

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO
GRADO SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PALMAS REALES DEL DISTRITO DE LOS OLIVOS - 2011**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

AUTORES

**Br. MERCEDES SUSANA ROJAS QUIJADA
Br. MARCO ANTONIO MATEO IGREDA**

ASESOR

Mgtr. ELIANA CASTAÑEDA NUÑEZ

LIMA– PERÚ

2014

DEDICATORIA:

A nuestras hijas: Janet y Katty
quienes son el motor de nuestras vidas
y que nos dieron fuerzas
para seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS:

A nuestros padres, por su comprensión, apoyo y aliento en los momentos que más lo necesitamos.

A nuestra asesora, quien nos Brindó su apoyo moral, profesional y sobre todo su tiempo.

A nuestra Alma Mater la UCV, por darnos la oportunidad de desarrollarnos profesionalmente y a nuestros estudiantes que participaron e hicieron posible nuestro trabajo de investigación

PRESENTACIÓN

Presenta la tesis titulada “Actividades lúdicas para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa Palmas Reales del distrito de los Olivos- 2011”, con la finalidad de determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 4º grado de Secundaria de la I.E. Palmas Reales del distrito de Los Olivos - 2011, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister en Educación, con mención en Docencia y Gestión Educativa.

El documento consta de seis capítulos:

En el primer capítulo referente al problema de investigación tenemos: el planteamiento del problema, la formulación del problema, la Justificación, las limitaciones, los antecedentes y objetivos.

En el segundo capítulo referente al marco teórico tenemos: las actividades lúdicas y el pensamiento creativo.

En el tercer capítulo referente al marco metodológico tenemos: la hipótesis, las Variables, la metodología, la población y muestra, el método de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de Análisis de datos.

En el cuarto capítulo referente a los resultados tenemos: la descripción y discusión.

Finalmente, tenemos las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos

Los Autores

ÍNDICE

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1 Planteamiento del problema	15
1.2 Formulación del problema	17
1.3 Justificación	17
1.4 Limitaciones	18
1.5 Antecedentes	19
1.6 Objetivos	21
1.6.1 General	
1.6.2 Específicos	
II. MARCO TEÓRICO	23
2.1. Actividad Lúdica	24
2.1.1. La Lúdica	24
2.1.1.1. Teorías clásicas acerca del juego	25
2.1.1.2.- Concepto de Juego	31
2.1.1.3.- La importancia del juego en la escuela.....	32
2.1.1.4.- Clasificación de las actividades Lúdicas	33
2.1.1.5.- Algunas Actividades Lúdicas.....	34
2.2.- El Pensamiento Creativo.....	42
2.2.1.- Teorías de la Creatividad.....	43
2.2.2.-Conceptualización de la Creatividad	47
2.2.3.- Formas de manifestarse el Pensamiento Creativo	48
2.2.4. Tipos de Pensamiento Creativo	49

2.2.5. ¿Cómo se genera la creatividad?	51
2.2.6.- Indicadores básicos presentes en el Pensamiento Creativo	54
2.2.7- Indicadores de la creatividad para el proceso de La investigación	60
2.2.8. Programa Experimental	61
III. MARCO METODOLÓGICO	64
3.1 Hipótesis	65
3.2 Variables	65
3.2.1 Definición conceptual	
3.2.2 Definición operacional	
3.3 Metodología	69
3.3.1 Tipo de estudio	69
3.3.2 Diseño	70
3.4 Población y muestra	71
3.5 Método de investigación	73
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	74
3.7 Métodos de Análisis de datos	74
3.8 Validación y confiabilidad de los instrumentos	75
IV. RESULTADOS	78
4.1 Descripción	79
4.2 Discusión	98
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	101
Conclusiones	102
Sugerencias	104
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	107
ANEXOS	110
01 Matriz de Consistencia	111
02 Informe de opinión de Expertos del instrumento	115

03 Programa Experimental	121
04 Test para medir el nivel del Pensamiento Creativo	180
05 Cuestionario dirigido a Profesores	187
06 Cuestionario dirigido a Alumnos	189
07 Cuadros de Tabulación	191

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1: Operacionalización de la variable actividades lúdicas	68
Tabla 2: Operacionalización de la variable pensamiento creativo	69
Tabla 3: Población	71
Tabla 4: Cuadro de muestreo de los estudiantes de la I.E. Palmas Reales	72
Tabla 5: Edad	72
Tabla 6: Sexo	73
Tabla 7: Resultado de la validación de juicio de expertos	75
Tabla 8: Resultado de la prueba piloto	76
Tabla 9. Análisis factorial del Instrumento	76
Tabla 10. Coeficiente de confiabilidad	77
Tabla 11. Resultados obtenidos a nivel del Pre test	80
Tabla 12: Prueba de los rangos promedios de U-Man Wihdney.....	81
Tabla 13: Estadístico de contraste (b)	81
Tabla 14: Puntajes obtenidos según las características evaluadas en el pensamiento creativo	83
Tabla 15: Resultados obtenidos a nivel del Postest	85
Tabla 16: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	87
Tabla 17: Prueba de los rangos promedios de U-Man Whitney.....	90
Tabla 18: Estadístico de contraste (b)	90
Tabla 19: Prueba de los rangos promedios de U-Man Whitney	92
Tabla 20: Estadístico de contraste (b)	92
Tabla 21: Prueba de los rangos promedios de U-Man Whitney	94
Tabla 22: Estadístico de contraste (b)	95
Tabla 23: Prueba de los rangos promedios de U-Man Whitney	97
Tabla 24: Estadístico de contraste (b)	97

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1: El Tangram	39
Figura 2: La Torre de Hanói	40
Figura 3: Comparación de la originalidad, fluidez y flexibilidad	83

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación es determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo, en los estudiantes del 4º grado de Secundaria de la I.E. Palmas Reales, del distrito de Los Olivos - 2011.

La población estuvo constituida por 4 secciones del cuarto grado de secundaria, en el turno mañana de la I. E. "Palmas Reales" de los Olivos, con un total de 167 estudiantes de 14, 15 y 16 años de edad. La muestra es de tipo no probabilístico y por ser de tipo cuasi-experimental, la selección de la muestra fue intencional. Se eligió como muestra dos grupos intactos, conformadas por un grupo experimental (20 alumnos) y un grupo control (20 alumnos). Se aplicó el programa de Actividades Lúdicas al grupo experimental, la cual se divide en tres dimensiones: acertijos matemáticos, rompecabezas matemáticos y paradojas matemáticas, durante 8 sesiones de clases, desarrolladas a través de actividades significativas, acciones y estrategias. Se aplicó una prueba de entrada y otra de salida, sobre pensamiento creativo.

Los resultados obtenidos fueron: rango promedio posttest del grupo experimental 30.40 y el rango promedio del grupo control 10.60, existiendo una diferencia significativa de rango promedio de 19.80. Por lo tanto, se concluye que la aplicación del programa influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. "Palmas Reales" de los Olivos. Se sugiere que los docentes estimulen y desarrollen la creatividad en los estudiantes, y que los docentes incluyan la creatividad en su programación curricular y que la apliquen en su práctica pedagógica por lograr una educación de calidad.

Palabras claves: actividades lúdicas, pensamiento creativo, acertijos, rompecabezas, paradojas.

ABSTRACT

The overall objective of this research was to determine the influence of recreational activities in the development of creative thinking, students in Grade 4 Secondary of the IE Royal Palms, district of Los Olivos - 2011.

The population consisted of 4 sections of the fourth year of secondary school in the morning shift of I. E. "Royal Palms" of Olives, with a total of 167 students from 14, 15 and 16 years of age. The sample is non-probabilistic and for being quasi-experimental design, sample selection was intentional. Was elected shows two intact groups, made up of an experimental group (20 students) and a control group (20 students). Program was applied to the experimental group Leisure Activities, which is divided into three dimensions: mathematical puzzles, mathematical puzzles and mathematical paradoxes, for 8 class sessions, developed through meaningful activities, actions and strategies. We applied a test input and one output, creative thinking.

The results were: 30.40 average in the experimental group and control group averaged 10.60, there is a significant difference of averages of 19.80. It is therefore concluded that implementation of the program influences the development of creative thinking in the 4th grade students of secondary IE "Royal Palms" of Olives. It is suggested that teachers stimulate and develop creativity in students and teachers to include creativity in their programming curriculum and apply it in their teaching practice to achieve quality education.

Keywords: Leisure activities, creative thinking, riddles, puzzles, paradoxes.