roberta Golinkoff & Kathy Hirsh-Pasek (2017). *More than just fun: a place for games in playful learning*. <https://playfullearninglandscapes.com/wp-content/uploads/sites/7/2021/01/Hassinger-Das-et-al.-2017.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista científico - profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, Nº. 4, 2021, págs. 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. Año 2020, Vol. 5, No 3. pp. 78-86. (septiembre-diciembre. 2020).

- Castillo-Vergara, M. (2018). Does socioeconomic status influence student creativity? *Thinking Skills and Creativity Volume 29, September 2018, Pages 142-152*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.07.005>
- Córdoba, E., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
<http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayo>
- Deantoni D. (2017). *La creatividad como deuda pendiente del sistema educativo*. Argentina. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Awensztern.pdf
- Domínguez C. (2017). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. México <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Ellis, R. (2021). *A Quasi-Experimental Study on Creativity Development*. https://csuepress.columbusstate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1458&context=theses_dissertations
- Flanders, K. (2019). "Teachers and Creativity in the Classroom". *Electronic Theses and Dissertations*. 1574. <https://digitalcommons.du.edu/etd/1574>
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV congreso virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa*. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gastelu L. y Padilla D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez C. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa Santa Rosa. Sede 2 "José Cardona Hoyos. Colombia* <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/541>
- Guilford, J.P.; (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*; Editorial Paidós; Buenos Aires.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill.

- Humblea, S., Dixon, P. & Mpofub, E. (2018). Factor structure of the Torrance Tests of Creative Thinking Figural Form A in Kiswahili speaking children: Multidimensionality and influences on creative behavior. *Thinking Skills and Creativity*. Volume 27 (2018) 33-34. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.005>
- Krum G. Vargas J. y otros (2015). *Percepción de la creatividad en niños, padres y pares: efectos en la producción creativa*. Argentina.
<http://www.scielo.org.co/pdf/pepsi/v13n2/v13n2a02.pdf>
- Lamb R. Annetta L. y Vallett D. (2015). *La interrelación de la creatividad, fluidez, pensamiento lateral y tecnología a la hora de diseñar Juegos Educativos Serios en un aula de ciencias naturales*. Estados Unidos.
<https://www.redalyc.org/pdf/2931/293141133002.pdf>
- Larraz-Rábanos, N. (2021). Development of Creative Thinking Skills in the Teaching-Learning Process. *Submitted: October 8th, 2020 Reviewed: April 19th, 2021 Published: May 12th, 2021*. DOI: 10.5772/intechopen.97780
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168–184.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lillard, A. (2013) Playful Learning and Montessori Education. *American Journal of Play*, volume 5, number 2 © The Strong.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1003949.pdf>
- López V. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial. Ecuador.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- MINEDU (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion>
- Mayuri, G. (2022). *La crisis permanente: La ausencia de liderazgo pedagógico en la educación peruana. El caso del Ministerio de Educación entre 2016 y 2022*. <https://bit.ly/3PcONdP>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). La creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2017, 15(2), en prensa. doi:10.15366/reice2017.15.2

- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124. Universidad de Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Moreira, W. y Quijije, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial. *Revista Educare. Numero extraordinario, mayo 2022.* <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>
- Núñez, F. (2017). *Desarrollo de la creatividad mediante una estrategia lúdica en niños de 4 a 6 años del “círculo infantil Mä Wawaki” de la facultad de humanidades y ciencias de la educación de la Universidad Mayor de San Andrés.* <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/13337/TG-3995.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Oñate, E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-Ludica ComoFactorPotenciadorDeLaCreatividadEnLosNin-7390783.pdf*
- Pandey, P & Mishra, M. (2015). *Research methodology: tools and techniques.* Bridge Center, Rumanía. ISBN 978-606-93502-7-0. <https://www.euacademic.org/BookUpload/9.pdf>
- Peng, Yun (2019). Effects of Creativity Instruction in Science on Creative Thinking and Science Achievement in Chinese Students. *UNLV Theses, Dissertations, Professional Papers, and Capstones. 3743.* <http://dx.doi.org/10.34917/16076284>
- Piguave, A. (2022). *Pensamiento creativo y su impacto en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños de educación inicial de la unidad educativa Francisco Huerta Rendón.* Ecuador. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12167>
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2014). *Playful learning: An integrated design framework. White paper, 2.* <https://n9.cl/ze6q6>
- Playful, L. (2021). Play Book 2. The Lego Foundation. VIA University College. <https://playful-learning.dk/wp-content/uploads/2021/08/playbook-2-eng.pdf>
- Rababah, L. (2018). An adapted version of torrance test of creative thinking (ttct) in efl/esl writing: a rubric scoring and a review of studies. *International Journal of English and Education ISSN: 2278-4012, Volume:7, Issue:2, April 2018.*

<https://www.researchgate.net/publication/323905491>

Rebollo, C. y Soberón, E. (2010). *La Creatividad Docente como Factor Generador de Nuevos Entornos de Aprendizaje en la Educación Media*. Congreso Iberoamericano de Educación. Buenos Aires. República de Argentina.

<https://bit.ly/3Yet2y8>

Reategui G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*.

<https://bit.ly/3W3sKs7>

Robinson, J. (2019). *Philadelphia Playful Learning Landscapes: Scaling Strategies for a Playful Learning Movement*. Center for Universal Education at The Brookings Institution. <https://eric.ed.gov/?q=playful+learning&id=ED602958>

Salamanca, G. y Badilla, M. (2021). Del pensamiento computacional al pensamiento creativo: un análisis de su relación en estudiantes de educación secundaria. *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes 19 (2)*, 261-87.

<https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1653>

Soto, G., Ferrando, M. y otros (2015). *Creatividad y sus dimensiones. ¿De qué hablamos y cómo evaluamos?* España. doi: 10.11144/Javeriana.upsy14-3.cydh

Skolnick, D.; Hirsh-Pasek, K.; Michnick, R.; Kittredge, A. & Klahr, D. (2016) Guided Play: Principles and Practices. *Current Directions in Psychological Science Vol. 25(3)* 177–182.

<https://www.cmu.edu/dietrich/psychology/pdf/klahr/PDFs/Guided%20Play%202016.pdf>

Tomalá, G. (2021) *Ludic al strategies for improving the basic vocabulary in the reading skills at seven grade students in Escola an education basic “Mercedes Moreno Irigoyen”, academic year 2021-2022*.

<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/6347?show=full>

Trisnayanti, Y; Khoiri, A; Miterianifa, y Ayu, H. (2019). Development of Torrance Test Creativity Thinking (TTCT) Instrument in Science Learning. *AIP Conference Proceedings Volume 2194, Issue 1* 10.1063/1.5139861. *Published Online: 18 December 2019*. <https://doi.org/10.1063/1.5139861>

- Trisnayanti, Y; Ashadi, Sunarno, W. y Masykuri, M. (2020). Creative thinking profile of junior high school students on learning science. *Journal of Physics: Conference Series* 1511 012072. doi:10.1088/1742-6596/1511/1/012072
- Tuni, L. y Cayahuallpa, E. (2018). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. n° 584- Marangani, Canchis- Cusco*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/unsa/4431/edstupal.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Udomtamanupab, S. (2020). *A thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Liverpool John Moores University for the degree of Doctor of Philosophy*. <https://researchonline.ljmu.ac.uk/id/eprint/12589/>
- UNICEF (2018). *Learning through play. Education Section, Programme Division 3 United Nations Plaza New York, NY 10017, USA*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf>
- Valdiviezo, E. (2011). Los desafíos de la educación inicial en la actualidad. *Educación Vol. XX, N° 39, septiembre 2011, pp. 51-69 / ISSN 1019-9403*.
- Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el Desarrollo. *Educere, vol. 3, núm. 9, junio, 2000, pp. 30-37*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630907.pdf>
- Yagual, S. & Figueroa, A. (2017). *Ludic activities to improve speaking skills in students*. Universidad de Guayaquil. <https://bit.ly/3OCHmfy>
- Yuan, H; Chia, Ch. y I-Teng, W. y Shu, Ch. (2019). *The association of creativity, creative components of personality, and innovation among nursing students in Taiwan*. Research Square. <https://doi.org/10.21203/rs.2.11383/v1>
- Zilli L. (2017). *La enseñanza de la música en la educación inicial: un estudio sobre creatividad en las prácticas docentes*. <http://hdl.handle.net/11185/1043>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable / Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	
<p>Problema general ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>Problemas específicos ¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la fluidez de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la sensibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la originalidad de los</p>	<p>Objetivo general Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Objetivos específicos Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la fluidez de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la sensibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la originalidad de los estudiantes del nivel inicial</p>	<p>Sub hipótesis Las actividades lúdicas incidencia en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Sub hipótesis Existe incidencia de las actividades lúdicas en la fluidez de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Existe incidencia de las actividades lúdicas en la sensibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Existe incidencia de las actividades lúdicas en la originalidad de los estudiantes del nivel inicial</p>	VI: Actividades lúdicas			<p>Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)</p>	
			Juego de construcción	Desarrollo de la creatividad Juegos estructurados Juegos no estructurados	6		
			Juegos libres	Juegos en los sectores Juegos en el recreo	6		
			Juego de reglas	Cumplimiento de normas Respeto de roles Actividades participativas	6		
			VD: creatividad				<p>Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)</p>
			Fluidez	Genera nuevas ideas Genera ideas espontánea y permanentemente	3		
			sensibilidad	Descubre diferencias Está atento a lo que debe hacerse	3		
			Originalidad	Capacidad de transformación	3		
			Flexibilidad	Actividades de replanteo	3		
			Elaboración	Desarrolla ideas creativas	3		
Iniciativa	Desarrolla ideas creativas						

<p>estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la flexibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la elaboración de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p> <p>¿Cómo inciden las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022?</p>	<p>de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la flexibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en la elaboración de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Determinar la incidencia las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p>	<p>de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Existe incidencia de las actividades lúdicas en la flexibilidad de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Existe incidencia de las actividades lúdicas en la elaboración de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p> <p>Existe incidencia las actividades lúdicas en la iniciativa de los estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022</p>				
--	---	--	--	--	--	--

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Anexo 2: Operacionalización de las variables actividades lúdicas y creatividad en estudiantes del nivel inicial

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Actividades lúdicas	Son actividades o acciones usadas por los estudiantes de manera divertida que les permite aprender y construir su propio conocimiento, Córdova et al. (2017).	La evaluación de la variable actividades lúdicas se llevó a cabo a través de un instrumento elaborado por la investigadora, sustentándose en los presupuestos teóricos de Córdova et al. (2017), para quienes los Juego de construcción, Juegos libres y Juego de reglas, son sus componentes inmediatos, el instrumento corresponde a la escala ordinal, su aplicación está considerada en un tiempo de 15 minutos promedio, siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Juego de construcción	Desarrollo de la creatividad Juegos estructurados Juegos no estructurados	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
			Juegos libres	Juegos en los sectores Juegos en el recreo	
			Juego de reglas	Cumplimiento de normas Respeto de roles Actividades participativas	
Creatividad	La creatividad es un proceso dinámico que permite ver la evolución y las diferentes etapas de la capacidad de pensar, por donde transita el estudiante. (Guilford, 1977).	En relación a la variable dependiente creatividad se desarrolló teniendo como base los planteamientos teóricos de (Guilford, 1977), a partir de ello se elaboró el instrumento a cargo de la investigadora, considerando seis dimensiones de acuerdo al marco teórico del autor base, el instrumento es de escala ordinal, siendo previsible su aplicación en un tiempo promedio de 20 minutos, con respuesta politómica tipo Likert, con los niveles y valores, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Fluidez	Genera nuevas ideas Genera ideas espontánea y permanentemente	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
			Sensibilidad	Descubre diferencias Está atento a lo que debe hacerse	
			Originalidad	Capacidad de transformación	
			Flexibilidad	Actividades de replanteo	
			Elaboración	Desarrolla ideas creativas	
			Iniciativa	Desarrolla ideas creativas	

Anexo 3: Instrumentos de recojo de información

Lista de cotejo de Actividades lúdicas en estudiantes del nivel inicial

Estimada(o) colega, agradecemos el apoyo que nos brinde en la aplicación de la siguiente lista de cotejo a sus estudiantes, con el objetivo de recoger información acerca de las actividades lúdicas, y posterior a los resultados poder contribuir con algunas sugerencias que contribuyan reflexivamente a buscar mejoras en el aprendizaje de los estudiantes. La información es absolutamente confidencial y anónima, por lo que le solicitamos desarrollarla con total confianza y veracidad. Deberá marcar con (X) la alternativa que considere pertinente, de cada una de las preguntas. Muchas gracias

Leyenda	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (3)
----------------	--------------------	--------------------	------------------

Actividades lúdicas				
Dimensión 1: juego de construcción		Siempre	A veces	Nunca
1	Participa creativamente en la construcción de representaciones cotidianas con diversos materiales.			
2	Muestra interés cuando realiza combinaciones jugando con cubos, bloques e imanes.			
3	Realiza con frecuencia actividades lúdicas utilizando material estructurado como: bloques lógicos, cubos			
4	Juega y comparte los materiales estructurados en el aula.			
5	Utiliza material no estructurado para representar creativamente experiencias de su entorno.			
6	Elabora imaginativamente objetos de su interés empleando los materiales no estructurados.			
Dimensión 1: juego libre		Siempre	A veces	Nunca
7	Elige libremente el sector respetando las pautas y normas dadas por la profesora.			
8	Mejora su relación con sus compañeros trabajando en los juegos del sector.			
9	Durante el recreo demuestra sus habilidades motrices al correr, saltar, dar volantines o trepar			
10	Resuelve con asertividad las dificultades que se le presentan al jugar con sus compañeros			
Dimensión 3: juego de reglas		Siempre	A veces	Nunca
11	Cumple las normas de convivencia establecidas durante el juego			
12	A través del juego resuelve las dificultades de manera asertiva respetando las normas establecidas			
13	Durante el juego desempeña correctamente el rol que se le asigna			
14	A través del juego de roles demuestra respeto por sus compañeros.			
15	Participa activa y responsablemente durante las actividades lúdicas			
16	Propone actividades creativas durante el desarrollo de la clase			

Anexo 3: Lista de cotejo de creatividad en estudiantes del nivel inicial

Estimada(o) colega, agradecemos el apoyo que nos brinde en la aplicación de la siguiente lista de cotejo a sus estudiantes, con el objetivo de recoger información acerca de la creatividad, y posterior a los resultados poder contribuir con algunas sugerencias que contribuyan reflexivamente a buscar mejoras en el aprendizaje de los estudiantes. La información es absolutamente confidencial y anónima, por lo que le solicitamos desarrollarla con total confianza y veracidad. Deberá marcar con (X) la alternativa que considere pertinente, de cada una de las preguntas. Muchas gracias

Leyenda	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
----------------	--------------------	--------------------	------------------

Creatividad				
	Dimensión 1: Fluidez	Siempre	A veces	Nunca
1	Expresa ideas novedosas cuando interactúa con la profesora.			
2	Participa de manera espontánea y fluida durante la clase.			
3	Comunica sus ideas de manera ordenada y creativa cuando dialoga con sus compañeros.			
4	Responde de manera creativa y coherente cuando interactúa con los demás.			
	Dimensión 2: Sensibilidad	Siempre	A veces	Nunca
5	Plantea su punto de vista cuando algo no está de acuerdo			
6	Acepta las sugerencias que se le brinda de manera positiva			
7	Realiza preguntas con espontaneidad cuando no comprende algo			
8	Apoya a sus compañeros a resolver problemas			
	Dimensión 3: Originalidad	Siempre	A veces	Nunca
9	Responde con ideas propias			
10	Identifica algo nuevo en lo que observa y expresa verbalmente			
11	Manifiesta un pensamiento crítico y responde con argumentación			
12	Propone nuevas ideas de acuerdo a la necesidad y resuelve dificultades que se presente			
	Dimensión 4: Flexibilidad	Siempre	A veces	Nunca
13	Piensa y busca las maneras de resolver diversas situaciones			
14	Se adapta con facilidad a diferentes tipos de contexto			
15	Posee facilidad para la toma de decisiones			
16	Tiene la capacidad de modificación ante un objeto			
	Dimensión 5: Elaboración	Siempre	A veces	Nunca
17	Utiliza diversos materiales para realizar un trabajo creativo			
18	Se muestra minucioso al realizar sus trabajos			
19	Se esfuerza por mejorar los trabajos realizados en el aula			
20	Cumple responsablemente en la presentación de tareas encomendadas.			
	Dimensión 6: Iniciativa	Siempre	A veces	Nunca
21	Crea historias a partir de las imágenes que se le presenta			
22	Muestra su creación y explica al amasar la plastilina			
23	Disfruta al realizar manualidades y demuestra creatividad al diseñarlas			
24	Propone nuevas actividades en el aula a partir de sus propias experiencias			

Anexo 4: confiabilidad de los instrumentos

Fiabilidad de la variable actividades lúdicas

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,854	16

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item_1	34,27	19,067	,626	,841
Item_2	34,20	18,457	,699	,836
Item_3	34,53	15,981	,771	,826
Item_4	33,87	18,410	,281	,866
Item_5	34,13	18,695	,558	,842
Item_6	33,87	19,267	,349	,852
Item_7	34,00	17,429	,810	,828
Item_8	34,13	18,410	,635	,838
Item_9	34,00	19,857	,221	,858
Item_10	34,20	20,171	,207	,856
Item_11	34,33	19,667	,603	,845
Item_12	34,33	19,667	,603	,845
Item_13	34,20	19,171	,251	,861
Item_14	33,73	18,638	,531	,843
Item_15	34,33	19,667	,603	,845
Item_16	33,87	17,267	,646	,835

Fiabilidad de la variable creatividad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,899	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item_1	53,33	38,524	,364	,898
Item_2	53,87	37,695	,708	,892
Item_3	54,07	39,495	,280	,899
Item_4	53,07	38,352	,507	,895
Item_5	53,87	35,552	,829	,887
Item_6	53,60	39,543	,238	,901
Item_7	53,93	36,067	,540	,895
Item_8	53,73	37,924	,461	,896
Item_9	53,73	37,210	,579	,893
Item_10	53,67	36,810	,588	,893
Item_11	54,00	37,714	,760	,891
Item_12	53,87	39,981	,209	,901
Item_13	53,33	38,524	,364	,898
Item_14	53,27	36,352	,738	,889
Item_15	53,67	36,381	,655	,891
Item_16	53,73	37,924	,461	,896
Item_17	53,07	38,495	,478	,896
Item_18	53,13	38,695	,390	,898
Item_19	53,07	38,352	,507	,895
Item_20	53,00	38,857	,488	,896

Item_21	53,47	36,552	,545	,894
Item_22	53,40	37,400	,547	,894
Item_23	53,20	39,314	,257	,901
Item_24	53,87	38,695	,486	,896

Anexo 5: carta de autorización



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Lima, 15 de noviembre de 2022
Carta P. 1213-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic
Cindy Amarillis Baldeón Rojas
Directora
Institución Educativa Integral Parroquial Pequeña Belén

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Moscoso Jurado, Celia Isabel; identificada con DNI N° 16025197 y con código de matrícula N° 7002713040; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador Moscoso Jurado, Celia Isabel asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



I.E. Int. Parroquial “Pequeña Belén”

Prolongación Grau S/n telf. 3771471 Peralvillo-Chancay

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO Y LA SOBERANÍA NACIONAL”

Chancay, 18 de noviembre del 2022

CARTA DE AUTORIZACIÓN

PROFESORA:
MOSCO SO JURADO Celia Isabel
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

Presente.-

Estimada maestra Moscoso

Con mucho gusto habremos de brindarle nuestra colaboración para que pueda llevar a cabo parte de su trabajo de investigación titulado: “Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022”.

Le deseo mucho éxito en su trabajo de investigación y confiamos que de la misma resulte una aportación valiosa al mejoramiento de la educación.

En Cristo Jesús,

CINDY AMARILIZ BALDEÓN ROJAS
Directora I.E.INT. Parroquial PEQUEÑA BELÉN



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Lima, 14 de noviembre de 2022
Carta P. 1208-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Magíster
Rosario Ortiz Oré
Directora
Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°85 María Inmaculada Concepción - Chancay

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Moscoso Jurado , Celia Isabel; identificada con DNI N° 16025197 y con código de matrícula N° 7002713040; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador Moscoso Jurado , Celia Isabel asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Anexo 6: Validación de Instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN								
1	Participa creativamente en la construcción de representaciones cotidianas con diversos materiales.	X		X		X		
2	Muestra interés cuando realiza combinaciones jugando con cubos, bloques e imanes.	X		X		X		
3	Realiza con frecuencia actividades lúdicas utilizando material estructurado como: bloques lógicos, cubos	X		X		X		
4	Juega y comparte los materiales estructurados en el aula.	X		X		X		
5	Utiliza material no estructurado para representar creativamente experiencias de su entorno.	X		X		X		
6	Elabora imaginativamente objetos de su interés empleando los materiales no estructurados.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: JUEGO LIBRE								
7	Elige libremente el sector respetando las pautas y normas dadas por la profesora.	X		X		X		
8	Mejora su relación con sus compañeros trabajando en los juegos del sector.	X		X		X		
9	Durante el recreo demuestra sus habilidades motrices al correr, saltar, dar volantines o trepar	X		X		X		
10	Resuelve con asertividad las dificultades que se le presentan al jugar con sus compañeros	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS								
11	Cumple las normas de convivencia establecidas durante el juego	X		X		X		
12	A través del juego resuelve las dificultades de manera asertiva respetando las normas establecidas	X		X		X		
13	Durante el juego desempeña correctamente el rol que se le asigna	X		X		X		
14	A través del juego de roles demuestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		
15	Participa activa y responsablemente durante las actividades lúdicas	X		X		X		
16	Propone actividades creativas durante el desarrollo de la clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Dennis Fernando Jaramillo Ostos DNI: 10754317

Especialidad del validador: Metodólogo

Lima, 12 de noviembre del 2022

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ								
1	Expresa ideas novedosas cuando interactúa con la profesora.	X		X		X		
2	Participa de manera espontánea y fluida durante la clase.	X		X		X		
3	Comunica sus ideas de manera ordenada y creativa cuando dialoga con sus compañeros.	X		X		X		
4	Responde de manera creativa y coherente cuando interactúa con los demás.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: SENSIBILIDAD								
5	Plantea su punto de vista cuando algo no está de acuerdo	X		X		X		
6	Acepta las sugerencias que se le brinda de manera positiva	X		X		X		
7	Realiza preguntas con espontaneidad cuando no comprende algo	X		X		X		
8	Apoya a sus compañeros a resolver problemas	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD								
9	Responde con ideas propias	X		X		X		
10	Identifica algo nuevo en lo que observa y expresa verbalmente	X		X		X		
11	Manifiesta un pensamiento crítico y responde con argumentación	X		X		X		
12	Propone nuevas ideas de acuerdo a la necesidad y resuelve dificultades que se presente	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: FLEXIBILIDAD								
13	Piensa y busca las maneras de resolver diversas situaciones	X		X		X		
14	Se adapta con facilidad a diferentes tipos de contexto	X		X		X		
15	Posee facilidad para la toma de decisiones	X		X		X		
16	Tiene la capacidad de modificación ante un objeto	X		X		X		
DIMENSIÓN 5: ELABORACIÓN								
17	Utiliza diversos materiales para realizar un trabajo creativo	X		X		X		
18	Se muestra minucioso al realizar sus trabajos	X		X		X		
19	Se esfuerza por mejorar los trabajos realizados en el aula	X		X		X		
20	Cumple responsablemente en la presentación de tareas encomendadas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 6: INICIATIVA								
21	Crea historias a partir de las imágenes que se le presenta	X		X		X		
22	Muestra su creación y explica al amasar la plastilina	X		X		X		
23	Disfruta al realizar manualidades y demuestra creatividad al diseñarlas	X		X		X		
24	Propone nuevas actividades en el aula a partir de sus propias experiencias	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Dennis Fernando Jaramillo Ostos DNI: 10754317

Especialidad del validador: Metodólogo Lima, 12 de noviembre del 2022



Mgtr. Dennis Fernando Ostos
Cofundador

Firma del Experto Informante.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN								
1	Participa creativamente en la construcción de representaciones cotidianas con diversos materiales.	X		X		X		
2	Muestra interés cuando realiza combinaciones jugando con cubos, bloques e imanes.	X		X		X		
3	Realiza con frecuencia actividades lúdicas utilizando material estructurado como: bloques lógicos, cubos	X		X		X		
4	Juega y comparte los materiales estructurados en el aula.	X		X		X		
5	Utiliza material no estructurado para representar creativamente experiencias de su entorno.	X		X		X		
6	Elabora imaginativamente objetos de su interés empleando los materiales no estructurados.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: JUEGO LIBRE								
7	Elige libremente el sector respetando las pautas y normas dadas por la profesora.	X		X		X		
8	Mejora su relación con sus compañeros trabajando en los juegos del sector.	X		X		X		
9	Durante el recreo demuestra sus habilidades motrices al correr, saltar, dar volantines o trepar	X		X		X		
10	Resuelve con asertividad las dificultades que se le presentan al jugar con sus compañeros	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS								
11	Cumple las normas de convivencia establecidas durante el juego	X		X		X		
12	A través del juego resuelve las dificultades de manera asertiva respetando las normas establecidas	X		X		X		
13	Durante el juego desempeña correctamente el rol que se le asigna	X		X		X		
14	A través del juego de roles demuestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		
15	Participa activa y responsablemente durante las actividades lúdicas	X		X		X		
16	Propone actividades creativas durante el desarrollo de la clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mag. Johnny Hernando Ching Paravecino DNI: 16006400

Lima, 16 de Noviembre del 2022 ---- --

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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



Firma del Experto Informante.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Participa creativamente en la construcción de representaciones cotidianas con diversos materiales.	X		X		X		
2	Muestra interés cuando realiza combinaciones jugando con cubos, bloques e imanes.	X		X		X		
3	Realiza con frecuencia actividades lúdicas utilizando material estructurado como: bloques lógicos, cubos	X		X		X		
4	Juega y comparte los materiales estructurados en el aula.	X		X		X		
5	Utiliza material no estructurado para representar creativamente experiencias de su entorno.	X		X		X		
6	Elabora imaginativamente objetos de su interés empleando los materiales no estructurados.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: JUEGO LIBRE	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Elige libremente el sector respetando las pautas y normas dadas por la profesora.	X		X		X		
8	Mejora su relación con sus compañeros trabajando en los juegos del sector.	X		X		X		
9	Durante el recreo demuestra sus habilidades motrices al correr, saltar, dar volantines o preparar	X		X		X		
10	Resuelve con asertividad las dificultades que se le presentan al jugar con sus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: JUEGO DE REGLAS	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Cumple las normas de convivencia establecidas durante el juego	X		X		X		
12	A través del juego resuelve las dificultades de manera asertiva respetando las normas establecidas	X		X		X		
13	Durante el juego desempeña correctamente el rol que se le asigna	X		X		X		
14	A través del juego de roles demuestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		
15	Participa activa y responsablemente durante las actividades lúdicas	X		X		X		
16	Propone actividades creativas durante el desarrollo de la clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems del presente instrumento de investigación se puede considerar de gran relevancia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mag. Joe Aldo Aldave Ayala **DNI:** 16023215
Lima, 21 de noviembre del 2022

Especialidad del validador:

- 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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: FLUIDEZ								
1	Expresa ideas novedosas cuando interactúa con la profesora.	X		X		X		
2	Participa de manera espontánea y fluida durante la clase.	X		X		X		
3	Comunica sus ideas de manera ordenada y creativa cuando dialoga con sus compañeros.	X		X		X		
4	Responde de manera creativa y coherente cuando interactúa con los demás.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: SENSIBILIDAD								
5	Plantea su punto de vista cuando algo no está de acuerdo	X		X		X		
6	Acepta las sugerencias que se le brinda de manera positiva	X		X		X		
7	Realiza preguntas con espontaneidad cuando no comprende algo	X		X		X		
8	Apoya a sus compañeros a resolver problemas	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: ORIGINALIDAD								
9	Responde con ideas propias	X		X		X		
10	Identifica algo nuevo en lo que observa y expresa verbalmente	X		X		X		
11	Manifiesta un pensamiento crítico y responde con argumentación	X		X		X		
12	Propone nuevas ideas de acuerdo a la necesidad y resuelve dificultades que se presente	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: FLEXIBILIDAD								
13	Piensa y busca las maneras de resolver diversas situaciones	X		X		X		
14	Se adapta con facilidad a diferentes tipos de contexto	X		X		X		
15	Posee facilidad para la toma de decisiones	X		X		X		
16	Tiene la capacidad de modificación ante un objeto	X		X		X		
DIMENSIÓN 5: ELABORACIÓN								
17	Utiliza diversos materiales para realizar un trabajo creativo	X		X		X		
18	Se muestra minucioso al realizar sus trabajos	X		X		X		
19	Se esfuerza por mejorar los trabajos realizados en el aula	X		X		X		
20	Cumple responsablemente en la presentación de tareas encomendadas.	X		X		X		
DIMENSIÓN 6: INICIATIVA								
21	Crea historias a partir de las imágenes que se le presenta	X		X		X		
22	Muestra su creación y explica al amasar la plastilina	X		X		X		
23	Disfruta al realizar manualidades y demuestra creatividad al diseñarlas	X		X		X		
24	Propone nuevas actividades en el aula a partir de sus propias experiencias	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems mostrados del presente instrumento de investigación se puede considerar de gran relevancia.

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mag. Joe Aldo Aldave Ayala

DNI: 16023215

Lima, 21 de noviembre del 2022

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

³Claridad: 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

Firma del Experto Informante.

Anexo 7: Autorización del Padre de Familia

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

AUTORIZACION PARA PARTICIPAR DEL TRABAJO DE INVESTIGACION

Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022

Yo: _____
identificado (a) con DNI _____ domiciliado en

En mi calidad de padre / madre y/o apoderado(a) autorizo a mi menor hijo(a) _____ identificado con DNI _____ estudiante del aula _____ en la I.E. _____

para participar del trabajo de investigación denominado "*Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022*" en la aplicación de los instrumentos: "Ficha de observación para medir la actividad lúdica" y "ficha de observación para medir la creatividad" elaborado por la investigadora: Lic. Celia Isabel Moscoso Jurado

Asimismo, autorizo la publicación de imágenes que se obtengan de mi menor hijo (a) durante su participación en el trabajo de investigación.

Chancay 22, de noviembre del 2022.

Firma del apoderado

DNI. _____



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JARAMILLO OSTOS DENNIS FERNANDO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Actividades lúdicas en la creatividad en estudiantes del nivel inicial de dos instituciones educativas del distrito de Chancay, 2022", cuyo autor es MOSCOSO JURADO CELIA ISABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 07 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JARAMILLO OSTOS DENNIS FERNANDO DNI: 10754317 ORCID: 0000-0003-0432-7855	Firmado electrónicamente por: DJARAMILLOO el 11- 01-2023 20:55:42

Código documento Trilce: TRI - 0512903