



**ESCUELA DE POSTGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POST GRADO**

## **TESIS**

**LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA  
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS DEL  
CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FRANCISCO VILLEGAS COTRINA”  
DE CHUGUR – ANGUÍA, 2014**

**PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **AUTORES:**

**Br. BECERRA LLATAS, Manuel Jesús**

**Br. REGALADO LÓPEZ, Yeny Maribel**

### **ASESOR:**

**Dr. MARRUFO ZORRILLA, César**

**TACABAMBA – PERÚ**

**2014**

## **DEDICATORIA**

A mi padre y a la memoria de mi madre Consuelo quien desde el cielo ilumina el recorrido de nuestras vidas y a mis queridos hijos, que se esfuerzan cada día para darnos amor, sabiduría y dignidad.

**MANUEL JESÚS**

A mi madre y mis queridos hijos Stevin y Shughey, que con sus dulces sonrisas y sus tiernas travesuras inspiran el recorrido de mi vida.

**YENY MARIBEL**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad **César Vallejo** por su proyección a la comunidad llegando, de esta manera, a los lugares más alejados del país dando oportunidad a los maestros para superarse cada día en beneficio de la sociedad.

A la plana docente de la Universidad por orientarnos y brindarnos la oportunidad de profundizar nuestros conocimientos con los cuales podamos enriquecer el quehacer educativo de la región.

A nuestro asesor el Dr. César Marrufo Zorrilla por su apoyo y orientaciones para lograr culminar con nuestro trabajo de investigación.

**Los autores**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad **César Vallejo** por su proyección a la comunidad llegando, de esta manera, a los lugares más alejados del país dando oportunidad a los maestros para superarse cada día en beneficio de la sociedad.

A la plana docente de la Universidad por orientarnos y brindarnos la oportunidad de profundizar nuestros conocimientos con los cuales podamos enriquecer el quehacer educativo de la región.

A nuestro asesor el Dr. César Marrufo Zorrilla por su apoyo y orientaciones para lograr culminar con nuestro trabajo de investigación.

**Los autores**

## PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Dando cumplimiento a las normas y reglamento de elaboración y sustentación de trabajos de investigación de la Escuela de Postgrado de la Universidad “César Vallejo”, sección Maestría en Psicología Educativa, tenemos a bien presentar a ustedes la presente tesis titulada: **LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FRANCISCO VILLEGAS COTRINA” DE CHUGUR – ANGUÍA, 2014**; la misma que contiene los resultados del proceso desarrollado con la finalidad de mejorar la creatividad de los estudiantes utilizando los juegos recreativos como estrategia, cuyo propósito es solicitar a ustedes revisen y realicen las observaciones respectivas y los autores podamos corregir, mejorar o cambiar algunas partes en función a sugerencias que ustedes hagan al presente y así poder continuar los trámites correspondientes para sustentar el trabajo y obtener nuestro grado académico de Magíster en Psicología Educativa.

Estamos seguros que el presente tendrá las atenciones correspondientes, acto por el cual agradecemos a ustedes ya que los aportes del mismo servirán también para atender los problemas similares de otros estudiantes.

Los autores.

## RESUMEN

El presente trabajo de Investigación titulado: **Los juegos recreativos como estrategia para desarrollar la creatividad de los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Francisco Villegas Cotrina” de Chugur – Anguía, 2014**, tiene por finalidad sustentar en qué medida dicha estrategia impactó en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo con diseño cuasi - experimental utilizando una muestra de 16 estudiantes de cuarto grado, con quienes se desarrollaron las sesiones de aprendizaje para desarrollar la creatividad utilizando los juegos recreativos. La determinación del grado de creatividad que han alcanzado los alumnos se determinó a través de un test pedagógico elaborado por el equipo investigador y validado por expertos en investigación.

Luego del proceso de experimentación se procedió a analizar, interpretar y discutir los resultados, al final se concluye que el uso de los juegos recreativos empleados en las sesiones de aprendizaje mejoró los niveles de logro en la capacidad creativa tal como se demuestra al contrastar la hipótesis estadística mediante la prueba T de Student se tiene que la diferencia de medias de 3,938 puntos en la dimensión originalidad; 3,875 en la dimensión imaginación y 3,875 en la variable creatividad, los resultados indican que se tiene una diferencia en la desviación típica de 1,289; 1,360; y 0,957; un error típico de la media de 0,322; 0,340 y 0,239; trabajando al 95% de intervalo de confianza la diferencia inferior y superior es de 3,250; 3,150; 3,365 y 4,625; 4,600 y 4,385 respectivamente, correspondiéndole para 15 grados de libertad una t tabular (tt) de 1,7531 y una t calculada tc de: 12,215; 11,396 y 16,189, con una significancia bilateral de 0,000 en todas las dimensiones y variable. Estos resultados determinan que se acepta la H1 y se rechaza la Ho.

**Palabras clave:** estrategia, socialización de aprendizajes, comprensión, textos, lectura.

## ABSTRACT

The present study titled Research: Recreational games as a strategy to develop the creativity of students in the fourth grade of secondary education School "Francisco Villegas Cotrina" Chugur - Anguia, 2014, aims to support the extent that strategy impacted on the development of students creativity.

Developed under the quantitative approach with quasi - experimental design using a sample of 16 fourth grade students, with whom the learning sessions were held to develop creativity using recreational games Determining the degree of creativity that have reached the students was determined through an educational test developed by the research team and validated by research experts.

After the process of experimentation proceeded to analyze, interpret and discuss the results in the end it is concluded that the use of recreational games used in learning sessions improved levels of achievement in creative ability as demonstrated by the hypothesis statistically by Student's t-test is that the mean difference of 3,938 points in the originality dimension; The dimension 3.875 3.875 imagination and creativity variable results indicate that there is a difference in the standard deviation of 1.289; 1,360; and 0.957; a typical average of 0,322 mistake; 0.340 and 0.239; working at the 95% confidence interval lower and upper difference is 3.250; 3,150; 3,365 and 4,625; 4,600 and 4,385 respectively, corresponding to 15 degrees of freedom a tabular t ( tt ) of 1.7531 and calculated t tc: 12,215; 11,396 and 16,189, with 0,000 bilateral significance in all dimensions and variable. These results suggested that the H1 is accepted and rejects Ho

**Keywords:** strategy, learning socialization, compression, texts, reading.