



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO EN MAESTRÍA
EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

La creatividad y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo
al retorno presencial en la UGEL 06, Lima 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación**

AUTORA:

Pacheco Navarro, Virginia Patricia (orcid.org/0000-0001-5924-522X)

ASESORA:

Dr. Gonzales Sanchez, Aracelli del Carmen (orcid.org/0000-0003-0028-9177)

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

2022

Dedicatoria

A la memoria de mi hermana, con la que inicié este sueño, la cual me contagió el deseo de no dejar de esforzarme y mejorar mientras nos quede un aliento de vida gracias por ser mi mejor referente.

Agradecimiento

A todos los docentes de la UCV por sus aportes en la formación de profesionales que contribuyen mejorar la educación.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de Investigación	13
3.2. Variables de operacionalización	14
3.3. Población y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	28
V. CONCLUSIONES	34
VI. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	44

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Ficha del Primer Instrumento- Ficha técnica del instrumento de evaluación para medir la variable de creatividad.	16
Tabla 2: Ficha del Segundo Instrumento-Ficha técnica del instrumento de evaluación para medir la variable de aprendizajes lúdicos.	16
Tabla 3: Validez de Contenido por los Juicios de Expertos	17
Tabla 4: Estadística de la fiabilidad de los instrumentos	17
Tabla 5: Distribución de Frecuencias por Nivel de la Creatividad en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	20
Tabla 6: Nivel de las Dimensiones de la Creatividad en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	21
Tabla 7: Nivel de los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	22
Tabla 8: Distribución de Frecuencias por Nivel de la Dimensión de los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	23
Tabla 9: Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Creatividad y los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	25
Tabla 10: Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Motivación y el Aprendizaje Lúdico en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022	26
Tabla 11: Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Construcción y el Aprendizaje Lúdico en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial	26
Tabla 12: Grado de Correlación Entre el Pensamiento Divergente con los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencia	27

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Niveles porcentuales de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022	20
Figura 2: Niveles porcentuales de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022	21
Figura 3: Distribución de frecuencias por nivel de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022	22
Figura 4: Niveles de las dimensiones de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022	23

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo general, establecer la relación entre la creativa y los aprendizajes lúdicos, en estudiantes del V ciclo en el retorno presencial de la UGEL 06, Lima 2022. La investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental, con corte transversal, y nivel descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 50 estudiantes del V ciclo, de dos instituciones educativas de la localidad de Chosica y la muestra por 30 estudiantes seleccionados por muestreo simple. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento un cuestionario de elaboración propia validado por la confiabilidad del Alpha de Cronbach y por juicio de expertos. Luego del trabajo de campo, se obtuvo resultados los cuales fueron analizados mediante el software SPSS en su versión 26.0. Finalmente se concluyó que los juegos lúdicos propician en mejor grado el desarrollo de la creatividad, cuyo resultado se evidencia en los resultados de la prueba de Shapiro swilk ($Rho = 0,807$; $Sig.=0,000$).

Palabras clave: Creatividad, aprendizajes lúdicos, pensamiento lateral.

Abstract

The general objective of this research was to establish the relationship between creative and playful learning, in students of the V cycle in the face-to-face return of UGEL 06, Lima 2022. The research was developed from the quantitative approach, of a basic type and non-experimental design, with cross section, and correlational descriptive level. The population consisted of 50 students of the V cycle, from two educational institutions in the town of Chosica and the sample of 30 students selected by simple sampling. The technique used was the survey and the instrument was a self-made questionnaire validated by the reliability of Cronbach's Alpha and by expert judgment. After the field work, results were obtained which were analyzed using the SPSS software in its version 26.0. Finally, it was concluded that playful games favor the development of creativity to a greater degree, the result of which is evidenced in the results of the Shapiro swilk test ($Rho = 0.807$; $Sig.=0.000$).

Keywords: Creativity, playful learning, lateral thinking.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretendió dar un aporte al desempeño realizado en aulas al retorno a la presencialidad, después de dos largos años de confinamiento si bien es cierto, se rescataron aspectos positivos de los entornos virtuales, como el mejor manejo de estrategias tecnológicas, tanto en estudiantes y docentes, en el desarrollo de las clases. Volver a trabajar en lo presencial, fue provechoso, ya que los niños necesitaron desarrollar potencialidades sociales, sin dejar lo aprendido en la virtualidad. Surgió la necesidad de potenciar la creatividad, en las diferentes áreas del conocimiento, en contextos nuevos de aprendizaje, que rompieron con lo tradicional, este debe ser uno de los desafíos para una educación del futuro Elisondo (2018). En este trabajo se rescató los aportes de las actividades lúdicas, para potenciar la creatividad en nuestros estudiantes.

El siglo XXI, se presentó cargado de retos a nivel mundial, que debemos asumir; como la emergencia ecológica, la crisis económica mundial, la cual se acrecentó con la pandemia sanitaria, los conflictos sociales, la aceleración digital. Este panorama dentro de un mundo globalizado es una puerta a la reflexión, a generar cambios visibles, a nivel educativo, que evidencien la formación de estudiantes con destrezas como, el desarrollo del pensamiento crítico, una mejor comunicación, colaboración, creatividad y resolución de problemas.

En muchos contextos se habló, de creatividad como algo propio del ser humano desde el descubrimiento del fuego, muchas veces se pensó, que la creatividad estaba ligada a la inteligencia personal de cada individuo, siendo evidente, observarla en el desenvolvimiento de un grupo reducido de individuos, en contradicción con lo que piensan otros autores, los cuales mencionan que la creatividad se desarrolla y se potencia en la etapa escolar. En países como Indonesia, se tiene claro que el éxito no solo tiene como factor importante la inteligencia, sino también la creatividad Hurtado (2019). La creatividad es una capacidad que se adquiere y potencia con la propia evolución educativa y social en la que se encuentran inmersos los educandos, la creatividad forma parte del ser humano, pero puede ser fortalecida por las diversas formas de aprender donde el niño es el protagonista.

En Perú la situación se manifestó crítica, debido a la gran brecha, social, económica y cultural, de nuestros estudiantes, más aún en los contextos rurales, Segovia et al., (2020). Esto pudo haber sido tomado como fortaleza, pero en la realidad de retorno a lo presencial produjo, vacíos que solo podrían ser cubiertos con estrategias creativas y lúdicas, que generan experiencias de aprendizajes más motivadoras. El distrito de Lurigancho, no fue ajeno a esa realidad, presentándose realidades totalmente distintas, pero a la vez con claras coincidencias, algunos centros educativos trabajaron solo vía wassatt, otros, con mayor poder adquisitivo, con plataformas, en algunos casos bien dirigidas y en otros, el alumno continuaba pasivo como oyente, frente a una computadora. Pero es una realidad que en todos los casos se perdió la parte social fundamental para el aprendizaje donde el niño debe ser escuchado, y debe aprender a escuchar (Hernández et al., 2021).

La investigación pretendió rescatar algunas estrategias didácticas lúdicas que pudieran potenciar el pensamiento creativo, haciendo que el alumno, se sienta complacido y motivado por la manera de aprender. Es el juego una estrategia importante, para motivar el pensamiento creativo, porque es un medio para explayar su imaginación, la atención y la aplicación de reglas y estrategias Delgado (2022), esto permitiría a los estudiantes adquirir la capacidad de buscar diversas formas para solucionar problemas del entorno.

Entre las causas del problema se argumentó, la falta de estrategias, adecuadas para una clase, donde se dé, el desarrollo del pensamiento creativo; a fin de enfrentar dignamente las exigencias requeridas en la transversalidad del proceso de enseñanza - aprendizaje. Para esta investigación se planteó el siguiente problema ¿Cómo se relaciona la creativa y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la UGEL O6, Lima 2022? Para esto planteamos los siguientes problemas específicos a) ¿Cómo se relaciona la motivación y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial b) ¿Cómo se relacionan los niveles de construcción y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial c) ¿Cómo se relacionan el pensamiento divergente y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial?

Se consideró como justificación teórica conocer conceptos fundamentales, e introducir la creatividad, en el cotidiano aprendizaje de los estudiantes, con la aplicación de estrategias lúdicas, pensamiento divergente, pensamiento lateral y solución de problemas que contribuyan a la mejora de la creatividad. Por tales razones, el profesor amerita disponer de información concreta que ayude a nuestros estudiantes a general a pensar, comprender e imaginar el significado de lo aprendido. la investigación se dió utilizando el enfoque cuantitativo correlacional, para medir resultados en una muestra de 50 estudiantes donde se forman dos grupos, en unos utilizando estrategias lúdicas y en otro utilizando estrategias tradicionales. Después de exponer la realidad problemática, requerimos actualizar las estrategias y metodologías activas de enseñanza, la selección correcta de las capacidades que se pretenden afianzar, para que el aprendizaje sea realmente significativo.

Frente a esta realidad se formuló, el objetivo general, Establecer la relación entre la creativa y los aprendizajes lúdicos , en estudiantes del V ciclo en el retorno presencial de la UGEL 06,Lima 2022, que nos llevaron de acuerdo a las dimensiones a plantearnos los objetivos específicos: 1) Establecer la relación entre la motivación y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial 2) Establecer la relación entre los niveles de construcción y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial 3) Establecer la relación entre el pensamiento divergente y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

En este trabajo de investigación se planteó, la siguiente hipótesis general: Existe relación entre la creatividad y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022. Y las siguientes hipótesis específicas: 1) Existe relación entre la motivación y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial 2) Existe relación entre los niveles de construcción y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial 3) Existe relación entre el pensamiento divergente y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

II. MARCO TEÓRICO

En referencia a los trabajos previos revisados en el contexto internacional sobre la variable Creatividad, se tuvo, en Cúcuta Colombia, a Hurtado et al., (2018) el cual realizó una investigación que relacionaba la creatividad con estrategias de aprendizaje, algunas de ellas de tipo lúdico, el estudio se dio, con 60 estudiantes, previa autorización de padres y autoridades educativas, la creatividad se midió con el cuestionario de Turtle y las estrategias de aprendizaje con el test de ACRA, la metodología empleada fue cuantitativa, no experimental, y correlacional, concluyendo, que según las edades las estrategias que utilizaron los educandos fueron mejores, por evidenciar un mejor grado de creatividad.

En Chile de acuerdo con Araya et al. (2019), se analizaron procesos didácticos comparativos, que potenciaron el pensamiento creativo matemático, entre aulas con diversas formas de enseñanza, la metodología empleada fue cuantitativa, realizada en dos niveles de estudio, estudiantes y aula la cual se conoce como análisis lineal jerarquizado, donde se apreciaba la relación entre variables dependientes e independientes, concluyendo que en espacios donde se dió la socialización entre pares en procesos de aprendizaje, se lograban mejores resultados en diversos tests de creatividad, aplicados a los estudiantes.

En Chile, como decía Espinola (2021) se analizó al pensamiento creativo en el ámbito educativo y se dieron, sugerencias didácticas para así potenciarlo, en el contexto actual existen docentes que priorizan los contenidos y no las habilidades y capacidades que generan aprendizajes significativos. Esta investigación fue de tipo cualitativa donde lo que se quiso fue evidenciar la teoría y la reflexión, que llevaron como conclusión, a la práctica de estrategias que encaminaron, el desarrollo del pensamiento creativo.

Tal como, Dogan et al., (2020) Turquía, pretendió profundizar aspectos del pensamiento creativo, basado en la resolución de problemas y la historia de las ciencias, utilizando una metodología cuantitativa, correlacional comparativa, para tal investigación, después de desarrollar estrategias de ABP y HDC en un grupo de 72 estudiantes clasificados en 35 estudiantes para HDC y 37 estudiantes para ABP, se llegó a la conclusión, que en ambos casos después

de haberse sometido a un cuestionario de creatividad basado en fluidez y flexibilidad sus competencias creativas se vieron potencilizadas.

En Brasil De Souza et al., (2021), realizó una investigación sobre el pensamiento creativo en el ámbito educativo, para ello se basó, en investigaciones de varios autores, sobre metodología, técnicas y procesos que llevaron al desarrollo de la creatividad en las aulas, la investigación fue de tipo cualitativa descriptiva y relacional, entre la creatividad en el contexto educativo en alumnos de primaria, se llegó a la conclusión de que la creatividad en las escuelas es importante porque, lleva a preparar estudiantes para asumir nuevos retos en un mundo globalizado.

En Brasil, de acuerdo con Araya (2021) se realizó un estudio comparativo del pensamiento creativo en clases de matemática, para esto, se hicieron observaciones según estrategias, que en algunos casos podían potenciar o inhibir la creatividad, el estudio fue de tipo descriptivo cualitativo con la aplicación de la observación directa, concluyendo que las prácticas docentes que generan la comunicación directa con los estudiantes y las preguntas que propician desafíos, mejoran la creatividad en los destinatarios .

En Colombia, se mencionó a Blanquiz y Villalobos (2018) cuyo objetivo fue, encontrar una relación entre estrategias y creatividad en los estudiantes del nivel primario, esta vez, el estudio se realizó en el área de personal social, como parte de la creatividad transversal, la metodología empleada fue, descriptiva y correlacional sin ser necesariamente experimental, se aplicó un cuestionario de 45 preguntas a una población heterogénea, docentes y directores y estudiantes, concluyendo que los alumnos estaban dispuestos a la utilización de diversas estrategias, a diferencia de los docentes que carecían de variedad y profundización en el manejo de estas, por lo que se recomendó, la actualización de estrategias activas, las cuales ayudarían al desarrollo de la capacidad de la creatividad.

En Venezuela, Machado (2021) realizó una investigación donde se sistematizó, lo referente a lo emocional y creativo, como aspectos importantes que llevaban a potenciar el aprendizaje, cuyo objetivo fue rescatar la importancia de lo emocional y creativo en los procesos de aprendizaje, el método empleado

fue el fichado, de carácter documental, con el fin de ampliar y profundizar los conceptos, cruzando postulados de diversos autores para llegar a un mejor análisis, como resultados se obtuvieron, definiciones enfocadas en lo positivo de utilizar estrategias que desarrollaron aspectos de la creatividad y emotividad, así se encontraron similitudes de avances y carencias a nivel mundial, se concluyó, en que existía la necesidad a nivel de las instituciones educativas de desarrollar competencias propias en lo emocional y creativo, así como dejar de priorizar solo conocimientos académicos.

En Cuba, en la investigación de Torres y Yang, (2021), plantearon el objetivo de demostrar con datos históricos de fuentes bibliográficas, que la educación en China, está muy lejos de ser poco creativa y autoritaria, que se encasillaba en la memoria, como lo juzgan algunos autores y los occidentales. La metodología empleada se basó en fundamentar, el método histórico lógico, descubriendo a través de la historia, la existencia de la creatividad, que hace que, en la actualidad, China tenga considerables avances en la ciencia y la tecnología. Concluyendo que, en la actualidad, la autodisciplina y esfuerzo forman parte de la cultura de los estudiantes, que ven en ello un sinónimo de éxito y desarrollo.

Como antecedentes nacionales se presentan los siguientes autores que afianzan la investigación. En San Juan de Lurigancho, Gómez (2022) investigó sobre la influencia de la motivación en el crecimiento de la capacidad de creatividad de los estudiantes de básica regular, para esto, la investigación comenzó, obteniendo información teórica sobre el campo motivacional para los procesos creativos y así poder brindar un diagnóstico que los llevó a la mejora y aplicación de nuevas estrategias, la investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo básico no experimental y correlacional, donde se concluyó, que la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje según los resultados de las técnicas de encuestas e instrumentos de cuestionario, si influía asertivamente en la capacidad creativa de los estudiantes de básica regular.

En Chiclayo Delgado (2022) realizó una investigación sobre las estrategias didácticas utilizadas para potenciar el pensamiento creativo, la metodología empleada fue descriptiva analítica, la cual se basó en la búsqueda

de información sobre las estrategias más adecuadas para lograr desarrollar la creatividad pensando en los cambios de un mundo globalizado, obteniendo como conclusión, que estrategias como; el juego lúdico, pensamiento lateral, aprendizaje basado en problemas, dramatización y el uso de plataformas, servían para desarrollar asertivamente esta capacidad.

En Pucallpa Perú Maraza-Vilcanqui y Zevallos-Solís, (2022) presentaron un informe sobre la relación entre los aprendizajes significativos y los organizadores de información conceptual en estudiantes de primaria, se trabajó con una muestra de 66 estudiantes utilizándose el enfoque cuantitativo y experimental, con instrumentos de recojo de datos del antes y el después de estrategias de enseñanza y aprendizaje para organizar y almacenar información, concluyendo que hubieron mejoras después de la aplicación de los organizadores como medio de docentes y estudiantes para resaltar lo básico y funcional de una información.

En Lima Quiñones et al. (2021), realizó una investigación en entornos rurales acerca de cómo se viene dando la aplicación del enfoque por competencias (EF) y la evaluación formativa (EF), esta investigación se basó en la observación individual y grupal del desempeño de estudiantes en entornos de enseñanza y aprendizaje y (EF), los cuales son vivenciados a través de estrategias propuestas, el método a emplearse fue el cualitativo explicativo, se concluyó que en entornos virtuales muchas de las propuestas fueron desafiantes y creativas, la evaluación fue siempre permanente y con una retroalimentación, pero a pesar de estos aspectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, existieron estudiantes que requerían acompañamiento más personalizado .

En Lambayeque Elisondo y Piga, (2020), realizaron una investigación entre un modelo tridimensional que relacionaba lo psicológico, social y cultural, en la educación primaria, donde se aplicó estrategias que reconocían el potencial creativo en una población de 70 niños ,respetando los diversos tipos de inteligencias múltiples, reconociendo dificultades y potencialidades en dicha población en procesos creativos, el enfoque fue cuantitativo y su función descriptiva explicativa, una de las conclusiones de esta investigación, es que partiendo de las inteligencias múltiples, los niños presentan distintos potenciales

académicos, esto requiere mayor capacitación en los maestros para desarrollar procesos creativos en ellos.

A continuación, este trabajo tuvo como primera variable, la creatividad, considerándose fundamental, por el contexto vivido en estos dos últimos años. Según Hurtado et al., (2018) la creatividad es la forma de generar nuevas maneras de afrontar situaciones en diversos contextos. Otra definición de Menchén (2018) nos dice que el aprendizaje es creativo cuando las emociones y contextos favorecen las sinapsis de las neuronas. Según De Souza et al., (2021) hoy nos tocó preparar a los niños y jóvenes para empleos que aún no existen, o situaciones que aún ni se visualizan por ello la creatividad juega un papel importante en ambientes educativos. La creatividad puede ser desarrollada por todos los estudiantes en su totalidad, ella no es facultad sólo de algún tipo de estudiantes.

Como también lo menciona Varías (2022), el estudiante no tenía reparo en asumir nuevos riesgos y experiencias que le permitían afrontar soluciones creativas a situaciones de contextos donde ellos se encuentran inmersos, de igual forma, Delgado (2022) mencionaba que la creatividad es una competencia que generaba ideas y mejoraba el planteamiento de soluciones creativas, por eso PISA 2022, lo considera una competencia a evaluar como la competencia lectora, la competencia de indagación y la competencia lógica matemática.

La creatividad generaba beneficios en los educandos, esta afirmación era respaldada por Ramos (2020), el cual afirmaba que la creatividad motivaba a la búsqueda de nuevas soluciones. También Praga et al., (2020) afirmaba que la creatividad, desarrolla el pensamiento divergente de nuestros educandos. En su investigación Ramos (2020, 2021) acerca de la creatividad, mencionaba que esta se relacionaba a la aptitud que poseía cada persona que asume formas distintas de pensar, frente a una situación, con características de fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente. Tal como mencionaba Gómez et al., (2018), cada persona posee, inteligencias múltiples, que muchas veces no actúan en simultaneidad, esto hace que la creatividad pueda desarrollarse como procesos en distintas partes del cerebro.

La creatividad, que tiene como base, el juego, genera espacios de indagación y descubrimiento, porque están inmersos en él, placer y gusto, generan la construcción de sus propios aprendizajes Zuloeta et al., (2021). Existen docentes cuya experiencia no sintoniza con la praxis educativa, la cual les produce y aumenta la desmotivación en los estudiantes. No olvidemos, que, si el docente deja de ser creativo, sus estudiantes adolecerán de la capacidad de innovar para construir sus propias ideas (Machado, 2021).

Como primera dimensión se consideró a la motivación que gráficamente De Souza et al. (2021), la consideraba como uno de los procesos, junto con el dominio de la persona y las habilidades del pensamiento, que confluyen como aporte a la creatividad. Afianzando el concepto de motivación Delgado, (2022) nos menciona que este proviene del latín motus, que quiere decir movimiento, es decir, el alumno activa sus interconexiones en el proceso de meta cognición, por algo que lo mueve a querer aprender.

En esta investigación realizada a una población de 50 niños del 5to ciclo, se pretendió afianzar, el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo como referente el enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky, utilizando actividades lúdicas que nos llevaron a generar procesos de construcción del conocimiento. Las actividades lúdicas han sido tomadas muchas veces como motivación inicial, o como premio final, por eso muchos no las han tomado como parte importante en el proceso de enseñanza, esta investigación profundiza el introducirlas en todo el proceso, para la adquisición de competencias y capacidades.

La segunda dimensión tenía que ver con los niveles de construcción del conocimiento direccionado a la creatividad lúdica. Si hablamos de aprendizaje lúdico, necesariamente se debía mencionar una de las obras de Cernaz (2019) donde se menciona al juego en los niños como el inicio a la simbolización, que llevó a la formación de estructuras cognitivas. Como marco conceptual para la segunda variable, según Ortega (1991) los aprendizajes se construyen pasando por procesos, así mismo, Gómez (2022) en un estudio en la revista "Ciencia Latina" mencionaba a Piaget, refiriéndose a la formalización como proceso mental, que se da entre los 12 y 13 años.

En el trabajo realizado, la población se encontraba en un intervalo de niños del quinto ciclo, cuyas edades se encontraban entre 8 y 10 años, por lo que consideramos dos niveles anteriores a la formalización en el proceso. El nivel concreto, donde los niños tienen contacto con la realidad, manipulando el material haciendo uso de sus saberes previos y posteriormente dando reglas de estructuración del juego, encaminándolo al desarrollo de capacidades y competencias, González et al., (2007) este nivel concreto, se basa en actividades lúdicas, grupales o individuales, así como la experimentación demostrativa por alumnos y docentes entre otras. El segundo nivel sería el representativo, el cual se puede dar paralelo al concreto, consiste en graficar, tomar datos, esquematizar u otros dependiendo de la dirección del juego con la adquisición de capacidades y competencias.

La tercera dimensión se basó en el estudio del pensamiento divergente o lateral, este se manifestaba en las diferentes formas de pensamiento para dar solución o explicar situaciones que se presentaban, estas fueron espontáneas, fluidas, pues representaban formas alternas de pensamiento. El pensamiento lateral es uno de los aportes de Edward de Bono, que nos presentaba formas diferentes de pensar, dejando de lado, esquemas de pensamiento pre establecidos, como aporte importante para afianzar el pensamiento creativo. En la revista NUMEROS, Chávez y Rojas, (2021), se hacía referencia claramente, a tres características del pensamiento lateral, flexibilidad, fluidez y originalidad, aspectos que aportaban a la creatividad, aspectos que después fueron contrastados con el rendimiento académico.

Como segunda variable, la investigación se enfoca en las estrategias lúdicas de aprendizaje como un medio para potenciar la creatividad en nuestros estudiantes. Un informe de la Organización mundial de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, UNESCO en el 2020, señala que esta pandemia dejó aproximadamente a 160 millones de niños y jóvenes en edad escolar, sin clases presenciales, el mundo de los niños del V ciclo es todavía el juego, en el retorno a clases presenciales, era necesario utilizar estrategias lúdicas que generaran aprendizajes que sirvan para desarrollar su creatividad, cubriendo ciertos vacíos emocionales que le dejó la ausencia de sociabilización entre pares. Según Borja, (2021), realizó una investigación sobre actividades

lúdicas y aprendizajes, concluyendo que el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje creativo.

El retorno a la presencialidad, evidencio, debilidades en lo emocional y cognitivo, es necesario crear ambientes de motivación en nuestros educandos, que les hagan revalorar sus habilidades y actitudes. Las estrategias lúdicas gamificadas, se tornaban importantes y necesarias, pues frente a la metodología tradicional, afianzaban asertivamente el aprendizaje, Araya (2021). El juego disminuía la presión frente a la equivocación como fracaso, enfocándola como la oportunidad de aprender, para corregir en base a una comunicación asertiva, afianzando las dimensiones afectivas de nuestros destinatarios (Ramos, 2020).

Las actividades lúdicas, por lo tanto, despertarán el interés de nuestros educandos, y mantendrán la motivación por aprender de forma dinámica y agradable. Por lo tanto, Vygotsky 1971, citado por Quintanilla, (2020), el cual afirmó, que el juego, afianzaba, conceptos teóricos, basados en experiencias, que el niño va conceptualizando. Por otro lado, las actividades lúdicas son parte de la vida del hombre desde épocas remotas, eso se evidenciaba en jeroglíficos, dejados como evidencia en tumbas egipcias donde se narraban pasajes de la vida, en actividades como la música, el baile y el juego (Pomare Smith, 2018)

Si se deseaba sustentar la influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje, era necesario mencionar a Ortega, (1991), en su obra específicamente, menciona al juego como primer peldaño para la simbolización, que posteriormente llevará a la evolución y formación de estructuras cognitivas. Comenzando con juegos simbólicos para posteriormente llegar a los juegos reglados, que contribuyen al desarrollo de estructuras cognitivas.

El Ministerio de Educación pone énfasis en que las actividades lúdicas son libres y espontaneas. Se dan en diversos contextos y en el tiempo, facilitando la comunicación fluida. Según Calderon (2021), sostiene que las actividades lúdicas no cumplen una periodicidad exacta, se dan en tiempos variables, según la necesidad de el niño y el joven, así también cambian según las competencias que se requieran desarrollar. En esa misma línea según Cajahuaman et al., (2021), señalaban que cuando el docente incluye estrategias lúdicas en el área de matemática, se obtenían mejores resultados en el proceso de aprendizaje.

En esta segunda variable se tomaron tres dimensiones 1) Cognitiva; Según Blanquiz y Villalobos (2018), se daba cuando se trabaja lo lúdico, para el desarrollo de competencias y capacidades con el uso de teorías y conocimientos que, de manera transversal, están inmersos en las reglas y procedimientos del juego. Según Llanos (2019), los juegos de reglas potenciaban la parte cognitiva y social porque los jugadores dejan de lado el egocentrismo de la individualidad, y respetan acuerdos de grupo. 2) Procedimental; según la investigación de Jaraba et al., (2020), esta dimensión tenía que ver con él, realizó, participó y desarrolló, con un enfoque constructivista donde el alumno construye su aprendizaje. La utilización de estrategias, métodos y reglas supone procesos mentales superiores ya sean en forma práctica o mental. 3) Actitudinal; en esta dimensión se hace énfasis en el respeto a las reglas de juego, la honestidad y transparencia como valores en una sociedad (Malcolm Williams, Richard Wiggins, and Prof. Alan Bryman, 2021).

Se concluyó que, estudios realizados por Menchén (2018) se señalaba que, en las dos últimas décadas, la neurociencia afirmaba, que la base para un aprendizaje creativo, eran las interconexiones de las neuronas (sinapsis), que se estimulan motivacionalmente y donde jugaba un papel importante el contexto. La creativa al incluir el juego como estrategia de un aprender estructurado, era un aspecto que potenciaba el proceso de aprendizaje, revitalizaba el interés del niño por aprender Gonzales-matta et al., (2022)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de Investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

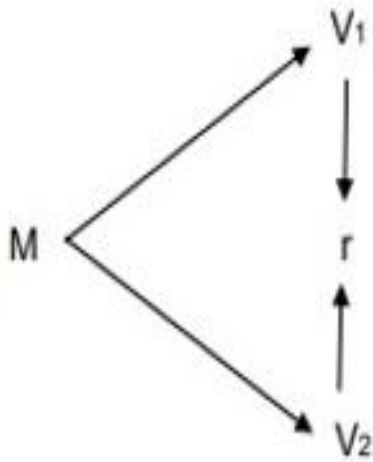
La investigación fue cuantitativa, entendiéndose por este diseño, al proceso que ve procedimientos, investigaciones, contextos, para la recolección de información cuantificable, representada en gráficos estadísticos, como lo señala Osorio y Castro, (2021). De carácter no experimental porque al estudiar la relación entre variables, estas se desarrollaban sin agentes que las direccionen, por el contrario, son tomadas de su realidad cotidiana como lo indica Arias y Covinos, (2021). Es básica porque está dentro de un marco teórico y los aportes fortalecen este marco según Rojas et al. (2021). Como lo señalaba Vega et al., (2021), las investigaciones donde la toma de datos se daban en un único momento, se denominan, de corte transversal.

Esta investigación, tenía esa característica ya que se aplicó el instrumento a una población de 50 estudiantes del V ciclo, donde 25 de ellos, en su cotidiano venían desarrollando, estrategias de creatividad tipo lúdicas y el otro grupo que trabaja tradicionalmente. Esta investigación parte del estudio de dos variables, tomando el paradigma positivista, porque se analizarán, las relaciones de variables de forma cuantitativa (Quiñones et al., 2021). Las variables de esta investigación son creatividad y aprendizajes lúdicos y serán investigadas en estudiantes del V ciclo, los instrumentos se aplicarán en dos instituciones, del distrito den Lurigancho Chosica.

3.1.2 Diseño de investigación

. El método a emplear, no experimental transversal, porque en esta investigación se tomó dentro de la población dos grupos distintos, en su cotidiano contexto, mediante la aplicación del instrumento serán evaluados sobre creatividad y aprendizajes lúdicos, este método consiste en observar la relación de las variables correlacional, como lo refieren (Sánchez y Murillo , 2021).

Esquema de investigación correlacional transversal



Dónde

M: Muestra

V1: Creatividad

V2: Aprendizajes lúdicos

r: Relación entre variable 1 y 2

3.2 Variables de operacionalización

- **Definición conceptual:** Creatividad (variable independiente)

La creatividad es un tipo pensamiento divergente, que refleja la capacidad del individuo para producir nuevas respuestas, inusuales y originales, en oposición al pensamiento convergente, de carácter más racional, secuencial y lógico (Moura. Et al.,2021).

- **Definición operacional:**

Para la definición operacional, en cuanto a la creatividad, se tomaron en cuenta las siguientes dimensiones: motivación, niveles de construcción y pensamiento divergente. Además, se plantearon 20 ítems, que se midieron a través de la escala de Likert: siempre (4), casi siempre (3), a veces (2) y nunca (1); y para la valoración de las variables se plantearon los siguientes niveles: Muy bueno, bueno, regular y bajo. Se presenta la matriz de operacionalización de esta variable en la sección anexos.

- **Definición conceptual:**

Aprendizajes Lúdicos (variable dependiente) El aprendizaje lúdico, en el estudio de Gutiérrez et al., (2018) es un sistema en el cual los participantes, se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas, que nos llevan al desarrollo de competencias, que arrojan resultados cuantificables.

- **Definición operacional:**

En cuanto al aprendizaje lúdico, se tomaron en cuenta las siguientes dimensiones: cognitivo, procedimental y actitudinal. Además, se plantearon 20 ítems, que se midieron a través de la escala de Likert: siempre (4), casi siempre (3), a veces (2) y nunca (1); y para la valoración de las variables se plantearon los siguientes niveles: Muy bueno, bueno, regular y bajo.

- **Indicadores:**

Para medir el comportamiento de las variables, teniendo en cuenta las dimensiones, se tomaron en consideración indicadores como, curiosidad, manipulación y fluidez de ideas, para la primera variable y algunos como, atención, aplicación y respeto para la segunda variable.

- **Escala de medición:**

Escala ordinal.

3.3 Población y muestreo

En base a Condori, (2020), la población es el conjunto de elementos utilizados para una evaluación de análisis dentro del contexto a estudiar, en donde se identifica, un área de interés para el estudio. Para este trabajo de investigación se tuvo una población de 50 estudiantes del nivel primario de dos I.E, del distrito de Lurigancho en Chosica, la primera de convenio y la segunda estatal. Tomando en cuenta que la muestra es una parte representativa de la población, esta estuvo conformada por 30 estudiantes del V ciclo de educación básica.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se usó fue la encuesta y se elaboró los instrumentos de medida que fueron dos cuestionarios en escala de Likert, que es una forma de medir la percepción y luego convertirla a datos Castillo, (2021). Presentamos las

tablas 1, 2 y 3 que contienen las fichas técnicas de los instrumentos de las variables de 14 estudio: uso de entornos virtuales y aprendizaje significativo, así como la validez de los contenidos mediante el juicio de los expertos.

Tabla 1

Ficha del Primer Instrumento

Ficha Técnica del Instrumento para medir la variable Creatividad

Nombre del instrumento: Creatividad

Autor: Virginia Patricia Pacheco Navarro

Lugar: Chosica

Fecha de aplicación: mayo 2022

Objetivo: Identificar el nivel de creatividad en los aprendizajes después del retorno a la presencialidad en estudiantes del V ciclo de dos I.E.

Administrado a: estudiantes del V ciclo de dos IE. María Auxiliadora y Emilio del Solar.

Duración: 20 minutos

Margen de error: En la encuesta todos dieron su consentimiento para la información proporcionada

Observación: se aplicó una encuesta presencial

Tabla 2

Ficha del Segundo Instrumento

Ficha Técnica del Instrumento Para Medir la Variable Aprendizaje Lúdico

Nombre del instrumento: Aprendizaje lúdico

Autor: Virginia Patricia Pacheco Navarro

Lugar: Chosica

Fecha de aplicación: setiembre y octubre de 2021

Objetivo: Identificar la influencia de los aprendizajes lúdicos para desarrollar e incrementar la creatividad en estudiantes del V ciclo, I.E.

Administrado a: estudiantes de dos I.E de la localidad

Duración: 20 minutos

Margen de error: En la encuesta todos dieron su consentimiento para la información proporcionada

Observación: se aplicó una encuesta presencial

Tabla 3*Validez de Contenido por los Juicios de Expertos*

N°	Grado Académico	Nombres y Apellidos	Aplicable	
			Creatividad	Aprendizajes Lúdicos
1	Doctora	Aracelli del Carmen Gonzales Sánchez	X	X
2	Doctora	Mary Hellen Mariela Michca Maguiña	X	X
3	Magister	María Soledad Velásquez Espilco	X	X

En la validación participaron dos doctoras y un magister, llegando a la conclusión de que el resultado es “aplicable”; además, los expertos concluyeron que el instrumento es válido para la investigación. Para Carhuancho et al., (2019) la validez nos ayuda a reconocer que nuestras preguntas tienen relación con el tema, y que los expertos dieron cuenta de esto al verificar los ítems. Para precisar la confiabilidad de los instrumentos se empleó el método de la prueba piloto, tomándose una muestra de 20 estudiantes con características similares a los participantes de la muestra de estudio. Luego de recolectar y organizar los datos se procedió al análisis mediante el coeficiente Alpha de Cronbach, que es un indicador estadístico que mide la coherencia interna de la prueba cuyas preguntas admiten más de dos alternativas de respuesta (Carhuancho et al., 2019), cuyos resultados presentamos en la tabla

Tabla 4*Estadística de la fiabilidad de los instrumentos*

Instrumento	Alpa de Cronbach	Número de elementos
Creatividad	,967	20
Aprendizajes Lúdicos	,876	20

Los resultados que se muestran en la tabla, se tienen a los coeficientes de confiabilidad de los instrumentos, al respecto la confiabilidad del instrumento de la creatividad con 20 ítems presenta 0.967 de los aprendizajes lúdicos presenta un coeficiente de confiabilidad de 0.876 con 20 ítems, de los cuales se tiene un nivel alto en cuanto a los coeficientes por lo que se sugiere su aplicación en la muestra representativa.

3.5 Procedimientos

Para recolectar los datos se aplicó un cuestionario presencial a los estudiantes del V ciclo de dos I.E de la localidad de Chosica, se solicitó las cartas de autorización por parte de la Universidad Cesar Vallejo (UCV), para ser llevadas en forma presencial, donde los directores de las dos I.E. Además, en la encuesta se adjuntó el consentimiento por parte de los padres de familia. El instrumento a aplicar, fue validado por dos doctores y un magister. Luego del recojo de los datos, se organizaron dichos datos y fueron procesados con el programa estadístico SPSS Versión. Posteriormente, se evaluó la confianza del instrumento mediante el Coeficiente Alpha de Cronbach cuyo resultado nos dio un alto grado de confiabilidad, y que fueron mostradas en tablas y figuras.

Finalmente, se describió los resultados obtenidos y se realizó las comparaciones correspondientes para obtener las conclusiones del presente estudio.

3.6 Método de análisis de datos

Como señalaron Sánchez-Gómez et al., (2018), el método de análisis de datos es una etapa del proceso de investigación en el que se organiza la data para ser tratada de forma detallista y que permita la descripción e interpretación de la información. Para este trabajo se utilizó el índice de confiabilidad Alpha de Cronbach sobre una muestra piloto de 20 estudiantes. Posteriormente, se realizó el procesamiento de análisis de una muestra no probabilística de 50 estudiantes mediante la prueba estadística Rho de Spearman, la cual permitió evaluar la correlación entre las variables de estudio, con una medición de tip (Blanquiz y Villalobos, 2018).

3.7 Aspectos éticos

El trabajo de investigación se ejecutó garantizando la confiabilidad en cuanto a la revisión de la literatura, respetando la propiedad intelectual de los autores consultados en este trabajo, realizando la oportuna cita y referencias en función al manual de normas APA 7. También se tomó en cuenta el respeto al anonimato de los estudiantes que apoyaron en este estudio, cuya colaboración fue de forma libre y voluntaria. Además, se recibió la autorización del promotor y los directores de las IE, María Auxiliadora y Emilio del Solar, así como de los padres de familia. Finalmente, se protegerá los datos recogidos, los cuales serán utilizados para los propios fines de la investigación.

IV. RESULTADOS

Para la presentación de los resultados, se asumirán las puntuaciones de la creatividad y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, luego se procedió a la transformación de la puntuación para la presentación por niveles a los datos obtenidos después del trabajo de campo.

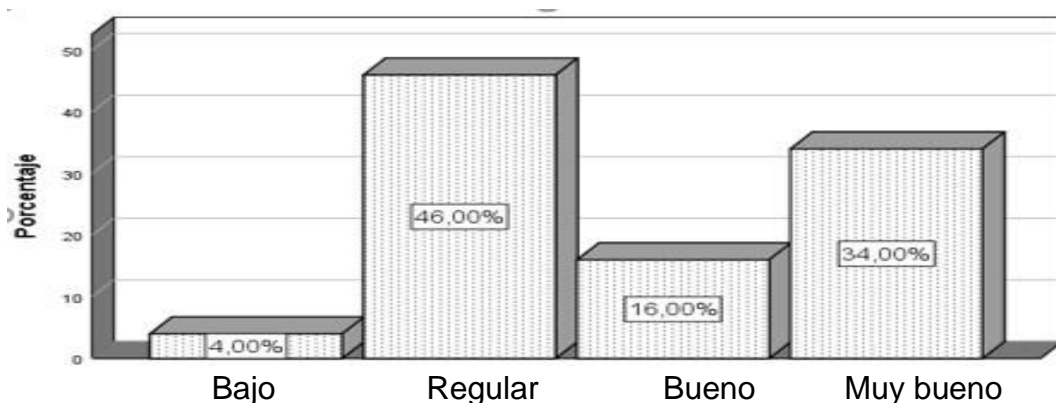
Tabla 5

Distribución de Frecuencias por Nivel de la Creatividad en estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	4,0
Regular	23	46,0
Bueno	8	16,0
Muy bueno	17	34,0
	50	100,0

Figura 1

Niveles porcentuales de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022



Los resultados que se muestran referente al nivel de la creatividad de los estudiantes del V ciclo, de los cuales el 4% manifiestan que se encuentran en nivel bajo, mientras que el 46% percibe que se encuentran en nivel regular, así mismo el 16% presentan un nivel bueno y 34% de los estudiantes presentan nivel muy bueno de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022.

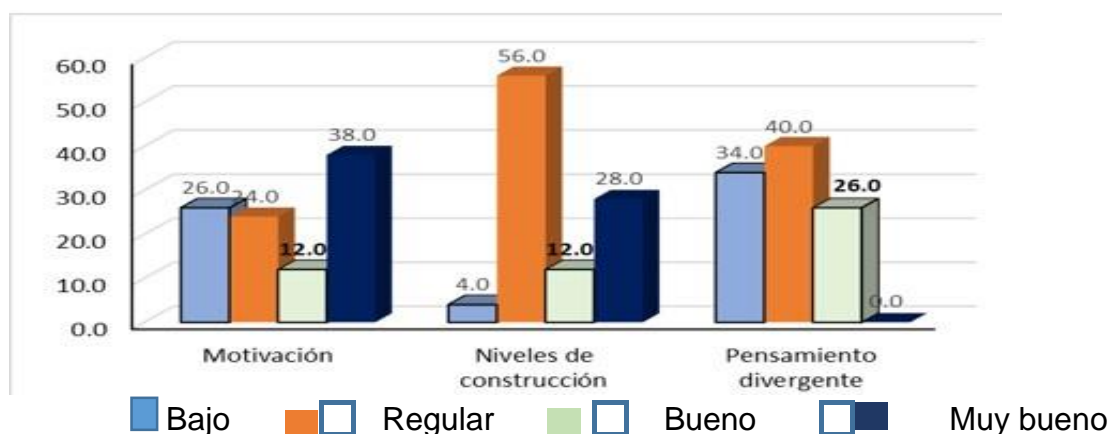
Tabla 6

Nivel de las Dimensiones de la Creatividad en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

	Motivación		Niveles de Construcción		Pensamiento Divergente		Niveles
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Bajo	13	26.0	2	4.0	17	34.0	
Regular	12	24.0	28	56.0	20	40.0	
Bueno	6	12.0	6	12.0	13	26.0	
Muy bueno	19	38.0	14	28.0	0	0.0	
Total	50	100.0	50	100.0	50	100.0	

Figura 2

Niveles porcentuales de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022



En cuanto a los niveles de la dimensión de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022, el resultado permite detectar los niveles predominantes en cuanto a las dimensiones, al respecto en la dimensión motivación, el 38% se encuentran en nivel muy bueno, el 26% se encuentran en nivel bajo y el 24% se encuentran en nivel bueno, mientras que en la dimensión niveles de construcción el 28% se encuentran en nivel muy bueno, mientras que el 56% se encuentran en nivel regular, asimismo el 4% se encuentran en nivel bajo. Finalmente, en la dimensión pensamiento divergente el 26% presenta buen nivel, el 40% se encuentran en nivel regular y el 34% se

encuentran en nivel bajo en la dimensión de la creatividad en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022.

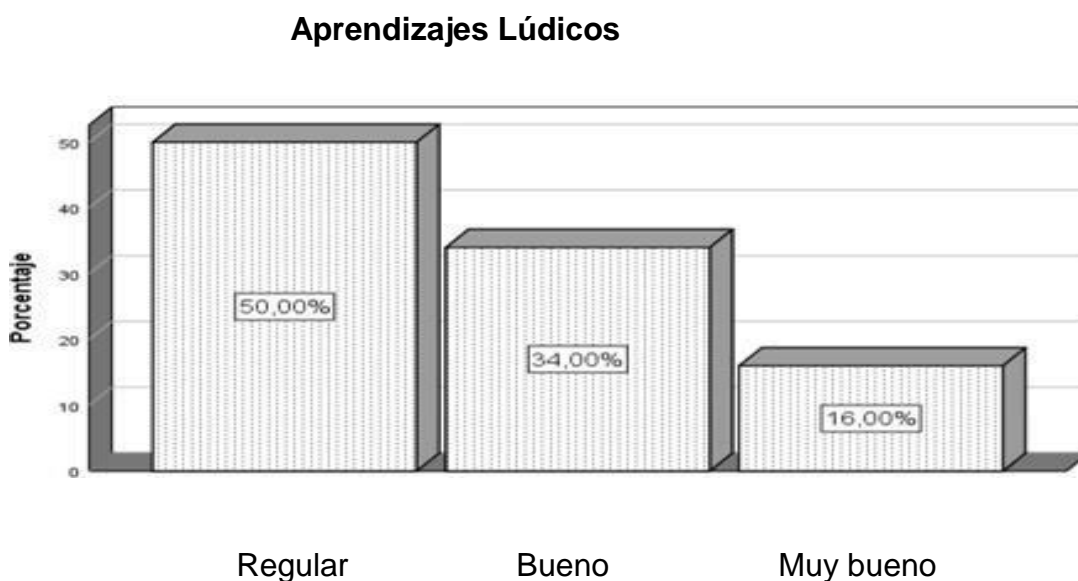
Tabla 7

Nivel de los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

	Frecuencia	Porcentaje
Regular	25	50,0
Bueno	17	34,0
Muy bueno	8	16,0
Total	50	100,0

Figura 3

Distribución de frecuencias por nivel de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022



En referencia al nivel de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022, de los cuales el 50% de los estudiantes presentan un nivel regular para el aprendizaje, mientras que el 34% perciben que el nivel es bueno y solo el 16% perciben que el nivel es muy bueno para los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022.

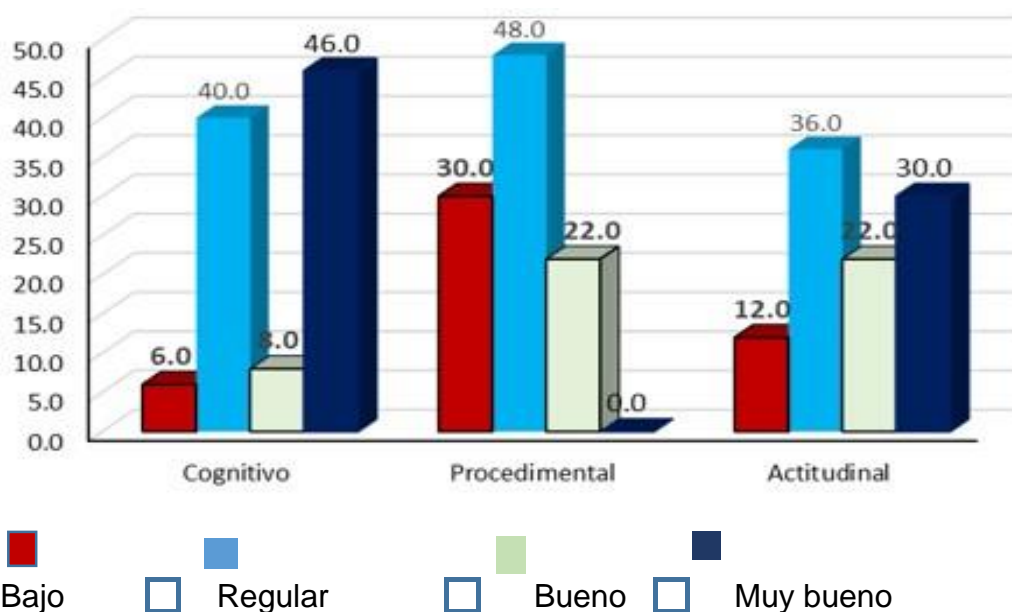
Tabla 8

Distribución de Frecuencias por Nivel de la Dimensión de los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

Niveles	Cognitivo		Procedimental		Actitudinal	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	6.0	15	30.0	6	12.0
Regular	20	40.0	24	48.0	18	36.0
Bueno	4	8.0	11	22.0	11	22.0
Muy bueno	23	46.0	0	0.0	15	30.0
Total	50	100.0	50	100.0	50	100.0

Figura 4

Niveles de las dimensiones de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022



Asimismo, en cuanto a los niveles de las dimensiones de los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022 se tiene a la dimensión cognitiva, el 40% de los estudiantes presentan regular nivel, mientras que el 46% perciben que presentan muy buen nivel y el 8%

perciben un nivel bueno, en la dimensión procedimental el 48% se encuentran en nivel regular y el 30% perciben regular nivel. Finalmente, en cuanto a la dimensión actitudinal el 36% perciben un regular nivel, mientras que el 30% presentan un nivel muy bueno y el 22% de los encuestados presentan un regular nivel para los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022

Contrastación de hipótesis

En referencia al análisis de los resultados previo al índice valorativo de las respuestas al cuestionario tipo Likert, para el efecto se asumirá al estadístico del coeficiente de Spearman, quien detecto la relación entre variables y dimensiones.

HIPÓTESIS GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

Ho: No existe relación entre la creatividad con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022.

Hg: Existe relación entre la creatividad con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022.

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$

Por las características de la métrica del instrumento y la intensidad de la hipótesis se utilizó al estadístico de prueba al coeficiente de Spearman de acuerdo a Vallecillos, (1996).

Rechazar la hipótesis nula si: $p_valor < 0.05$

Tabla 9

Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Creatividad y los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

			Creatividad	Aprendizaje Lúdico
Rho de Spearman	Creatividad	Coeficiente de correlación	1,000	,765**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Aprendizaje Lúdico	Coeficiente de correlación	,765**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Los resultados que se aprecian en la tabla, se presentan los estadísticos en cuanto al grado de correlación entre la variable de estudio determinada por el coeficiente de Rho Spearman 0.765 representando alto nivel de relación, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, existe relación entre la creatividad con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022 Hipótesis específica Específico 1

Ho: No existe relación entre la motivación y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

H1: Existe relación entre la motivación y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

Nivel de significación: $\alpha = 0.05$

Rechazar la hipótesis nula si: $p_valor < 0.05$

Tabla 10

Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Motivación y el Aprendizaje Lúdico en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial de la Ugel 06, Lima 2022

		aprendizaje		
			Lúdico	Motivación
Rho de Spearman	Aprendizaje Lúdico	Coeficiente de correlación	1,000	,794**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Motivación	Coeficiente de correlación	,794**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En cuanto al resultado específico que se muestran en la tabla adjunta, se presentan los estadísticos en cuanto al grado de correlación entre la variable y dimensión por el coeficiente de Rho Spearman de 0.794 significa que existe una alta relación entre la variable y la dimensión, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, existe relación entre la motivación con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

Hipótesis específica Específico 2

Ho: No existe relación entre los niveles de construcción con los

aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

H2: Existe relación entre los niveles de construcción con los aprendizajes

lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

Tabla 11

Grado de Correlación y Nivel de Significación Entre la Construcción y el Aprendizaje Lúdico en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial

		Aprendizaje		
			Lúdico	Niveles de Construcción
Rho de Spearman	Aprendizaje Lúdico	Coeficiente de correlación	1,000	,718**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Niveles de Construcción	Coeficiente de correlación	,718**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

En cuanto al resultado específico que se muestran en la tabla adjunta, se presentan los estadísticos en cuanto al grado de correlación entre la variable y dimensión por el coeficiente de Rho Spearman de 0.794 significa que existe una alta relación entre la variable y la dimensión, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, existe relación entre los niveles de construcción con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

Hipótesis específica específico 3

Ho: No existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

H₃: Existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial

Tabla 12

Grado de Correlación Entre el Pensamiento Divergente con los Aprendizajes Lúdicos en Estudiantes del V Ciclo al Retorno Presencial

			aprendizaje Lúdico	Pensamiento divergente
Rho de Spearman	aprendizaje Lúdico	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000 .	,764** ,000
		N	50	50
	Pensamiento divergente	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,764** ,000	1,000 .
		N	50	50

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Asimismo, se tienen resultados de la tabla muestran al coeficiente de Rho Spearman de 0.764 entre las variable y dimensión, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

V. DISCUSIÓN

Iniciando con la contrastación de la hipótesis general, siendo esta, parte importante de la investigación y basándonos en los resultados obtenidos por la técnica e instrumentos empleados, se afirmó que, existe relación entre la creatividad y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022, cuyo sustento se ampara en la prueba de Spearman ($Rho = 0,765; Sig = 0,000$), el algoritmo obtenido nos muestra que las variables si cumplen con la correlación aceptable teniendo como parámetros, moderado y bueno, además una variable está asociada a la otra pudiendo encontrar características de una de ellas en base a la otra, según (Roy-García et al., 2019).

En este sentido se pudo afirmar que la creatividad se fortalecía con la aplicación de experiencias lúdicas, y viceversa, tal como lo reforzaba , en su investigación que relacionaba al juego con la creatividad, con lo que se consideraba una estrategia valiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje (Albornoz, 2019). Así mismo, el proceso de enseñanza aprendizaje mejora en creatividad con la gamificación, así lo afirma Cangalaya-Sevillano (2020) respaldado por un ($Rho= 0,677; Sig=0,000$), afianzando lo anterior, tenemos a Jenaro-Río et al., (2019), quien expone un estudio realizado a una población de 32 estudiantes con una prueba PIC-N, de creatividad, sometidos a estrategias libres y lúdicas se observaron resultados favorables al aumento de esta. A través de una investigación realizada a 32 estudiantes, con respecto a la relación entre lúdica y aprendizaje creativo, validado por un cuestionario obteniendo una confiabilidad por medio del alfa de cronbach, cuya fiabilidad corresponde $\alpha = ,835$ lo explica (Zorrilla, 2021).

En cuanto a las estrategias lúdicas en la investigación de Pomare Smith (2018), se evidenció que de 28 estudiantes el 84% aprendían mejor si experimentaban actividades lúdicas, en el proceso, podemos decir entonces, que la creatividad se ve potenciada, por las estrategias lúdicas, estas estrategias, en los niños del V ciclo, generan respuestas variadas y creativas.

Para contrastar los resultados de la estadística descriptiva de acuerdo con los hallazgos obtenidos en el presente estudio, se evidenció que el 46% de las estudiantes del V ciclo de la Unidad de gestión Educativa 06, poseían un nivel de creatividad regular, evaluando dimensiones como, (motivación, niveles de construcción, y pensamiento divergente), teniendo en cuenta que el instrumento fue aplicado en su cotidiano habitual en dos instituciones, para completar la población requerida, en una de las instituciones si se desarrollaban estrategias lúdicas en su cotidianidad, como juegos matemáticos, teatro, propuestas de pensamiento lateral, en contraste con el otro grupo que trabajaba en forma tradicional, un porcentaje de 34% calificaron como muy bueno, un 16% bueno y un 4% bajo.

En cuanto a los aprendizajes lúdicos, el 50% evidenció un nivel regular, bueno un 34% y un nivel muy bueno el 16%, evaluando dimensiones como, (cognitivo, procedimental y actitudinal). El juego aplicado como una estrategia, es favorable para los estudiantes así se puede inducir que por medio de los juegos lúdicos el niño absorbe los conocimientos y enseñanzas de manera práctica y rápida y produce cambios positivos en los niños, que de alguna manera relaciona sus conocimientos previos y los conocimientos nuevos adquiridos Cruz (2022). Así los resultados ayudarán a que, al retorno a la presencialidad, los docentes tomemos en cuenta el uso de estrategias lúdicas, como una necesidad para despertar el interés y la creatividad en nuestros educandos y lograr desarrollar capacidades reconociendo que debemos re la pandemia nos abrió puertas a una manera más creativa, en la aplicación de estrategias de aprendizaje, donde la socialización entre pares se vitalizó, para aportar a la sociedad profesionales creativos que den respuesta a los retos del mundo actual.

Respecto a la variable creatividad, evidenciaron un nivel de 46% equivalente a regular, teniendo niveles propuestos más alentadores como muy bueno que alcanzó un valor de 34%. este resultado invita a la reflexión de que la creatividad es inherente al ser humano, pero que esta se va potenciando con la practica constante, los alumnos del V ciclo, han

experimentado con anterioridad el manejo de estrategias lúdicas que los ha llevado al desarrollo de experiencias creativas, originando un resultado no muy bueno, pero tampoco desalentador después de un reclutamiento a causa de la pandemia, esto es respaldado por Galvis Hurtado, (2019), el cual realizó una investigación a 60 estudiantes en dos bloques de edades, concluyendo que los que más tiempo habían desarrollado estrategias lúdicas e innovadoras, tenían niveles mentales superiores al momento de dar soluciones creativas.

Analizando las dimensiones de la primera variable, la primera hipótesis específica, según el resultado de la correlación de Spearman ($Rho=0,825$; $Sig = 0,000$) verifica el nivel de correlación entre los aprendizajes lúdicos y su relación con la motivación en estudiantes del V ciclo de la ugel 06 al retorno presencialidad, Lima 2022. Arroja un porcentaje de 38%, que se ubica en el máximo nivel como muy bueno, podemos mencionar que las estrategias didácticas son mejores acogidas por los niños, si están inmersas en el juego que genera desarrollo de capacidades y competencias, tal como lo señalaba Araya et al., (2019), que, al mostrar resultados de una investigación, a 576 estudiantes de 5° básico en entornos didácticos, donde se vieron involucrados como protagonistas, obtuvieron porcentajes de creatividad relativamente altos. De esta manera se concluyó con el primer objetivo específico sobre la base de los aprendizajes lúdicos, que es, establecer la relación entre la motivación y los aprendizajes lúdicos, la presencia de la motivación elemento importante dentro de la lúdica, resulta fundamental en los momentos del retorno a la presencialidad.

De igual manera, en la segunda hipótesis específica de acuerdo con la derivación de la correlación de Spearman ($Rho= 0,897$; $Sig= 0,000$) se encontró que los aprendizajes lúdicos se relacionan con los niveles de construcción en los estudiantes del V ciclo de la ugel 06, Lima 2022, en un porcentaje de 56% considerado nivel regular teniendo como bajo solo a un 4% y muy bueno a un 28%, el porcentaje obtenido en la investigación se inclina a afirmar que los aprendizajes lúdicos nos llevan a construir y desarrollar procesos de razonamiento, creatividad y pensamiento crítico,

esto es respaldado, por la investigación de Calderón, (2021), que afirma que la construcción de aprendizajes nos induce al usos de herramientas que facilitan el aprendizaje y es muy importante para el desarrollo del niño ayudándole en la creatividad y el pensamiento crítico.

De esta manera se concluyó con el segundo objetivo específico, establece la relación entre los niveles de construcción y los aprendizajes lúdicos, el trabajar con material concreto de tipo lúdico facilita la manipulación, elemento importante para que el alumno realice la construcción de su propio aprendizaje, el manejo de reglas en el proceso llevará a la obtención de las capacidades y competencias necesarias que conduzcan a las niñas, a la representación de ideas y procedimientos para llegar con más seguridad y destreza a nivel de abstracción.

Se determinó en la contrastación de la tercera hipótesis específica, aprendizajes lúdicos y su relación significativa con el pensamiento divergente, que es significativamente fuerte, determinada por Spearman ($Rho=0,935$; $Sig = 0,000$), por tanto, se puede decir la variabilidad de la creatividad dentro de la investigación, nos da un nivel regular expresado por el 40%, con el pensamiento divergente, si bien es cierto se esperaba un nivel mayor en porcentaje, este puede estar limitado por la falta de experiencias de socialización en dos años de aislamiento, Resultado poco similar encontramos en la tesis de Salazar (2018) donde se afirma que el pensamiento lateral sometido a un estudio experimental, si influye significativamente sobre la creatividad. De esta manera se concluye con el tercer objetivo específico, que es establecer la relación entre el pensamiento divergente y los aprendizajes lúdicos, es así que el pensamiento divergente o pensamiento lateral, permite relacionar ideas y procesos de forma creativa, para encontrar alternativas a la resolución de un problema, es por eso que se sugiere incluirlo en los procesos lúdicos de enseñanza aprendizaje.

En la investigación las estudiantes del V ciclo de la Ugel 06 con respecto a la segunda variable aprendizajes lúdicos, evidenciaron un nivel de 50% para regular, sin llegar al nivel muy bueno, donde solo fue

alcanzado por un 16%, esto nos evidencia que aún falta generalizar la aplicación de estrategias lúdicas más motivadoras que desarrollen la creatividad en nuestras estudiantes, esto se ve respaldado en la investigación de Ramos, (2020), donde claramente al realizar un pre y post experimental se obtuvieron cambios significativos pasando de un 12% a un 32%, afianzando la afirmación de la importancia de incluir estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar los niveles de creatividad y aprendizajes significativos

En la segunda variable aprendizajes lúdicos, tenemos como primera dimensión lo cognitivo, la investigación arrojó un nivel muy bueno con un porcentaje de 46%, esto evidencia que las estrategias lúdicas, no solamente utilizadas como motivación o premio, si no, dentro del proceso, generan la adquisición de capacidades y competencias respaldadas por los aspectos cognitivos, así lo respalda. Calderón, (2021) en su investigación, donde afirma que la lúdica propicia aprendizajes integrales generando aprendizajes cognitivos. Así mismo en la era de la digitalización afianzando la importancia de la lúdica, en la investigación, realizada por Quintanilla, (2020), aseguraba que los video juegos en prácticas educativas, favorecen el desarrollo cognitivo, en la encuesta realizada se observó que al 50% de docentes les parece los video juegos favorecen el autoaprendizaje, el desarrollo cognitivo y la creatividad.

Como segunda dimensión se expuso, lo procedimental, con un nivel de representatividad regular, equivalente a un 46%, cuando mencionamos lo procedimental, dentro de la variable, aprendizajes lúdicos, planteamos la importancia de categorizar los procesos para lograr la construcción del aprendizaje en los niños, comenzando por lo concreto, representativo y como último peldaño lo abstracto, en mi investigación, alcanzamos el nivel regular, esto pudo alcanzar un nivel bueno o muy bueno, al no ser así, reflexionamos sobre la inclusión y manejo de estrategias más motivadoras para con nuestros niños. Según Gonzales-matta et al., (2022) , cuando apostamos por el trabajo lúdico los procesos ocasionan que si escuchamos aprendemos el 20%, cuando vemos y escuchamos el 50%, y si hacemos

el 80%. Los procesos siempre van a potenciar y asegurar un aprendizaje lógico.

Como tercera dimensión dentro de la variable aprendizajes lúdicos con un 36% de nivel equivalente a regular, se propone lo actitudinal, siendo esta dimensión, ventajosa dentro del proceso de aprendizaje, los resultados evidencian que pudiera aprovecharse más los beneficios de esta dimensión, que aseguraría un aprendizaje más placentero y motivacional, como lo menciona, Budiarti, (2020), los aprendizajes lúdicos, desarrollan actitudes positivas como el trabajo colaborativo, el respeto a las reglas, la acogida fraterna como aspectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Existe relación entre la creatividad con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022 detectado por el coeficiente de Rho Spearman 0.765 representando alto nivel de relación, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Segunda

Existe relación entre la motivación y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial detectado por el coeficiente de Rho Spearman de 0.794 existe una alta relación entre la variable y la dimensión, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Tercera

Existe relación entre los niveles de construcción con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial por el coeficiente de Rho Spearman 0.718 existe la relación entre las variables y dimensión, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna

Cuarta

Existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial detectado por el coeficiente de Rho Spearman de 0.764 además $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda al área encargada del desempeño docente capacitar a los docentes en temas de estrategias lúdicas que fomenten la creatividad y viceversa, de tal manera que los docentes realicen sesiones innovadoras, despertando el interés de los niños.

Segunda

Se recomienda a la dirección y sub dirección organizar trabajo colegiado donde cada docente, pueda compartir estrategias innovadoras que fomenten la creatividad en sus estudiantes.

Tercera

Se recomienda a los coordinadores del trabajo pedagógico, contar con entrenamiento efectivo en lo que concierne a pensamiento lateral, juegos lúdicos que lleven a desarrollar capacidades y competencias, para que así sean quienes supervisen y acompañen el uso acertado de estrategias creativas.

Cuarta

Trabajar con los niños más proyectos, que los motiven a plantear diversas soluciones variadas y creativas, ya que resulta tácito que los proyectos generan respuestas frente a aprendizajes significativos.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). Games and the development of creativity in children of the initial level at Bejamin Carrión School. *Conrado*, 15(66), 209–213.
- Araya, P. (2021). *Promoviendo el Pensamiento Creativo en la Clase de Matemática: dos casos de estudio en aulas de primaria*. 35, 1369–1390.
- Araya, P., Giaconi, V., & Martínez, M. V. (2019). Pensamiento matemático creativo en aulas de enseñanza primaria: entornos didácticos que posibilitan su desarrollo. *Calidad En La Educación*, 50, 319. <https://doi.org/10.31619/caledu.n50.717>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. In *Enfoques Consulting EIRL*. file:///C:/Users/hp/Downloads/Arias-Covinos-Diseño_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Blanquiz, Y., & Villalobos, M. F. (2018). Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones Educativas de Media de San Francisco 1. *Telos Revista de Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, 20(2), 356–375. <https://doi.org/10.36390/telos202.07>
- Budiarti, novi yulia. (2020). Propuesta Lúdica para la reducción de las barreras actitudinales HADDAD SALCEDO. *Sustainability (Switzerland)*, 4(1), 1–9. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://sers.c.org/journals/index.php/IJAST/article>
- Cajahuaman, G. E., Lindo Castro, R. E., & Huayta Franco, Y. J. H. F. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una

- revisión sistemática. *Igobernanza*, 4(15), 33–53.
<https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.126>
- Calderón. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje [Playful activities for learning Atividades]. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 862–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Cangalaya-Sevillano. (2020). *Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. Volumen 24 N° 3 Septiembre-Diciembre 2020 (473-487)*. 2020, 473–487. <https://orcid.org/0000-0003-0221-5905>
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). Metodología para la investigación holística. In *Uíde*. <https://n9.cl/t0s2>
- Castillo Bustos, M. R. (2021). Técnicas E Instrumentos Para Recoger Datos Del Hecho Social Educativo Techniques and Tools To Collect Data From the Educational Social Fact. *Retos de La Ciencia*, 5(10), 50–61. <http://retosdelacienciaec.com>
- Celi Rojas, S. Z., Catherine Sánchez, V., Quilca Terán, M. S., & Paladines Benítez, M. del C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 826–842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Cernaz, G. (2019). *El desarrollo del símbolo en el juego de la primera infancia: Un debate clásico aún vigente*. <https://www.aacademica.org/000-111/732>
- Chávez, C. F., & Rojas, O. J. (2021). Algunas consideraciones sobre el pensamiento divergente y la creatividad a partir de la resolución de un problema geométrico con múltiples vías de solución. *Números, Revista de Didáctica de Las Matemáticas*, 107, 91–108. <http://www.sinewton.org/numeros>
- Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra Porfirio Condori Ojeda*.

Cruz, D. la. (2022). *Universidad José Carlos Mariátegui*.

Cvetković Vega, A., Maguiña, J. L., Soto, A., Lama-Valdivia, J., & Correa López, L. E. (2021). Cross-sectional studies. *Revista de La Facultad de Medicina Humana*, 21(1), 164–170.
<https://doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>

De Souza Fleith, D., Da Silva Almeida, L., & Moura de Carvalho, T. de C. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. Development of Creative Thinking in the Educational Field. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Delgado, C. (2022a). *Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. 4.*

Delgado, C. (2022b). *Revista Innova Educación. 4.*

Dogan, N., Maria Antonia Manassero, M. A. M., & Vázquez-Alonso, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 48, 163–180.
<https://doi.org/10.17227/ted.num48-10926>

Elisondo, R. C. (2018). Creatividad y Sociedad: llegar con una buena idea. *Creatividad y Sociedad*, 27, 145–166.

Elisondo, R. C., & Florencia Piga, M. (2020). –1–año 11 | número 20 | enero-junio 2020 | ISSN 2007-2171 Todos podemos ser creativos. Aportes a la educación We can all be creative. Contributions to education. *Dialogos Sobre Educación*, 20(0), 1–22.
<chromeextension://dagcmkpagjlhakfdhnbomgmjdpkdklff/enhancedreader.html?openApp&pdf=http%3A%2F%2Fdialogossobreeducacion.cucsh.udg.mx%2Findex.php%2FDSE%2Farticle%2Fdownload%2F590%2F736>

- Espinola, L. (2021). Pensamiento Metacognitivo, Crítico Y Creativo En Contextos Educativos: Conceptualización Y Sugerencias Didácticas. *Psicología Escolar e Educativa*, 25, 9. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-35392021220278>
- Galvis Hurtado, R. (2019). Pedagogía y creatividad en la educación superior colombiana. *Revista de Ingeniería, Innovación y Desarrollo*, 1(1), 59–63. <https://doi.org/10.18041/2539-3359/riid.1.5278>
- Gómez Acuña, M., Lucas Millán, C., Bermejo García, M. L., & Rabazo Méndez, M. J. (2018). Las emociones y su relación con las inteligencias múltiples en las asignaturas de ciencias y matemáticas en secundaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. Revista INFAD de Psicología.*, 1(1), 213. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2018.n1.v1.1318>
- Gómez, R. (2022). Implementación de un aula virtual en Moodle para el aprendizaje de las matemáticas en el marco de la educación relacional. *Revista Innova Educación*, 4(3), 72–87. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.004>
- Gonzales-matta, N., Mosqueira-neira, M. F., & Ferro-taipe, P. (2022). *Development of Creativity in Primary Education Children in Latin America in Times of the Covid-19 Pandemic Desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino fundamental na América*. 7(4), 1502–1517. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3903>
- González, R. A., Tejada, J. M., Martínez, M., Figueroa, S., & Pérez, N. (2007). DEL INVESTIGADOR EN PSICOLOGÍA EN MÉXICO Creative process dimensions of psychology researchers in Mexico. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 12(444), 35–50. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29212103%0D>
- Hernández Jara, P., Álvarez Gutiérrez, M., & Jórdan Yépez, Á. (2021). Influencia de la familia y el contexto social. *Sinergia Académica*, 4(2), 12–17.

- Hurtado Olaya, P. A., Garcia Echeverr , M., Rivera Porras, D. A., & Forgiony Santos, J. O. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relaci3n que favorece el procesamiento de la informaci3n. *Revista Espacios*, 39(17), 12.
<http://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.html>
- Iv n Borja, M. C. y W. C. (2021). Estudio Sobre La Situaci3n Actual De La Docencia En La Educaci3n Y Formaci3n T cnica Profesional En Bolivia, Colombia, Ecuador Y Venezuela. *Organizaci3n de Las Naciones Unidas Para La Educaci3n, La Ciencia y La Cultura Oficina de La UNESCO En Quito y Representaci3n Para Bolivia, Colombia, Ecuador y Venezuela*, 1–144.
<https://es.unesco.org/sites/default/files/doc-estudio-situaciondocencia-23-09-2021.pdf>
- Jaraba, Werner, P., Hamada, M., Bruce, 2011, Meyer, K.-, Tanaka, T., Tanaka, A., Tonoki, Y., Arita, K. ichi, Ikegami, Y., Report, L. D., Katayama, Y., Sabatino, C. P., Dixon, J., Karagiannidou, M., Knapp, M., Kamimura, T., Aoki, T., Ito., Miyamoto, T., 江尻晴美, 片岡秋子, ... Eddy, S. A. (2020). la l dica para fortalecer el aprendizaje. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607>
<https://doi.org/10.1016/j.ijsu.2020.02.034>
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1/cjag.12228>
<https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773>
<https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>
- Jenaro-R o, C., Casta o-Calle, R., & Oma a, A. G. P. (2019). A workshop experience for the promotion of creativity in primary school children. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 735–752.
<https://doi.org/10.5209/aris.60841>
- Machado, Y. (2021). Desarrollo de la inteligencia emocional y creativa en la educaci3n. *Alternancia – Revista de Educaci3n e Investigaci3n*, 3(5), 105–113.

- Malcolm Williams, Richard Wiggins, and Prof. Alan Bryman, T. M. (2021). *Juego reglado y sus aportes para las habilidades sociales*. 1996, 6.
- Maraza-Vilcanqui, B., & Zevallos-Solís, L. C. (2022). Los mapas conceptuales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), 1–16.
<https://doi.org/10.15359/ree.26-2.7>
- Menchén Bellón, F. (2018). El Aprendizaje Creativo y el Cerebro. Rescatar el Concepto de “Aprender.” *Revista Internacional de Educación Para La Justicia Social (RIEJS)*, 7(2), 47–59.
<https://doi.org/10.15366/riejs2018.7.2.003> Minedu. (2019). *Actividades lúdicas*.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y Aprendizaje*, 14(55), 87–102.
<https://doi.org/10.1080/02103702.1991.10822307>
- Osorio, R., & Castro, D. (2021). *a Una Metodología*. 13(22), 65–84.
- Pomare Smith, K. A. (2018). *Lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. 1–88.
- Quiñones Ramírez, L., Zárate - Ruiz, G., Miranda - Aburto, E., & Sosa Celi, P. (2021). Enfoque por competencias (EC) y Evaluación formativa (EF). Caso: Escuela rural. *Propósitos y Representaciones*, 9(1). <https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1036>
- Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143–157.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261>
- Ramos (2020). (2021). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6–19.
file:///C:/Users/HP/Downloads/DialnetAplicacionQuizizzYComprensionDeTextosEnInglesConEl-

8054631.pdf

- Ramos, L. M. (2020). Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020. *Psikologi Perkembangan, October 2013*, 133. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Roy-García, I., Rivas-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, M., & Palacios-Cruz, L. (2019). Correlation: Not all correlation entails causality. *Revista Alergia Mexico, 66*(3), 354–360. <https://doi.org/10.29262/ram.v66i3.651>
- Salazar, Q. (2018). Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional. *La Dirección Institucional y La Calidad Del Desempeño Docente de Las Instituciones Educativas de Educación Primaria de La RED N° 08 Del Distrito de San Juan de Lurigancho, Año 2012, 1*, 1–98.
- Sánchez-Gómez, M. C., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Desde los métodos cualitativos hasta los análisis. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao, 2018*(28), ix–xiii. <https://doi.org/10.17013/risti.28.0>
- Sánchez Molina, A. A., & Murillo Garza, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. In *Debates por la Historia* (Vol. 9, Issue 2). <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>
- Segovia, S., Fuster, D., & Ocaña, Y. (2020). Resiliencia del docente en situaciones de enseñanza y aprendizaje en escuelas rurales de Perú. *Revista Electrónica Educare, 24*(2), 1–26.
- Torres, T., & Yang, L. (2021). *Creativity in Chinese Education : A Study in Response to the “ Chinese Paradox .”*
- Variás, I. (2022). *Revista Innova Educación. 4.*

Zorrilla. (2021). Escuela de Posgrado Escuela de Posgrado. *Universidad César Vallejo*, 1–5. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>

Zuloeta et al., 2021. (2021). La creatividad en estudiantes de educación inicial:Una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17, 6.

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operacionalización

Matriz de operacionalización					
Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Item	Escala de medición y valores
La creatividad es un tipo pensamiento divergente, que refleja la capacidad del individuo para producir nuevas respuestas, inusuales y originales, en oposición al pensamiento convergente, de carácter más racional, secuencial y lógico (Moura, Et al., 2021, p.166.)	Se elaboró un cuestionario en cuya estructura se han tomado en cuenta tres dimensiones en la creatividad, Motivación, niveles de construcción y pensamiento crítico. Constituido por 20 ítems. estos se medirán con la escala de Likert: siempre (4), casi siempre (3), a veces (2), y nunca (1). Y para la apreciación de las variables se van a considerar los siguientes niveles: muy bueno, bueno, regular y bajo.	Motivación	Curiosidad y asombro	Del 1 al 3	siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 nunca = 1
			Interes y aptitud	Del 4 al 7	
			Desempeño y trabajo	Del 8 al 10	
		Niveles de construcción	Concretización y manipulación	Del 11 al 13	
			Esquemalización y representación	Del 14 al 16	
			Abstracción y análisis	Del 17 al 18	
		Pensamiento crítico	Fluidez de ideas	Del 19 al 20	
El aprendizaje lúdico es un sistema en el cual los participantes se involucran en un conflicto artificial definido por reglas, que arroja un resultado	El aprendizaje lúdico es una estrategia creativa donde se desarrolla el aprendizaje dirigido a potenciar capacidades reflejadas en la motivación, para aprender. Se realizará	Cognitiva	Atención y retención	Del 1 al 4	siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 nunca = 1
			Desarrollo conceptual	Del 5 al 8	
			Meta cognición	Del 9 al 12	
(Londoño, 2020)	siguientes dimensiones: cognitiva, procedimental y actitudinal. Los ítems son 20, los que serán evaluados usando la escala de Likert: siempre (4), casi siempre (3), a veces (2), y nunca (1). Y para la apreciación de las variables se van a considerar los siguientes niveles: muy bueno, bueno, regular y bajo.	Procedimental	Aplicación y ejecución	Del 13 al 15	
			Diversificación de estrategias	Del 16 al 17	
		Actitudinal	Respeto	18	
			Tolerancia	19	
			Socialización	20	

Anexo 2 Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Título: Programa "Creatividad y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial en la Lima 2022"

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
			Definición conceptual	Definición operacional	Denominación	Indicador	Ítem	Escala de medición valores
PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo se relaciona la creativa con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la UGEL 06, Lima 2022? PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Cómo se relaciona la motivación con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial? ¿Cómo se relacionan los niveles de construcción con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial? ¿Cómo se relacionan el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial?	OBJETIVO GENERAL: Establecer la relación entre la creativa y su relación con aprendizajes lúdicos, en estudiantes del V ciclo en el retorno presencial de la UGEL 06, Lima 2022 OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Establecer la relación entre la motivación con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial Establecer la relación entre los niveles de construcción con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial Establecer la relación entre el pensamiento divergente y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.	HIPÓTESIS GENERAL: Existe relación entre la creatividad con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial de la Ugel 06, Lima 2022. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS Existe relación entre la motivación y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial Existe relación entre los niveles de construcción con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial Existe relación entre el pensamiento divergente con los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial.	Matriz de operacionalización: Creatividad					
			Definición conceptual: La creatividad es un tipo pensamiento divergente, que refleja la capacidad del individuo para producir nuevas respuestas, ideas y programas, en oposición al pensamiento convergente, de carácter más causal, secuencial y lógico (Maza, 21 de 2021, p. 166.)	Definición Operacional: Se elaboró un cuestionario en cuya estructura se han tomado en cuenta tres dimensiones en la creatividad: Motivación, niveles de construcción y pensamiento crítico. Cuestionario por 20 ítems, entre los cuales se miden con la escala de Likert siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), nunca (2), y nunca (1) y para la apreciación de las variables se van a considerar los siguientes niveles: muy bueno, bueno, regular y bajo.	Motivación	Constancia y asertivo Interés y actitud Desempeño y trabajo	Del 1 al 3 Del 4 al 7 Del 8 al 10	siempre = 4 A veces = 3 nunca = 1
			Matriz de operacionalización: Aprendizaje lúdico					
			Definición conceptual: El aprendizaje lúdico es un sistema en el cual los participantes se involucran en un conflicto artificial definido por reglas, que arrojan un resultado mensurable. (Londrillo, 2008)	Definición Operacional: El aprendizaje lúdico es una estrategia creativa donde se desarrolla el aprendizaje dirigido a mejorar las habilidades en la resolución de problemas. Se realizará a través de los siguientes niveles: muy bueno, bueno, regular y bajo.	Cognitiva	Atención y retención Desarrollo conceptual Meta cognición	Del 1 al 4 Del 5 al 8 Del 9 al 12	siempre = 4 Casi siempre = 3 A veces = 2 nunca = 1
			Matriz de operacionalización: Pensamiento divergente					
			Definición conceptual: El pensamiento divergente es un tipo de pensamiento que genera ideas nuevas y creativas. (Londrillo, 2008)	Definición Operacional: El pensamiento divergente es un tipo de pensamiento que genera ideas nuevas y creativas. Se evaluará usando la escala de Likert siempre (5), casi siempre (4), a veces (3), nunca (2), y nunca (1) y para la apreciación de las variables se van a considerar los siguientes niveles: muy bueno, bueno, regular y bajo.	Procedimental Actitudinal	Aplicación y ejecución Diversificación de estrategias Respeto Tolerancia Socialización	Del 13 al 15 Del 16 al 17 18 19 20	

<p>ENFOQUE: CUANTITATIVO</p> <p>Según Sampieri (2003) la investigación utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis, utiliza conclusiones estadísticas para recopilar información y establecer patrones de comportamiento en una población.</p> <p>TIPO:</p> <p>Es APLICADA, tiene como objetivo resolver un problema específico "La creatividad y su relación con aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial en la UGEL 06, Lima 2022"</p> <p>NIVEL: APLICATIVO, porque pretende solucionar un problema</p> <p>DISEÑO:</p> <p>El diseño de investigación experimental es el que tiene el grado de control máximo (por parte del investigador); es decir, existe manipulación de las variables. Además, permite establecer relaciones de causalidad entre variables. Trabaja con una muestra</p> <p>Experimental: Cuasi experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> GE: 01 X 02 </div> <p>Donde: G.E. Grupo Experimental. G.C. Grupo de control X. Manipulación de la Variable Independiente. 01 y 03: Pre Test 02 y 04: Post Test</p>	<p>POBLACIÓN: Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población lo conforma el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones</p> <p>La población objeto de estudio está constituido por 50 estudiantes del V ciclo de las Instituciones :María Auxiliadora -Chosica y I.E 1193-Chosica</p> <p>MUESTRA Por su parte Hernández, Fernández y Baptista (2010) plantean que: La muestra es, el subgrupo de la población.</p> <p>TIPO DE MUESTRA: No Probabilística- Intencional</p> <p>La elección de los miembros para el estudio se realizará de acuerdo al criterio del investigador Con el muestreo intencional, el investigador selecciona los sujetos que son más adecuados para la investigación.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: La muestra del grupo experimental está constituida por 23 estudiantes y el grupo de control por 20 estudiantes de la institución educativa de Lurigancho.</p>	<p>VARIABLE:</p> <p>TÉCNICA: Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO: cuestionario</p> <p>AUTORAS: Virginia Patricia Pacheco Navarro</p> <p>FORMA DE ADMINISTRACIÓN: Individual</p>
---	---	--

Anexo 3 Instrumento CREATIVIDAD

N°	Dimensión/items	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
	Motivación				
1	Manipula el material lúdico antes de conocer las reglas del juego				
2	Disfruta pensando que de nuevo aprenderá				
3	Mantiene asombro, durante el proceso				
4	Siente satisfacción por aprender cosas nuevas				
5	Se siente feliz durante toda la sesión de aprendizaje				
6	Lo aprendido es útil fuera del entorno escolar				
7	Te gusta hacer preguntas sobre fenómenos naturales que observas a tu alrededor				
8	Eres el protagonista de tus aprendizajes				
9	Te sientes feliz al introducir el juego en tu aprendizaje				
10	Te agrada el teatro dentro de tu aprendizaje				
	Niveles de construcción	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
11	Manipulas los materiales siguiendo tus saberes anteriores				
12	Manipulas los materiales según las reglas del juego				
13	Utilizas estrategias lógicas al aplicar las reglas del juego				
14	Organizas resultados obtenidos en el juego				
15	Creas que tus resultados te ayudan a aprender otras cosas				
16	Esquematizas tus resultados				
17	Aplicas lo aprendido en tu entorno				
18	Resuelves problemas con facilidad				

	Pensamiento Divergente	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
19	Frente a una situación sueles dar diversas alternativas de solución				
20	Tus alternativas de solución están dentro de lo presentado				

APRENDIZAJES LÚDICOS

N°	Dimensión/items	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
	Cognitivo				
1	Presentas dificultad para concentrarte en las tareas que estas realizando				
2	Consideras que puedes recordar las reglas del juego sin volver a escucharlas				
3	Crees tener dificultad para aplicar las reglas del juego propuestas				
4	El hacerte preguntas sobre lo observado, te permite retener más lo aprendido				
5	Tus observaciones te ayudan en el método científico				
6	Sientes que lo aprendido te lleva a conocer mas conceptos				
7	Identificas la teoría en cada situación lúdica				
8	Podrías identificar temas dentro del desarrollo de tus juegos				
9	Sueles cambiar tus estrategias de juegos según tus resultados				
10	Utilizas tus conocimientos previos para aprender cosas nuevas				
11	Crees que podrías aplicar lo aprendido en otros espacios				
12	Puedes mejorar tus aprendizajes				
	Procedimental	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
13	Aplica diferentes formas de resolver problemas insertados en tu actividad lúdica				

14	Aplicas correctamente las reglas en los diversos juegos				
15	Disfrutas de la escenificación y actuación para resolver acertijos				
16	Escoges procesos y estrategias que te llevan a una solución				
17	Disfrutas de poder emplear estrategias lúdicas en tu aprendizaje				
	Actitudinal	Siempre 4	casi siempre 3	a veces 2	Nunca 1
18	Disfrutas al dialogar con tus compañeros				
19	Eres empático en el trabajo en equipo				
20	Promueves la ayuda mutua y solidaria				

Anexo 4 Fiabilidad

Fiabilidad

[ConjuntoDatos0]

Escala: VIRGINIA CREATIVIDAD

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,967	20

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
VAR00001	50,70	185,528	,760	,965
VAR00002	50,60	181,283	,852	,964
VAR00003	50,77	187,151	,734	,966
VAR00004	50,63	184,861	,748	,966
VAR00005	50,87	185,361	,688	,966
VAR00006	51,23	181,978	,757	,965
VAR00007	50,87	187,085	,611	,967
VAR00008	51,00	181,241	,767	,965
VAR00009	50,63	182,792	,802	,965
VAR00010	51,33	170,782	,914	,964
VAR00011	51,27	185,995	,689	,966
VAR00012	50,53	194,257	,463	,968
VAR00013	51,00	187,448	,631	,967
VAR00014	51,10	173,886	,922	,963
VAR00015	51,03	175,551	,925	,963
VAR00016	51,07	174,823	,918	,963
VAR00017	51,23	181,978	,757	,965
VAR00018	51,53	186,326	,757	,966
VAR00019	51,07	180,685	,700	,966
VAR00020	51,20	182,579	,764	,965

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
53,67	201,954	14,211	20

Fiabilidad

[ConjuntoDatos1]

Escala: VIRGINIA2 APRENDIZAJES LÚDICOS

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	30	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	30	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	20

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
VAR00001	52,20	120,786	-,576	,929
VAR00002	51,93	92,754	,842	,893
VAR00003	52,23	128,599	-,854	,939
VAR00004	51,70	95,803	,769	,896
VAR00005	51,77	96,944	,718	,898
VAR00006	51,67	96,575	,732	,897
VAR00007	51,63	95,826	,753	,897
VAR00008	51,63	95,826	,753	,897
VAR00009	51,83	98,420	,651	,900
VAR00010	51,57	99,013	,748	,898
VAR00011	51,73	103,857	,410	,905
VAR00012	51,63	96,516	,747	,897
VAR00013	51,83	98,420	,651	,900
VAR00014	51,63	96,309	,801	,896
VAR00015	51,73	94,340	,811	,895
VAR00016	51,80	97,683	,667	,899
VAR00017	51,53	97,637	,721	,898
VAR00018	51,67	97,126	,735	,897
VAR00019	51,60	96,248	,740	,897
VAR00020	51,53	98,740	,690	,899

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
54,47	110,120	10,494	20

Anexo 4 Validación

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	
	Motivación							
1	Manipula el material lúdico antes de conocer las reglas del juego.	X		X		X		
2	Disfruta pensando lo nuevo que aprenderá.	X		X		X		
3	Mantiene asombro, durante todo el proceso.	X		X		X		
4	Siente satisfacción por aprender cosas nuevas.	X		X		X		
5	Se siente feliz durante toda la sesión de aprendizaje			X		X		
6	Lo aprendido te sirve fuera del entorno escolar	X		X		X		
7	Te gusta hacer preguntas sobre fenómenos naturales que observas a tu alrededor	X		X		X		
8	Eres el protagonista de tus aprendizajes	X		X		X		
9	Te sientes feliz al introducir el juego en tu aprendizaje	X		X		X		
10	Te parece bien introducir el teatro como estrategia de aprendizaje	X		X		X		
	Niveles de Construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Manipulas los materiales siguiendo tus saberes anteriores	X		X		X		
12	Manipulas los materiales según las reglas del juego.	X		X		X		
13	Utilizas estrategias lógicas al aplicar las reglas del juego.	X		X		X		
14	Organizas resultados obtenidos durante el juego.	X		X		X		
15	Creas que tus resultados te llevan a adquirir nuevos conocimientos.	X		X		X		
16	La esquematización te ayuda a entender lo que querías aprender	X		X		X		
17	Aplica lo aprendido para resolver problemas de tu entorno	X		X		X		
18	Resuelve problemas con facilidad	X		X		X		
	Pensamiento divergente	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Frente a una situación sueles dar diversas alternativas de solución	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Sí, hay suficiencia.**

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

Apellidos y nombres del juez validador: **Dra. Araceli del Carmen Gonzales Sánchez** **DNI 06673412**

Especialidad del validador: **Dra. en Educación**

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 APRENDIZAJES LÚDICOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COGNITIVO							
1	Presentas dificultad para concentrarte en las tareas que estamos realizando	X		X		X		
2	Consideras que puedes recordar las reglas del juego sin volver a escucharlas	X		X		X		
3	Crees tener dificultad para aplicar las reglas de juego propuestas	X		X		X		
4	El hacerte preguntas sobre lo observado, te lleva a retener con facilidad lo aprendido.	X		X		X		
5	Tus observaciones te dirigen a aplicar el método científico	X		X		X		
6	Sientes que lo aprendido te lleva a enriquecer tus conceptos.	X		X		X		
7	Identificas el concepto a tratar en cada situación lúdica presentada	X		X		X		
8	Podrías identificar conceptos dentro del desarrollo de tus juegos .	X		X		X		
9	Sueles cambiar tus estrategias de juego según tus resultados.	X		X		X		
10	Utilizas tus conocimientos anteriores para llegar a nuevos conocimientos	X		X		X		
11	Crees que podrías aplicar lo aprendido en otros espacios.	X		X		X		
12	Puedes mejorar tus aprendizajes	X		X				
	PROCEDIMENTAL							
13	Aplicas diferentes formas de resolver problemas insertados en tu actividad lúdica	X		X		X		

14	Aplicas correctamente las reglas en los diversos juegos propuestos	X		X		X		
15	Disfrutas de la escenificación y actuación para resolver acertijos	X		X		X		
16	Escoges procesos y estrategias que te llevan a una solución	X		X		X		
17	Disfrutas de poder emplear estrategias lúdicas en tu aprendizaje	X		X		X		
	ACTITUDINAL							
18	Disfruta al dialogar con sus compañeras	X		X		X		
19	Eres empático en el trabajo en equipo	X		X		X		
20	promueves la ayuda mutua y solidaridad	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si, hay suficiencia.

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

Apellidos y nombre del juez validador: Dra. Aracelli del Carmen Gonzales Sánchez DNI 06673412

Especialidad del validador: Dra. en Educación

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 ítem 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	
	Motivación							
1	Manipula el material lúdico antes de conocer las reglas del juego.	X		X		X		
2	Disfruta pensando lo nuevo que aprenderá.	X		X		X		
3	Mantiene asombro, durante todo el proceso.	X		X		X		
4	Siente satisfacción por aprender cosas nuevas.	X		X		X		
5	Se siente feliz durante toda la sesión de aprendizaje			X		X		
6	Lo aprendido te sirve fuera del entorno escolar	X		X		X		
7	Te gusta hacer preguntas sobre fenómenos naturales que observas a tu alrededor	X		X		X		
8	Eres el protagonista de tus aprendizajes	X		X		X		
9	Te sientes feliz al introducir el juego en tu aprendizaje	X		X		X		
10	Te parece bien introducir el teatro como estrategia de aprendizaje	X		X		X		
	Niveles de Construcción							
		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Manipulas los materiales siguiendo tus saberes anteriores	X		X		X		
12	Manipulas los materiales según las reglas del juego.	X		X		X		

13	Utilizas estrategias lógicas al aplicar las reglas del juego.	X		X		X		
14	Organizas resultados obtenidos durante el juego.	X		X		X		
15	Creer que tus resultados te llevan a adquirir nuevos conocimientos.	X		X		X		
16	La esquematización te ayuda a entender lo que querías aprender	X		X		X		
17	Aplica lo aprendido para resolver problemas de tu entorno	X		X		X		
18	Resuelve problemas con facilidad	X		X		X		
	Pensamiento divergente	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Frente a una situación sueles dar diversas alternativas de solución	X		X		X		
20	Tus alternativas de solución están dentro del contexto trabajado	X		X		X		

¹**Claridad:** El ítem corresponde al concepto que se mide.

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 APRENDIZAJES LÚDICOS

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COGNITIVO								
1	Presentas dificultad para concentrarte en las tareas que estamos realizando	X		X		X		
2	Consideras que puedes recordar las reglas del juego sin volver a escucharlas	X		X		X		
3	Crees tener dificultad para aplicar las reglas de juego propuestas	X		X		X		
4	El hacerte preguntas sobre lo observado, te lleva a retener con facilidad lo aprendido.	X		X		X		
5	Tus observaciones te dirigen a aplicar el método científico	X		X		X		
6	Sientes que lo aprendido te lleva a enriquecer tus conceptos.	X		X		X		
7	Identificas el concepto a tratar en cada situación lúdica presentada	X		X		X		
8	Podrías identificar conceptos dentro del desarrollo de tus juegos	X		X		X		
9	Sueles cambiar tus estrategias de juego según tus resultados.	X		X		X		
10	Utilizas tus conocimientos anteriores para llegar a nuevos conocimientos	X		X		X		
11	Crees que podrías aplicar lo aprendido en otros espacios.	X		X		X		
12	Puedes mejorar tus aprendizajes	X		X				
PROCEDIMENTAL								
13	Aplicas diferentes formas de resolver problemas insertados en tu actividad lúdica	X		X		X		

14	Aplicas correctamente las reglas en los diversos juegos propuestos	X		X		X		
15	Disfrutas de la escenificación y actuación para resolver acertijos	X		X		X		
16	Escoges procesos y estrategias que te llevan a una solución	X		X		X		
17	Disfrutas de poder emplear estrategias lúdicas en tu aprendizaje	X		X		X		
ACTITUDINAL								
18	Disfruta al dialogar con sus compañeras	X		X		X		
19	Eres empático en el trabajo en equipo	X		X		X		
20	promueves la ayuda mutua y solidaridad	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Si, hay suficiencia.**

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. Dra. Mary Hellen Mariela Michca Maguina

DNI 1478652

Especialidad del validador: **Dra. en Educación**

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.

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	
	Motivación							
1	Manipula el material lúdico antes de conocer las reglas del juego.	X		X		X		
2	Disfruta pensando lo nuevo que aprenderá.	X		X		X		
3	Mantiene asombro, durante todo el proceso.	X		X		X		
4	Siente satisfacción por aprender cosas nuevas.	X		X		X		
5	Se siente feliz durante toda la sesión de aprendizaje			X		X		
6	Lo aprendido te sirve fuera del entorno escolar	X		X		X		
7	Te gusta hacer preguntas sobre fenómenos naturales que observas a tu alrededor	X		X		X		
8	Eres el protagonista de tus aprendizajes	X		X		X		
9	Te sientes feliz al introducir el juego en tu aprendizaje	X		X		X		
10	Te parece bien introducir el teatro como estrategia de aprendizaje	X		X		X		
	Niveles de Construcción							
		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Manipulas los materiales siguiendo tus saberes anteriores	X		X		X		
12	Manipulas los materiales según las reglas del juego.	X		X		X		

13	Utilizas estrategias lógicas al aplicar las reglas del juego.	X		X		X		
14	Organizas resultados obtenidos durante el juego.	X		X		X		
15	Crees que tus resultados te llevan a adquirir nuevos conocimientos.	X		X		X		
16	La esquematización te ayuda a entender lo que querías aprender	X		X		X		
17	Aplica lo aprendido para resolver problemas de tu entorno	X		X		X		
18	Resuelve problemas con facilidad	X		X		X		
	Pensamiento divergente	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Frente a una situación sueles dar diversas alternativas de solución	X		X		X		
20	Tus alternativas de solución están dentro del contexto trabajado	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: María Soledad Velásquez Espilco DNI N°07654646

Especialidad del validador: Maestra en Educación

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.

Anexo 5 base de datos

base de datos - ENTREGABLE - Excel

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri 11 Fuente Ajustar texto General Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

A4 Maria Auxiliadora

CREATIVIDAD																				
Institución	Motivación									Niveles de Construcción							Pensamiento divergente			
	Manipula el material lúdico antes de conocer las reglas del juego.	Disfruta pensando lo nuevo que aprenderá.	Mantiene asombro, durante todo el proceso.	Siente satisfacción por aprender cosas nuevas.	Se siente feliz durante toda la sesión de aprendizaje.	Lo aprendido se vive fuera del entorno escolar.	Te gusta hacer preguntas sobre fenómenos naturales que observas a tu alrededor.	Eres el protagonista de tu aprendizaje.	Te sientes feliz al introducir el juego en tu aprendizaje.	Te parece bien introducir el juego como estrategia de aprendizaje.	Manipulas los materiales siguiendo tus saberes anteriores.	Manipulas los materiales según las reglas del juego.	Utilizas estrategias lógicas al aplicar las reglas del juego.	Organizas resultados obtenidos durante el juego.	Crees que tus resultados te llevan a adquirir nuevos conocimientos.	La esquemática ayuda a entender lo que estás aprendiendo.	Aplicas lo aprendido para resolver problemas de tu entorno.	Resolves problemas con facilidad.	Encuentras una situación nueva de solución.	Tus alternativas de solución están dentro del contexto trabajado.
Maria Auxiliadora	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
Maria Auxiliadora	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3
Maria Auxiliadora	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	2
Maria Auxiliadora	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2
Maria Auxiliadora	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1
Maria Auxiliadora	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1
Maria Auxiliadora	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2
Maria Auxiliadora	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	2	2
Maria Auxiliadora	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	1
Maria Auxiliadora	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1
Maria Auxiliadora	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	2
Maria Auxiliadora	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	3	2
Maria Auxiliadora	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2
Maria Auxiliadora	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2
Maria Auxiliadora	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	1
Emilio del solar	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3
Emilio del solar	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3
Emilio del solar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	1	2	3
Emilio del solar	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3

Hoja1

Recuento: 30

18°C 23:37 23/07/2022

base de datos - Excel

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri 11 Fuente Ajustar texto General Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

AS4 =SUMA(AP4:AR4)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
28	Maria Auxiliadora	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3
29	Emilio del solar	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2
30	Emilio del solar	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1
31	Emilio del solar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	1
32	Emilio del solar	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	2
33	Emilio del solar	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2
34	Emilio del solar	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2
35	Emilio del solar	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2
36	Emilio del solar	1	2	3	3	2	1	3	2	3	1	2	3	3	1
37	Emilio del solar	2	3	2	3	1	1	3	2	3	1	2	3	3	2
38	Emilio del solar	3	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	3	2	1
39	Emilio del solar	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2
40	Emilio del solar	2	2	3	2	3	1	3	3	2	1	2	2	2	2
41	Emilio del solar	2	3	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	1	2
42	Emilio del solar	2	2	3	2	3	3	2	1	2	1	1	3	3	1
43	Emilio del solar	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	2	1
44	Emilio del solar	2	2	3	2	3	2	3	3	1	1	1	2	1	1
45	Emilio del solar	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2
46	Emilio del solar	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	3	2	1
47	Emilio del solar	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2
48	Emilio del solar	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	1	2	2	1
49	Emilio del solar	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2
50	Emilio del solar	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1

Hoja3 Hoja5 Hoja4 Hoja1 Hoja2

Promedio: 8.56 Recuento: 50 Suma: 428

18°C 23:41 23/07/2022

base de datos - ENTREGABLE - Excel

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri Fuente Ajustar texto General Formato Dar formato Estilos Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

A4 María Auxiliadora

	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ		
1	JUEGOS LUDICOS																								
2	Cognitivo											Procedimental					Actitudinal								
3	Tus alternativas de solución están dentro del contexto trabajado	Presentas dificultades para concentrarte en las tareas que estamos realizando	Consideras que puedes recordar las reglas del juego sin volver a escucharlas	Crees tener dificultad para aplicar las reglas de juego propuestas	El hacer preguntas sobre lo observado, te lleva a retener con facilidad lo aprendido.	Tus observaciones te digen a aplicar el método científico	Sientes que lo aprendido te lleva a enriquecer tus conceptos	Identificas el concepto a tratar en cada situación lúdica presentada	Podrías identificar conceptos dentro del desarrollo de tus juegos	Sueles cambiar tus estrategias de juego según tus resultados.	Utilizas tus conocimientos anteriores para llegar a nuevos conocimientos	Crees que puedes aplicar lo aprendido en otros espacios.	Puedes mejorar tus aprendizajes	Aplicas diferentes formas de resolver problemas insertados en tu actividad lúdica	Aplicas conexiones entre las reglas en los diversos juegos propuestos	Disfrutas de la especificación y actuación para resolver acertijos	Escoges procesos y estrategias que te llevan a una solución	Disfrutas de poder emplear estrategias lúdicas en tu aprendizaje	Disfrutas al dialogar con tus compañeros	Eres empático en el trabajo en equipo	promueves la ayuda mutua y solidaridad				
4	2	3	3	1	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3			
5	3	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4		
6	3	2	4	1	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4		
7	3	2	4	1	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3		
8	4	1	3	1	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3		
9	4	1	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3		
10	3	2	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3		
11	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4		
12	3	1	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3		
13	3	1	4	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	2	4	3	2	4	4	4	4	3		
14	3	2	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3		
15	4	2	3	2	3	4	3	4	4	2	3	3	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	4		
16	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4		
17	4	2	3	1	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4		
18	3	1	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
19	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
20	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	2	1	2		
21	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2		
22	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2		

Hoja1

Recuento: 30 71%

base de datos - Excel

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri Fuente Ajustar texto General Formato Dar formato Estilos Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

AS4 =SUMA(AP4:AR4)

	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	E
4	4	4	3	11		3		VARIABLE CREATIVIDAD				VARIABLE JUEGOS LUDICOS					
5	4	3	4	11		3											
6	3	3	4	10		3		Vmax=80				Vmax=80					
7	3	4	3	10		3		Vmin=20				Vmin=20					
8	4	3	4	11		3		Rango=60				Rango=60					
9	3	4	3	10		3		Amplitud=15				Amplitud=15					
10	3	4	3	10		3											
11	4	4	4	12		3		regular	bueno	muy bueno	Excelente	regular	bueno	muy bueno	Excelente		
12	3	3	3	9		3		[20-35[[36-51[[52-67[[68-80]	[20-35[[36-51[[52-67[[68-80]		
13	4	4	3	11		3											
14	3	4	3	10		3		D1 Motivación				D1 Cognitivo					
15	4	3	4	11		3		Vmax=40				Vmax=48					
16	3	3	4	10		3		Vmin=10				Vmin=12					
17	4	3	4	11		3		Rango=30				Rango=36					
18	3	4	4	11		3		Amplitud=7				Amplitud=9					
19	3	4	4	11		3											
20	3	3	4	10		3		regular	bueno	muy bueno	excelente	regular	bueno	muy bueno	excelente		
21	4	4	4	12		3		[10-17]	[18-25]	[26-33]	[34-40]	[12-21]	[22-31]	[32-41]	[42-48]		
22	3	4	3	10		3											
23	3	3	4	10		3		D2 Niveles de construcción				D2 Procedimental					
24	4	3	4	11		3		Vmax=32				Vmax=12					
25	3	4	3	10		3		Vmin=8				Vmin=3					
26	3	3	4	10		3		Rango=24				Rango=9					

Hoja3 Hoja5 Hoja4 Hoja1 Hoja2

Promedio: 8.56 Recuento: 50 Suma: 428 100%

base de datos - Excel

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Portapapeles Pegar Fuente Alineación Número Estilos Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Celdas Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar Modificar


AS4 =SUMA(AP4:AR4)

	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE
20	3	3	4	10		3		regular	bueno	muy bueno	excelente		regular	bueno	muy bueno	excelente
21	4	4	4	12		3		[10-17]	[18-25[[26-33[[34-40[[12-21[[22-31[[32-41[[42-48[
22	3	4	3	10		3										
23	3	3	4	10		3		D2 Niveles de construcción					D2 Procedimental			
24	4	3	4	11		3		Vmax=32					Vmax=12			
25	3	4	3	10		3		Vmin=8					Vmin=3			
26	3	3	4	10		3		Rango=24					Rango=9			
27	3	4	3	10		3		Amplitud=6					Amplitud=2			
28	3	4	4	11		3										
29	2	3	2	7		2		regular	bueno	muy bueno	excelente		regular	bueno	muy bueno	excelente
30	2	2	2	6		2		[6-12[[13-19[[20-26[[27-32[[3-5[[6-8[[9-11[[12
31	2	1	2	5		2										
32	3	3	2	8		2		D3 Pensamiento divergente					D3 Actitudinal			
33	1	3	2	6		2		Vmax=8					Vamx=12			
34	2	3	2	7		2		Vmin=2					Vamin=3			
35	2	2	3	7		2		Rango=6					Rango=9			
36	3	3	2	8		2		Amplitud=1					Amplitud=2			
37	2	2	3	7		2										
38	2	2	2	6		2		regular	bueno	muy bueno	excelente		regular	bueno	muy bueno	excelente
39	2	2	3	7		2		[2-3[[4-5[[6-7[[8-		[3-5[[6-8[[9-11[[12
40	2	2	3	7		2										
41	2	1	2	5		2										
42	3	2	3	8		2										

Hoja3 Hoja5 Hoja4 Hoja1 Hoja2

Lista Escribe aquí para buscar Promedio: 8.56 Recuento: 50 Suma: 428 18°C 23:42 23/07/2022

Anexo 6 Carta de presentación

 ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 30 de Mayo del 2022

Carta de Presentación N° 338 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Señor(a)
Mg. Sor Raquel Moscoso Salcedo
I.E. María Auxiliadora - Chosica
Directora
Presente.-


De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **PACHECO NAVARRO VIRGINIA PATRICIA con N° DNI 07649603** y código de matrícula N° 7002630775, estudiante del programa de **Maestría en Administración de la Educación** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

CREATIVIDAD Y SU RELACIÓN CON APRENDIZAJES LÚDICOS EN ESTUDIANTES DEL V CICLO AL RETORNO PRESENCIAL EN LA UGEL 06, LIMA 2022

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.


Dra. Hilda Ruth Mayo Marrero
JWS de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 30 de Mayo del 2022

Carta de Presentación N° 337 – 2022 – UCV – VA – EPG – F06L03/J

Señor(a)
Dr. Frank Baltazar Zulca
I.E. N° 1193 Emilio del Solar
Director
Presente.-

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **PACHECO NAVARRO VIRGINIA PATRICIA** con N° DNI 07649603 y código de matrícula N° 7002630775, estudiante del programa de **Maestría en Administración de la Educación** quien se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (Tesis):

CREATIVIDAD Y SU RELACIÓN CON APRENDIZAJES LÚDICOS EN ESTUDIANTES DEL V CICLO AL RETORNO PRESENCIAL EN LA UGEL 06, LIMA 2022

En ese sentido, solicito a su persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente investigación serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Atentamente.


Dra. Helga Ruth Majo Staruf
JEG de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate

Anexo 7 Cartas de aceptación para realizar investigación

"Año del fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chosica, 03 de junio del 2022

Carta de autorización para la aplicación de Trabajo de Investigación

Dra. Helga Ruth Majo Marrufo

Jefa de la Escuela de Posgrado de la UCV – Campus Lima Ate

Presente

Me es muy grato dirigirme a su digno despacho para saludarla cordialmente a nombre de la Comunidad Educativa de la IE. "Emilio del Solar" – Lurigancho Chosica, y a la vez informarle que su solicitud de autorización para que la estudiante de Posgrado, **Pacheco Navarro Virginia Patricia**, del programa de maestría en Administración de la Educación: pueda desarrollar su trabajo de investigación (Tesis) ha sido **Aceptada** por la Dirección de nuestra Institución Educativa.

Con el propósito de contribuir con el desarrollo de la ciencia y la investigación educativa, y en aras de una mejor educación para nuestros niños y jóvenes, estaremos brindando a la Tesista, las facilidades del caso.

Atentamente,



A handwritten signature in black ink, appearing to read "Frank Baltazar Sulca".

Dr. Frank Baltazar Sulca
Director IE. Emilio del Solar - Chosica

"Año del fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chosica, 01 de junio del 2022

Carta de autorización para la aplicación de Trabajo de Investigación
Dra. Helga Ruth Majo Marrufo
Jefa de la Escuela de Posgrado de la UCV – Campus Lima Ate
Presente. -

De nuestra mayor consideración

Previo un cordial saludo, reciba usted la bendición de nuestra Madre Auxiliadora y la respuesta en referencia a su carta de fecha 30 de mayo del 2022, en la que solicita autorización para que la estudiante de posgrado de la UCV, **Pacheco Navarro Virginia Patricia**, de la Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo, desarrolle su trabajo de investigación - tesis, con las estudiantes del nivel primario del CEPMA – Chosica.

La solicitud de autorización en mención ha sido aceptada, ya que la educadora **Pacheco Navarro Virginia Patricia**, es docente nombrada en nuestra institución educativa en el nivel primaria y cuenta con todo nuestro apoyo para este fin.

Augurándole éxitos en su gestión, me despido cordialmente.



Sor Raquel Teófila Moscoso Salcedo
Directora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GONZALES SANCHEZ ARACELLI DEL CARMEN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "La creatividad y los aprendizajes lúdicos en estudiantes del V ciclo al retorno presencial en la UGEL 06, Lima 2022", cuyo autor es PACHECO NAVARRO VIRGINIA PATRICIA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido con 25%, y 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, 01 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GONZALES SANCHEZ ARACELLI DEL CARMEN DNI: 06673412 ORCID 0000-0003-0028-9177	Firmado digitalmente por: DGONZALESSA el 13-08- 2022 17:58:50

Código documento Trilce: TRI - 0385770