UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO - 2020

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ÉTICA Y VALORES EN EDUCACIÓN

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

TESISTA: ZONIA YASMIN RESURRECCION NIETO

ASESOR: DR. WILFREDO ANTONIO SOTIL CORTAVARRIA

HUÁNUCO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A Dios por darme la fortaleza para cumplir esta meta; con mucho amor a mi madre Zonia Nieto Leandro, quien siempre estuvo a mi lado en los momentos difíciles motivándome, a mi esposo e hijo, Raúl y Gherax, por ser mi motor y motivo para seguir creciendo profesionalmente, a mi familia y a todas las personas que contribuyen con mi superación, muchas gracias, con su afecto me motivan a seguir superándome.

Zonia

AGRADECIMIENTO

Mis agradecimientos sinceros a:

A la licenciada Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” de Huánuco, mi alma mater, líder del desarrollo científico del centro del Perú, por haberme acogido durante los estudios de la presente maestría.

A los doctores y magísteres de la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL; en especial a los que dictaron catedra en la maestría de Investigación y Docencia Superior, quienes guiaron con sus acciones a la construcción de nuevos aprendizajes.

A mi asesor de tesis Dr. Wilfredo Sotil Cortavarria; quién en todo momento me supo guiar en el presente trabajo de investigación, con su monitoreo permanente, durante el proceso, ejecución y culminación.

A las estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por su participación en la aplicación de mis instrumentos de investigación y por brindarme su apoyo incondicional.

Finalmente, a mis compañeros de aula colegas de estudio, quienes siempre apoyan nuestras aspiraciones, motivan nuestros sueños y comprenden nuestro trabajo, y que en algún momento ayudaron con su apoyo psicológico y moral, en el presente trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo, tuvo por objetivo demostrar la efectividad que tendrá la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. La población muestral fue, 44 estudiantes del II ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo para medir la creatividad con las dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Nos sometimos a las pruebas de las hipótesis, de modo que la contrastación formulada sea generalizable. El tipo fue cuantitativa-aplicativo, nivel experimental explicativo, la muestra aleatorio no probabilístico, con el enfoque experimental, en el resultado estadístico, mostrado en la campana de Gauss, se observa que, con un grado de libertad de 43, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de "t" igual a 1,681 la misma que es menor que el valor de "t" calculado (23,28), es decir (1,681 < 23,28) observándose que el valor de la "t" calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis general (Hi). La investigación concluye con la aplicación del desarrollo de una guía de juegos planificados, tiene un aprendizaje efectivo para las estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial y, por ende, su formación profesional como docentes del nivel, va a ser más significativo. En consecuencia, sé rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Palabras claves: Juegos, juegos funcionales, juegos simbólicos, creatividad.

ABSTRAC

The objective of this work was to demonstrate the effectiveness that GASILUD will have to develop creativity in the students of the CPEI of UNHEVAL, Huánuco - 2020. The sample population was, 44 students of the II cycle of the Professional Career of Initial Education. The checklist was used as an instrument to measure creativity with the dimensions: fluency, flexibility, originality and elaboration. We are subjected to hypothesis tests, so that the test formulated is generalizable. The type was quantitative-applicative, explanatory experimental level, the non-probabilistic random sample, with the experimental approach, in the statistical result, shown in the Gaussian bell, it is observed that, with a degree of freedom of 43, at a level of significance of 0.05 corresponds to the critical value of "t" equal to 1.681 which is less than the value of "t" calculated (23.28), that is (1.681 <23.28) observing that the value of the calculated “t” is within the rejection zone. Therefore, we reject the null hypothesis (Ho) and accept the general hypothesis (Hi).

The research concludes with the application of the development of a planned games guide, it has an effective learning for the students of the Professional Career of Initial Education and, therefore, their professional training as teachers of the level, will be more significant. Consequently, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

Keywords: Games, functional games, symbolic games, creativity.

ÍNDICE

DEDICATORIA ii
AGRADECIMIENTO iii
RESUMEN iv
ABSTRAC v
INTRODUCCIÓN viii
1. CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 10
1.1. Fundamentación del problema 10
1.2. Justificación e importancia de la investigación 13
1.3. Viabilidad de la investigación 13
1.4. Formulación del problema 14
1.4.1. Problema general 14
1.4.2. Problemas específicos 14
1.5. Formulación de objetivos 15
1.5.1. Objetivo general 15
1.5.2. Objetivos específicos 15
2. CAPÍTULO I. SISTEMA DE HIPÓTESIS 16
2.1. Formulación de hipótesis 16
2.1.1. Hipótesis general. 16
2.1.2. Hipótesis específicas 16
2.2. Operacionalización de variables 17
2.3. Definición operacional de las variables 19
4. CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO 20
4.1. Antecedentes de investigación 20
4.2. Bases teóricas 22
4.2.1. GASILUD 22
4.2.2. Creatividad 28
4.3. Bases conceptuales 37

5. CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO 39
5.1. Ámbito 39
5.2. Tipo y nivel de investigación 39
5.2.1. Tipo de investigación 39
5.2.2. Nivel de investigación 39
5.3. Población y muestra 40
5.3.1. Descripción de la población 40
5.3.2. Muestra y método de muestreo 40
5.3.3. Criterios de inclusión y exclusión 41
5.4. Diseño de investigación 41
5.5. Técnicas e instrumentos 41
5.5.1. Técnicas: 41
5.5.2. Instrumentos 42
5.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos 45
5.6.1. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos 45
5.6.2. Instrumentos de recolección de datos. 45
5.6.3. Procedimiento 46
5.6.4. Plan de tabulación y análisis de datos 46
5.7. Aspectos éticos 48
6. CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 49
6.1. Análisis descriptivo. 49
6.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis 62
6.3. Discusión de resultados 68
6.4. Aporte científico de la investigación 68
CONCLUSIONES 70
SUGERENCIAS 71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 72
WEBGRAFÍA 75
ANEXOS .....

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, tiene el propósito de demostrar la influencia de la GASILUD en mejora de la creatividad de los niños del nivel inicial, resaltando que nuestro tema está profundamente relacionado con el desarrollo del cerebro y las múltiples conexiones que se van a ir formando en los primeros años de educación de los infantes. Estas conexiones por una parte dependen en gran medida de la genética y por otra parte de las experiencias que tenga el niño/a en esos primeros años de vida y de su educación.

La educación es la herramienta que debe estar al servicio de la creatividad, debe ayudar a las personas a conocerse a sí mismas, a desarrollar sus potencialidades y lo más importante, a quererse con esas capacidades, actitudes y aptitudes que posee. Siendo necesario que se apliquen estrategias para su desarrollo; y es importante promover un medio libre donde el niño/a pueda aprender a ser más abierto, más flexible, más imaginativo y de esta manera poder crear ideas innovadoras.

El juego, puede servir de mucho a la hora de potenciar la creatividad en la infancia, promoviendo el uso de la imaginación y no limitándola por lo que creemos que es correcto. El juego ayuda a distenderse, a sentirse libre de condicionamientos, a aprender disfrutando de la experiencia, y a generar buen humor. Incita la espontaneidad, la intuición, la fantasía, la capacidad de análisis, conocer nuevas perspectivas, y las experiencias positivas con otras personas que formarán parte de nuestra memoria emocional.

Todo ello me impulso a realizar el presente trabajo de investigación, la cual está conformada de la siguiente manera:

El Capítulo I trata sobre el planteamiento del problema de investigación, el cual comprende la descripción de la realidad problemática, la formulación del problema y la descripción del objetivo general.

El Capítulo II corresponde al marco teórico, donde se presenta los antecedentes de la investigación y las bases o fundamentos teóricos.

El Capítulo III se presenta el marco metodológico, donde se describe el tipo, nivel, diseño y método utilizados en la investigación, se indica las técnicas de recolección de datos y sus instrumentos utilizados, así como la población y la muestra.

El Capítulo IV describe el tratamiento de datos, que incluye la reseña histórica y la descripción general.

Luego se presenta las conclusiones, sugerencias, la bibliografía, la nota biográfica y los anexos.

CAPÍTULO I.
ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

Mundialmente la educación, ha sufrido ciertos cambios dentro del proceso de su educación, todo esto ha llevado a poner en evidencia que es necesario promover la capacidad creativa en la educación infantil, el reto para los educadores es encontrar estrategias que los lleven a emplear directrices metodológicas nuevas, cuyo propósito implique permitir a los mismos, ser individuos autónomos y seguros de sí mismo. Una de las principales dificultades que se mantienen y afectan a la educación infantil desde diversos lugares a nivel mundial, tanto en el continente Europeo como en el continente americano, es precisamente la falta de atención al tomar en cuenta cómo se relacionan el juego y la creatividad, simplemente se le suele dar mayor importancia a lo que el adulto presente, que vendría siendo lo que los profesores le transmitan a los niños y niñas, sean valores y conceptos enmarcados por contenidos rígidos.

La creatividad es una condición propia del pensamiento, debido a ello se hace posible identificarla, a la vez, debe de estar sujeta a estudios y especificaciones puesto que la imaginación es un tipo de conocimiento, y capacidad que debe volverse permanente.

Es sabido que, a partir de hace 30.000 años, aproximadamente, los seres humanos empezaron a producir acciones “creativas”, debido a que dieron los primeros pasos en la fabricación de herramientas que usaron en la caza, fueron fundadores de los principales vestigios de la comunicación oral, y dieron vida a lo que fue el inicio de las obras artísticas (arte rupestre).

Las máscaras se convirtieron en las principales demostraciones artísticas que los hombres de la prehistoria empleaban con el fin de relacionarse a dimensiones desconocidas. Por medio del uso de máscaras, se conectaban con seres divinos que le otorgaban dones para imperar sobre las fuerzas naturales. Los tótems eran representaciones de animales que le daba protección a las tribus. La

figura de los chamanes representaba a sacerdotes, que servía de guía a los espíritus, mediador entre la comunidad y las fuerzas naturales.

Tres importantes eventos ocurridos durante el devenir de la historia son un antes y después en la manera como se creaban las cosas: el papel, la comunicación escrita, y las ciencias matemáticas. La llegada de la escritura representó la evolución tecnológica más importante ocurrida en siglos de historia. A diferencia del habla y la expresión verbal, la comunicación escrita se caracteriza por ser algo surgido desde la inventiva. Oratoria, poesía y canticos, entre otros, fueron formas artísticas que emergieron del proceso de transición que relacionaba al habla y a la expresión escrita. Siendo el abecedario o alfabeto una invención surgida en oriente medio, y luego mejorado por los griegos.

La transformación de los metales podía ocurrir por efecto de un elemento impulsor: “la piedra filosofal”. Las ciencias inician con la persecución por hallar “la piedra filosofal”. Surge “La alquimia” la cual implica que las formas creativas adopten una forma científica, y produce en el hombre una transformación hasta alcanzar su propia y mayor evolución. Combinando creencias mágicas y científicas en una.

El nacimiento divino del poder creativo se comienza a ver distorsionado para iniciar en lo que es la herencia. Al mismo tiempo, surge una concepción humanística, a partir de la cual el hombre deja de ser un individuo netamente creyente del destino y de mandatos de divinidades, y comienza a ser coautor en el camino que le toca vivir.

En tiempos del movimiento renacentista ocurre un reimpulso por lo estético y el arte, el hombre creativo rescata el derecho de autor y algún otro valor helénico. Fue un tiempo para el resurgir de lo clásico. Las cantidades en las que se creaba arte se amplían magistralmente, resultando, en un crecimiento de la atención en el estudio de las mentes de los individuos creativos.

La discusión actual sobre la creatividad, se enfoca en “nature versus nurture” (biología o crianza), pese a la falta de apoyo empírico. Entre los principales tratados sobre el ingenio humano está el escrito por Juan Huarte de

San Juan, médico español quien en 1575 publicó su obra “Examen de ingenios para las ciencias”, siendo un antecedente de Orientación Profesional y de Psicología Diferencial. A inicios del siglo XVIII, debido a personalidades relevantes como Newton, Galileo, Copérnico, Locke y, Hobbes, se incrementa la fiabilidad en las ciencias del mismo modo que la creencia en la capacidad humana aumenta para solucionar dificultades por medio del crecimiento psicológico.

El principal trabajo investigativo moderno en base a creatividad ocurre en 1767 fruto de William Duff, el cual baso sus estudios en las características del ingenio nato, y su diferencia con el talento. Duff asegura que la innovación no es acompañante del talento, sin embargo, el “genio original” o ingenio nato lo es. El autor muestra perspectivas que tienen similitud con los aportes científicos de la actualidad, de hecho, fue pionero desmitificando y adentrándose un par de siglos a la Teoría Biopsicosocial de la Creatividad señalando que en sí mismo el acto creativo es de naturaleza biopsicosocial (Dacey y Lennon, 1998)

Las actividades lúdicas son imprescindibles para la evolución física, cognitiva y emocional de las personas desde tempranas edades. Esto se refiere a que los juegos son actividades que promueven el aprendizaje de los niños. Es una manera natural de adquirir conocimientos tanto para los humanos como para otros mamíferos, viéndose influenciada de forma directamente proporcional la capacidad de aprender con el hecho de jugar.

Debido a las razones anteriormente planteadas es que hemos tomado en cuenta cómo las actividades lúdicas a través de los juegos funcionales y simbólicos pueden influenciar en el mejoramiento de la capacidad de aprender de las alumnas del II ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial, para garantizar su formación profesional. El hecho de que lleven asignaturas como juegos recreativos y otros, muchas veces no son efectivas en su proceso aprendizaje – enseñanza, por medio de la propuesta de esta guía de actividades significativas lúdicas, quiero lograr contribuir en esta formación sistemática.

1.2. Justificación e importancia de la investigación

El presente trabajo de investigación ha sido diseñado con el propósito de demostrar la efectividad que tendrá la GASILUD con su objetivo de promover los procesos creativos en las estudiantes de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Puesto que el acto de jugar crea espacios para el uso de su tiempo libre de los niños, además, el trabajo de las maestras de educación inicial surge por la necesidad de recuperar espacios adecuados para la formación profesional de la docente del aula, y que esta debe ser planificada de manera que contribuya a su formación universitaria, todo esto facilitará para conocer cómo se fomenta la creatividad en las dimensiones fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

La importancia de la presente investigación radica en que permite demostrar la efectividad que tendrá la GASILUD con su objetivo de promover los procesos creativos en las estudiantes de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Su valor está precisado en emplear distintas fases: reconocimiento de problemas, estudio de efectos y sus causas, planteamiento del problema y establecimiento de interrogantes; requiriendo signos o señales, sus conceptualización y cálculos que lleven a conseguir respuestas, dándole el fundamento científico, en el cual las respuestas y resultados esperados serán útiles para la elaboración de modelos teóricos que promoverán una forma de dictar clases sujeto a altos estándares didácticos.

1.3. Viabilidad de la investigación

- La implementación de una Guía de actividades lúdicas que aporte en el crecimiento de la creatividad en las estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la UNHEVAL, Huánuco-2020. Incluye los juegos funcionales y simbólicos, que permite el incremento de la creatividad, dentro de las dimensiones de la fluidez, originalidad, flexibilidad, y elaboración, para niñas y niños de 5 años, mostrando así una consecución de los objetivos planteados anteriormente. Haciendo posible aseverar que el planteamiento acabado es viable y factible para implementar en la práctica del primer nivel educativo.

- El personal ejecutivo de la institución tiene conocimiento del propósito de la investigación y se relaciona con disposición a participar y colaborar brindando información logística, estadística y de otra índole cuando se requiera.
- Maestras involucradas, realizando un ajuste dentro de su formación profesional, con necesidad de actualizar sus prácticas pre profesionales para enfrentar su accionar posteriormente, con ello, conseguir cambiar su directriz dotando en función de esto el espacio y brindando el soporte necesario para que las maestras innoven sus antiguas metodologías.
- Adquisición y recolección de materiales de reciclaje de fácil uso en los juegos de roles los cuales no representen inversión económica.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Cuál es la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?

1.4.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?
- ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?
- ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?
- ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Demostrar la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Definir la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Establecer la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Verificar la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

CAPÍTULO I. SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de hipótesis

2.1.1. Hipótesis general.

Si demostramos la influencia de la GASILUD entonces desarrollaremos la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

2.1.2. Hipótesis específicas

- Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.
- Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

2.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
V.I. GASILUD	Juegos funcionales	• Desarrolla sesiones sobre el juego poniendo en práctica sus habilidades en su proceso de enseñanza-aprendizaje. • Elabora sesiones sobre la manipulación de objetos al realizar sus juegos logrando fomentar sus capacidades. • Confecciona sesiones sobre cómo se debe incorporar los tipos de juego para mejorar el grado de aprendizaje de los niños en la zona. • Repite los juegos constantemente hasta convertirlo en un material adecuado para su proceso de aprendizaje – enseñanza.
	Juegos simbólicos	• Procesa la información como vínculo con sus compañeros al jugar creando un nuevo universo colectivo. • Utiliza objetos del aula en sus clases para convertirlo en algo útil dentro de sus juegos donde propone reglas y limitaciones individuales. • Es creativo al utilizar los objetos dentro de sus juegos dejando de lado los prejuicios. • Crea sus juegos con objetos y les agrega un personaje, potenciando de esta manera el completo desarrollo de sus capacidades y fijando de mejor forma sus conocimientos de acuerdo a su área.
	Fluidez	❖ Expresan sus ideas con gran facilidad. ❖ Emiten opiniones con muchas respuestas. ❖ Solucionan sus problemas dentro de los juegos planteados.

V.D. **Creatividad**	Flexibilidad	❖ Introducen recursos que se encuentran dentro del aula a sus juegos para darle más sentido y tener mejores resultados. ❖ Realiza ejercicios básicos sin ningún problema. ❖ Coordina adecuadamente sus movimientos. ❖ Adapta su estructura corporal a los movimientos realizados en los juegos.
	Originalidad	❖ Crean situaciones de juegos nuevos. ❖ Manifiesta su imaginación dentro de los juegos ❖ Manifiesta confianza en sí mismo. ❖ Expresa mucha sensibilidad en sus juegos. ❖ Manifiesta actitudes innovadoras dentro de sus juegos.
	Elaboración	• Incluye detalles en los juegos a realizar. • Elabora actividades novedosas. • Crea juegos con elementos diversos adquiridos.

2.3. Definición operacional de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL
INDEPENDIENTE **GASILUD**	Guía de actividades significativas lúdicas	Guía de actividades donde se propone una serie de actividades por medio de juegos.
DEPENDIENTE **CREATIVIDAD**	Es la posibilidad, de producir o de crear ideas innovadoras o conceptos, o nuevas relaciones entre conceptos conocidos e ideas, que generalmente conducen a nuevas conclusiones, ayudan en la resolución de problemas y generan soluciones valiosas y originales.	Las estudiantes deberán aplicar su creatividad mientras desempeñan las dinámicas de juego. Las dinámicas se desarrollaron de manera virtual utilizándose el Microsoft Teams como medio.

CAPÍTULO III.
MARCO TEÓRICO

4.1. Antecedentes de investigación

NIVEL INTERNACIONAL.

Romero, *et al.* (2009). Con su trabajo de investigación realizado en Venezuela, titulado: "*La Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica en Educación Inicial", de La Universidad Pedagógica Experimental El Libertador De Venezuela*. Su aporte implicó lo siguiente: Estrategias pedagógicas aplicadas en la educación inicial están basadas en dinámicas lúdicas. Esta investigación arrojó que las actividades lúdicas tienen relevancia de hasta el 98% en educación inicial, debido a que promueven la socialización, espontaneidad y expresión. Se considera un antecedente útil porque coincide en el ámbito investigativo.

Navarro Lozano (2008). En su tesis desarrollado en España, titulada: "*Mejora de la creatividad en el aula de educación primaria*" Universidad de Murcia. Tesis Doctoral, concluye:

- El proceso de enseñanza creativa para la educación, reviste aspectos claves que promete conseguir mejoras en la creatividad y vuelven enriquecedor dicho objetivo.
- Los espacios educativos deberían ser una influencia positiva para los diversos factores, que influyen en el proceso creativo.
- Las características de la enseñanza de la creatividad deben de encontrarse, entre los objetivos de enseñanza, en cualquier área curricular, ser de naturaleza flexible tanto en métodos y contenidos curriculares, y buscar la motivación intrínseca más que la extrínseca, estimulando la creatividad y confianza en sí mismo.

NIVEL NACIONAL.

Pajuelo (1991), en su tesis desarrollado en el Perú, titulada: ***"La importancia del juego en su educación del niño"*** Cerro de Pasco en el año 1991 del mismo modo de conclusión menciona lo siguiente: El juego es la única tesis recomendada para que el niño prepare su capacidad de actitud para su futura vida social, por eso entre el juego y trabajo de aprendizaje hay una relación de complementación.

Saravia, J. (1998), En su tesis desarrollada en Lima, titulado: ***"Aplicación de un Programa de Mis Huellitas para incrementar la capacidad creadora en sus niveles de originalidad, fluidez, flexibilidad y habilidad para establecer relaciones en los niños de cinco años de edad del C.E.I. N° 069 Pueblo Joven del "Agustino",*** para optar el título de profesora de Educación Inicial, I.S.P.P.E.I., llega a las siguientes conclusiones:

- Se incrementó en un 81,5% en originalidad consiguiendo un estilo propio y a la vez creativo y original en los trabajos realizados.
- Al cotejar los resultados previos y siguientes a la aplicación del programa, se encuentra en diferencia altamente significativa entre las puntuaciones: en el pre test un 72.73% un nivel muy pobre y en el post test en un 95% nivel excelente de creatividad"
- Desarrollan 78,3% en fluidez. Así podemos decir que, a través del programa de técnicas gráfico plásticas, la diversidad y variedad de materiales han permitido al niño desarrollar su capacidad de crear un sin número de ideas ante cualquier situación.

NIVEL LOCAL

Cruz, et al. (2012). En su tesis desarrollado en Huánuco. Titulada: ***Aplicación del programa "actividades lúdicas" para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de la I. E. I. Nº 012 el valle – Huánuco _ 2012***. Llegaron a la siguiente conclusión: Se determinó la efectividad del Programa "actividades lúdicas" para fortalecer los valores básicos en los niños de cinco años de I.E Nº 012 el valle –Huánuco _ 2012" así como lo demuestra los resultados del post test del grupo control y el

grupo experimental con una “t” calculada = 9.31 que, es mayor a la “t” critica = 1.69 a un nivel de significación de 0,05 por lo que se acepta la Hi y se rechaza Ho. El Programa “ACTIVIDADES LUDICAS” aplicó 10 sesiones experimentales debidamente seleccionadas, organizadas y sistematizadas en cuentos sobre los valores básicos y juegos; se aplicó adecuadamente a los niños, donde se demostró un resultado significativo en cada uno de ellos para fortalecer los valores básicos como respeto, honestidad y responsabilidad.

4.2. Bases teóricas

4.2.1. GASILUD

a) Definición.

La Guía de Actividades Significativas Lúdicas es un instrumento con disposición técnica para los estudiantes en la educación inicial, este instrumento didáctico sirve para dar cobertura a la realización de métodos con el objeto de formar profesionales en este nivel de formación profesional. Esta guía permite a los futuros profesionales no solo instruir, sino también colaborar a la organización del trabajo del estudiante, contiene toda la información que se requiere en función del adecuado y provechoso desenvolvimiento de este en las actividades académicas de aprendizaje individual.

b) Propuesta pedagógica del acompañamiento docente.

La Guía de Actividades Significativas Lúdicas, es de vital importancia en niñas y niños de educación inicial, pero esta vez lo quiero proponer desde la educación superior, las docentes en su proceso de formación deben de llevar a cabo una investigación de campo sobre las actividades lúdicas, de naturaleza cuantitativa y descriptiva, con el objetivo de usarlas para el aprendizaje por medio de herramientas debido a que ello ofrece una posibilidad para crear un concepto a través de procesos de

acomodación y asimilación, ésta se fundamentará en un conjunto de precedentes de estrecha relación con las variables a evaluar.

En función de esto, la muestra que será seleccionada está formada por todas las alumnas del II ciclo de estudios del presente año (44) de la Carrera Profesional de Educación Inicial, de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, de Huánuco, a quienes se les aplicará algunas sesiones sobre los juegos, utilizaremos cuestionarios y lista de cotejo. Bajo el estudio y evaluación de resultados se reflejarán la importancia que tiene esta actividad para fomentar la creatividad de las futuras docentes del área, que nos servirá para conocer cómo podrían desarrollar ellas tanto en la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que sirven para comunicar, y de esta manera contribuir en la ampliación de requerimientos y pueden ser empleados a manera de aprendizaje. De otra manera, en ocasiones el educador en la ejecución de su papel, adecua el espacio, escoge herramientas propicias, instruye sobre los juegos, los fortalece y acata elecciones. En tal sentido, se aconseja, emplearlas como herramientas indispensables en la adquisición de competencias, en forma de medio de comunicación sin dejar atrás el aporte que brinda al crecimiento físico tanto de niñas como de niños que cursen educación inicial.

c) Juegos.

Los juegos son actividades que son practicadas por las personas durante toda su vida y que puede trascender límites espacio-temporales. Siendo un ejercicio importante para el transcurso de la vida, el cual promueve el crecimiento de las bases socioculturales para el desenvolvimiento de su personalidad.

Al referirnos al espacio de su formación educativa, los juegos abarcan satisfactoriamente requerimientos necesarios de diferentes características que abarcan lo social, pedagógico y aspectos psicológicos al tiempo que ayuda a explotar y crear diferentes conocimientos, habilidades y destrezas

las cuales son de vital prioridad en el desempeño personal y académico de los estudiantes.

Según su etimología, juego proviene de:

JOCUS: quiere decir pasatiempo, frivolidad o ligereza.

LUDUS: Significa la acción de jugar.

Lúdica: tendencia de los seres humanos delante de lo habitual, manera de llevar la vida y armonizar en ella, en los lugares en los donde se experimenta felicidad, disfrute y alegría, de la mano del estado de relajación que generan las dinámicas de naturaleza simbólica que tienen base en la imaginación como lo son los juegos, el humor, la broma, el arte y la comunicación escrita, las actividades lúdicas de característica social como lo es el baile, el amor, y el afecto.

Definir la palabra Juego involucra diferentes facultades, entre éstas están: simbolizar, vincular, idear y manifestar. Puede definirse como acción y también diligencia. La dinámica podría darse de forma espontánea o con reglas definidas. Su función o capacidad puede verse sujeta a fin o a un logro. De tal forma, es necesario llevar los detalles completamente, dado que carecen de una perspectiva revolucionaria u holística del juego.

Según Pugmire-Stoy (1996) el acto de jugar:

A) Ofrece la capacidad de hacer una representación de la vida de adultos.

B) Permite la posibilidad de formar una relación con los mundos imaginarios y el real.

Se transforma de 3 formas:

- Divertir
- Promover dinámicas
- Influir en el crecimiento.

Pugmire-Stoy (1996) estipula que el juego es el medio que funciona de puerta entre la representación de la vida real adulta y los mundos imaginarios. El cual se lleva a cabo bajo las tres directrices mencionadas anteriormente.

En este sentido, Gimeno y Pérez (1989), estipulan que el juego es llevar a cabo diversas dinámicas por medio de las cuales la persona refleja su personalidad usando el lenguaje (simbólico y oral) que le permiten proyectar deseos y emociones. Según los autores mencionados, las cualidades más características de los juegos permiten que tanto jóvenes como adultos expresen cosas imposibles de manifestar en lo que se entiende como “vida real”. Para que los juegos puedan ser estimulantes deben crearse ambientes donde el ser humano se sienta libre y sin coacción de ningún tipo.

Así mismo, en la “Declaración de los Derechos del Niño”, está reconocido el derecho al juego, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

En su investigación, Pugmire-Stoy quien cita a Guy Jacquin, indica que el juego como actividad desinteresada y espontánea, puede presentar dos aspectos característicos, los cuales son el de superar obstáculos o el de tener reglas que son escogidas libremente. El juego cumple con el objetivo de proporcionar satisfacción moralmente al niño mediante el triunfo, lo que hace que crezca su personalidad.

A su vez, González Millán, citado por Wallon (1984), ofrece la definición de juego tal sea: "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El significado sociológico de juego es:

De acuerdo a su libro "Homo Ludens", Huizinga, referenciado por Hill (1976), dice: "el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se

realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Respecto al juego educacional Freire (1989) explica: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.".

Resumidamente, jugar no representa para los niños un pasatiempo; Jugar se relaciona intrínsecamente con un aprendizaje central: su capacidad de conocer el mundo mediante sus propias emociones. El juego le permite al niño formularse hipótesis sobre la vida. Que posteriormente, cuando sea adulto, redescubrirá y elaborará empleando el raciocinio y estableciendo un vínculo que relacione la vida y el juego.

4.2.1.1. Juegos funcionales.

Son juegos de la fase sensoriomotora. Carecen de representación simbólica, se tratan de hacer dinámicas o rutinas específicas reiteradas veces y que le permitan acostumbrase gradualmente a la realidad. Por ejemplo, para los niños resulta divertido manejar objetos, sin embargo, no pueden entender que dicho objeto, al salir de su campo visual, sigue existiendo.

El juego funcional consiste en actividades en las cuales el niño, con el propósito de aumentar su coordinación sensorial y motora, practica acciones en el espacio. El llamado “juego funcional” va evolucionando en el niño desde los primeros años, hasta los 2 años de edad donde inicia su experimentación propia del mundo que lo rodea.

De acuerdo con lo estudiado por Jean Piaget, el niño emplea los sentidos y las habilidades motrices, los cuales se encuentran en desarrollo, buscando aprender sobre el mundo a su alrededor, poniendo su confianza en sus propios reflejos y en la combinación de potencialidades motrices y sensoriales. Surgen conocimientos iniciales y la preparación que

posteriormente empleara en pensar en conceptos e imágenes ganando una noción del universo.

En el juego funcional existen ventajas. Entre las que se puede encontrar el desarrollo sensoriomotor; la evolución sensorial, las coordinaciones motoras efectivas; el perfeccionamiento de la coordinación motriz y desplazamiento frontal; el promueve el incremento del equilibrio dinámico y estático; el surgimiento de la autoestima; la interrelación social con otros niños; y la coordinación óculo-manual.

También se tiene conocimiento que el juego funcional tiene las siguientes características: surge desde que nace a los dos años. Es creado de forma natural. Y la mejor manera de aprender es mediante la diversión.

4.2.1.2. Juegos simbólicos.

Se fundamentan en reemplazar la función típica de los objetos por una función inventada por la imaginación. De esta manera, emplear unas cajas de cartón a manera de casitas, o crear con la imaginación cañones y armas a partir de un simple tubo. Estos son juegos cuyo principio es la imaginación y creatividad del niño. En dichos juegos se crean personajes ficticios o amigos imaginarios los cuales los acompañan en los juegos. Inicialmente se juega individualmente y posteriormente se llega a una fase grupal, en los que se fomenta compartir con los compañeros de juego los objetos y los amigos imaginarios.

Los juegos simbólicos, son aquellos en los cuales los niños tienen la capacidad de imitar acciones y actividades que ocurren en su entorno real. Representa una fase vital para su crecimiento pues permite demostrar habilidad para entender las cosas que ve ocurrir constantemente y que relacionan mundos reales e imaginarios. El juego simbólico aparece desde los dos años aproximadamente, y hasta cerca de los siete años se vuelve una de las actividades más importantes en su vida. Después de esta edad sigue presente, solo que comienza a producirse el juego con reglas.

Este juego tiene las siguientes características: entender el ambiente en el que se desenvuelven. Desarrollar diversas habilidades de importancia como la imaginación, el lenguaje, y la capacidad creativa, aprenden a socializar y cooperar a medida que juegan solos o con los padres, luego mientras crecen son capaces de incorporar a compañeros para jugar. Promueve el desarrollo de la autonomía y la toma de decisiones. De igual manera colabora en el desarrollo de la empatía, canalización de emociones y sentimientos.

4.2.2. Creatividad

a) Definición

Para Haan y Havighurst (1961), la creatividad representa toda aquella dinámica que conduzca al surgimiento de cosas nuevas, pudiendo tratarse de algún invento técnico, algún hallazgo científico o un nuevo producto artístico.

Para Torrance (1965) "La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados".

Tomando como fundamento la educación escolar y familiar, Torrance (1978), afirma que la creatividad consta de las siguientes claves: la empatía, la curiosidad, la flexibilidad, la redefinición, la originalidad, la autoconfianza, la posibilidad de perfeccionamiento, y otros.

La creatividad es algo que sucede no solo en el interior del individuo, también surge de las relaciones que ocurren dentro de un sistema, Para Mihaly Csykszentmihaly (1996). "La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo".

Espíndola (1996). Propició una diferenciación existente en el pensamiento divergente y el convergente. A partir de entonces, se ha considerado la creatividad a manera de elemento fundamental en toda investigación relacionada a la inteligencia humana.

Un individuo creativo, para Sternberg y Lubart (1997) es un ser con la capacidad de generar pensamientos ingeniosos, apropiados y de gran valor u aporte. El estudio de estos autores representa una suposición metafórica donde la creatividad presenta una analogía con las inversiones financieras, la cual expresa al poder creativo como una decisión para la cual se toman riesgos, análogamente a como se haría cuando un mercado está en decrecimiento y los inversionistas deciden comprar bonos en esos momentos, los cuales venderá al momento de crecimiento financiero, la elevación de riesgos para las producciones creativas en este estudio es importante. Los humanos estamos habituados a una forma cultural donde predomina el conformismo, con cierto rechazo por la toma de riesgos, lo cual es contraproducente a los procesos creativos en los que tomar riesgos se vuelve necesario.

Trigo et al. (1999) aseveran que el poder creativo ya sea en grado mayor o menor es una capacidad humana que todos los hombres poseen. La cual es posible producir y está involucrada a diferentes capacidades de los pensamientos.

Torre (2000), recopila cuatro estándares basados en categorización de personas en cuanto a la creatividad:

- El genio creador, se caracteriza por tener aptitudes creativas a niveles excepcionales.
- La persona creadora, manifiesta el poder creativo en obras valiosas.
- La persona creativa, todo individuo que posea la cualidad de hacer nuevas, diferentes y mejores cosas.
- La persona pseudo-creativa, quien emplea su poder creativo en cosas destructivas o corruptas.

Para Monreal (2000), el concepto de creatividad puede ser adjudicado a personas (al decirse que poseen capacidad creativa o creadora) y también a producciones humanas (tal sea el caso de las ideas y obras de creatividad), del mismo modo a los entornos creativos y a los procesos creadores (familia, educación) lo cual implica que sea compuesta

por diversos componentes. También, Monreal notó que había distintas formas y niveles creativos.

- Creatividad expresiva - espontaneidad y alegría
- Creatividad técnica – Se tiene espontaneidad, pero la habilidad tiene mayor dominio.
- Creatividad inventiva – Uso de materiales de forma ingeniosa
- Creatividad innovadora - crea modificaciones mediante acercamientos variables.
- Creatividad emergente - Es el nivel en el que se encuentra las personas que han realizado notables aportes a través de la historia.

Para Gardner (1999) "La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásticamente imaginativo, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás".

Por su parte, Edward De Bono desde 1960 se ha dedicado a la investigación y preparación de métodos que sirvieran de estímulo a los procesos creativos, entre los cuales esta: 1) el Cognoscitive Research Trust o método CoRT, que contiene 10 diferentes métodos útiles en la promoción de destrezas primarias de los procesos del raciocinio, y 2) el método de los seis sombreros para pensar, se trata de usar sombreros diferentes con el objetivo de encausar pensamientos, los sombreros pueden ser de diferentes colores, que representan diversas posturas: el rojo para los sentimientos, el blanco para la neutralidad, el amarillo para ser optimista, el negro para el juicio negativo, el azul para la moderación y el control, y el verde para la fertilidad.

La creatividad para Corbalán et al. (2003) es la interrelación de algunos parámetros, de acuerdo a determinadas condiciones de integración. Por ejemplo: partiendo de aspectos cognitivos, socio-emocionales, educativos, o del manejo de capacidades, etc.

Desde 1950 hasta la actualidad, son relativamente escasos los estudios realizados en estos aspectos, no obstante, se han multiplicado, al mismo tiempo aumenta la atención de muchos investigadores en diversas ramas científicas e ideológicas, los cuales están investigando y haciendo esfuerzos por aumentar los conocimientos en relación a éste interesante aspecto.

La creatividad no debe ser tomada como una cualidad sencilla del hombre, es verídico que funciones tales sean: los pensamientos, la personalidad, los aprendizajes que se producen gracias a la mente, las emociones, la motivación y los sentimientos, representan una pieza particular en tal evento. De tal manera, podemos desarrollarla cada uno de nosotros, lo que nos convertiría en seres creativos en mayor o en menor medida

4.2.2.1. Importancia de la creatividad.

La creatividad es la cualidad más valiosa y la más útil que posee el hombre. Esto ocurre porque le ofrece la capacidad de innovar y hacer cosas novedosas, inventar materiales partiendo de componentes preexistentes. Creatividad es un concepto que surge de "crear", por ende, la acción de generar o inventar algo nuevo está relacionada siempre, en alguna medida, con la aplicación de dicha habilidad.

Teniendo en cuenta que una de las principales cualidades de los humanos es adaptar la naturaleza y el ambiente a requerimientos, entenderemos la razón por la que la creatividad es primordial. La habilidad de plantear cosas diferentes y nuevas, implica que ocurra el crecimiento de sociedades y del hombre en civilización, también favorece que nazcan nuevas formas de convivencia.

El surgimiento de los procesos creativos en el hombre es básicamente una forma para la supervivencia. Debido a que la humanidad ha necesitado comprender en su devenir histórico, que cada dificultad surgida podría tener solución y que era importante hallar soluciones

alternas que permitieran continuar con los avances. Fue de esta forma como en el 8500 a.C. aprox. El hombre le dio un giro histórico al mundo al aprender a cultivar semillas, al mismo tiempo aseguró su sustento y el de generaciones futuras.

4.2.2.2. Niveles de la creatividad

1. Nivel superior

Es fácil notar cuando un ser humano crea o hace un aporte innovador, realiza algo diferente o valioso para la sociedad o el mundo. Un ejemplo visible fueron los individuos que crearon múltiples vehículos, armas, estrategias y dispositivos, cuando ocurrieron la primera y la segunda guerra mundial. Obviamente las armas no han sido el mejor invento para la humanidad, han causado más daños que beneficios al emplearlas; sin embargo, se trata de un grado mayor de creatividad, el potencial, el talento al crear o ingeniar esos objetos. Actualmente hemos de ser creativos e ingeniosos para comunicarnos, coordinar tratados y la paz, sin hacer uso de las armas.

2. Nivel medio o de resonancia laboral

Se vuelve un valor en el entorno laboral, y se hace notar cuando las ideas de un individuo consiguen producir un aporte a una empresa, organización o comunidad. Este valor puede ser un proceso, un producto, una solución, un sistema de flujo o de secuencia o un método.

Toda oportunidad es idónea para resaltar este nivel de creatividad ofreciendo soluciones funcionales y efectivas, incluso, disminuyendo el impacto ambiental, social y económico.

Otros ejemplos por el estilo pueden ser plantear un nuevo sistema de riego; crear un video animado sobre un tema social específico; aplicar una técnica de liderazgo en un grupo de personas inquietas o solucionar problemas de salud.

Naturalmente suele relacionarse a la creatividad con el ingenio y al tratar de ubicar ejemplos de personas creativas nombramos a artistas e inventores. Este

vínculo ocurre cuando el invento es nuevo, brillante y logra trascender en la sociedad, creando un gran impacto.

Ser creativo no representa trascender, al mirar a nuestro alrededor, observamos que la creatividad está presente en todos los lugares.

A diario miramos publicidades en las calles, redes sociales, medios de comunicación tradicionales, y en el cine, y todos representan ampliamente el poder creativo que puede tener un individuo o una organización.

¿Cuáles son los niveles de creatividad?

3. Nivel elemental o personal.

En este nivel surge una especie de valorización hacia el individuo inventor, se aprecia al crear una resolución a un problema, al inventar un nuevo saludo, un personaje animado inclusive al crear una nueva receta, o coreografía.

El programa llamado "Shark Tank o Negociando con Tiburones", sirve como ejemplo dado que trata de que cinco poderosos empresarios originarios de una localidad escuchan propuestas para abrir un negocio propio dándosele ponderación a las más creativas. El propósito es que los que traen sus ideas, deben de convencer a los empresarios para invertir en ella, por lo que deben ser muy creativos e ingeniosos para conseguirlo.

4.2.2.3. Fluidez.

Es la habilidad que consiste en generar varias respuestas válidas a un problema. Consiste en idear cosas nuevas en cantidades y de forma espontánea y constante los cuales sean aportes de calidad. La fluidez es la consecución ininterrumpida de producción de inventos u hallazgos. Los parámetros que la rigen constan de la diversidad y la versatilidad propia del pensamiento funcional, de la relación sináptica. Repentismo (velocidad con la que se da respuesta a los imprevistos). Post juicio (formación espontanea de requerimientos). Expresión (forma en cómo se expresa y se percibe el mundo).

En la creación, están los procesos de comunicación, la mercadotecnia, el transporte, la gerencia empresarial, la educación, entre otros, existen distintas maneras para expresar. La ingeniería desglosa una diversidad y versatilidad de

los instrumentos, resultando infinito un listado de aparatos y dispositivos de medición los cuales el hombre suele emplear.

Y dentro de las perspectivas, encontramos que la evaluación de opciones diferentes de respuestas a una tarea hace posible cotejar, estudiar diversos puntos de vista, avistar opciones y aporta objetividad en la selección. Su preponderancia está basada en la disponibilidad y amplitud de implementos para dar respuesta a los problemas.

También existen barreras, como la desmesurada insistencia de ser experimentado, el arraigo a ideas base y la complejidad que representa captar relaciones remotas o de indagar en lo obvio.

El persistente "aterrizamiento" del cual somos víctimas desde edades infantiles, el obligatorio acostumbramiento a rutinas cotidianas, costumbre descontrolada, la angustia y rapidez en dar soluciones.

Y, por último, entre maneras de crear estímulo, encontramos la permanente práctica de pensamientos técnicos abocado a soluciones a desafíos ocupacionales de alto nivel, siempre buscando producir gran número de ideas complejas y comunes que den resultados a problemáticas de ámbito profesional.

Mantener el cerebro ocupado en buscar diversas opciones, usando varias metodologías, en la relación fructífera y constante de pensamientos.

4.2.2.4. Flexibilidad.

Exige un principio fundamental de adaptación que resulta contrario a los estilos rígidos, y tiene relación al manejo de diferentes órdenes de resultados mostrados para una situación. Del mismo modo, de producir respuestas posibles estas tienen el sello de variedad.

La flexibilidad resulta siendo una habilidad que el hombre emplea para categorizar los hechos enmarcados en diferentes renglones. Se entiende como la cualidad de cambio, de modificación en actitudes, conductas, métodos y objetivos.

Dentro de los parámetros, encontramos la reflexión (reexaminar). Argumentación (inicio y debate en producciones del pensamiento, globalización y pluralismo). Versatilidad (extensión de la visión y fácil adaptabilidad). Proyección (posibilidad para delimitar y sobrellevar lo que venga).

En el desarrollo, el ser humano debido a su flexibilidad ha creado cambios de gran importancia, los grandes inventos en gran medida se han especializado en romper paradigmas, métodos y orientaciones de las directrices iniciales, explorando nuevas rutas y límites insatisfechos por los límites preexistentes.

Las situaciones de crecimiento en áreas de tecnología conllevan la flexibilidad con el propósito de cambiar de respuestas y realidades garantizadas, a la apertura de formas novedosas de conocimiento profesional.

Panorámicamente, la flexibilidad es valiosa debido a la apreciación objetiva que involucra el discernir y tomar decisiones. Soluciones que han pasado por estudios bajo diversos puntos de vista y panoramas.

La posibilidad de la confrontación hace que una respuesta sea más objetiva de la misma manera que la evaluación de la argumentación. La flexibilidad ofrece distintos puntos de vista, y representa un reservorio de recursos y pilar creativo.

Dentro de los obstáculos, está la predominancia de estereotipos, los hábitos no fijados y el intenso conductismo que surge durante las fases de crecimiento y estudios.

La escasa relación, cariño, solidaridad y empatía, la desidia del modo de pensar, el individualismo y el trato agresivo.

En las formas de estimulación encontramos listados de consecuencias diferentes de la ejecución específica a una acción. Búsqueda de variedad de relaciones con respecto a un hecho u objeto. Proliferación argumentativa en relación a eventos o posibilidades de resultado.

4.2.2.5. Originalidad.

Representa la posibilidad de arrojar resultados, consideradas como válidas al mismo tiempo se consideren nuevas e ingeniosas y que simultáneamente produzcan cierto impacto o impresión. Sin embargo, su carácter de originalidad las hace escasas o de ocurrencia baja.

4.2.2.6. Elaboración.

Es lo que hace que el individuo tenga la habilidad de formalizar o concretar pensamientos, que permitan idear, desarrollar e implementar ideas. Viene siendo la capacidad de transformar planes a resultado prometedores y actos determinantes, es el rigor que existe en transformar una idea creativa al punto de su máximo pragmatismo.

Por otra parte, la elaboración es la actitud en la que se basa el ahondamiento y el estudio minucioso en el establecimiento de ideas, se trata de buscar el perfeccionamiento y la precisión de la acción.

Dentro de los estándares, están la determinación (voluntad, decisión y resolución). Disciplina (cumplimiento y metodización). Persistencia (capacidad de empeño). Perfeccionamiento (maduración y mejoramiento). Orientación (organización, dirección y búsqueda). Fortaleza (dedicación, entereza y energía).

Una cualidad de gran importancia en el desarrollo es la elaboración, la cual es vital para la creatividad y se expresa a través de sus grandes aportes en todo desarrollo creativo. Se puede afirmar que, en su mayoría, las innovaciones y los inventos surgieron gracias a una elaboración bien aplicada. Elaboraciones previas han sido las precursoras hacia el acercamiento de los márgenes del conocimiento profesional, en dirección a los confines de los arquetipos, y en pro de la creación, siendo éstas un preludio vital del conocimiento. Los diferentes estudios y experimentos, han ayudado al enriquecimiento de los análisis del mismo modo que la ingeniería de los materiales ha condicionado la producción tecnológica y los adelantos en neurofisiología a la evolución de la psicología, la psicología a la educación, etc.

Generalmente, cada proyecto y realización es resultado de pasos complejos de precedencia. Las elaboraciones preliminares son la base fundamental en la consecución de todo conocimiento profesional e invención las cuales dependen de dichas elaboraciones. Incontables ejemplos lo sustentan: la bombilla, el pararrayos, las redes telefónicas, la navegación, la fotografía, el internet, la informática, etc.

Dentro de las perspectivas, la elaboración involucra ejecuciones, convierte las metas en resultados, transforma la energía de los pensamientos en energía útil y tangible. El aspecto fundamental de la elaboración consiste en la manera contundente en la que afecta a la transformación de la naturaleza. La elaboración promueve la ejecución, pensamientos y extensión de los recursos.

Entre los impedimentos está el desesperado deseo por el logro, la inquietud que surge desde las ansias de realización, el sobrecargo de la producción y la condición moderna de ansias en la practicidad. El desinterés frente a lo común, poca fe en las realizaciones, la negatividad y la falta de optimismo en las acciones.

Y en las formas de estimulación, está, en las actividades profesionales, una exigencia de perfeccionamiento e incremento de la calidad. La permanente innovación y empleo de métodos y técnicas de elaboración de manera reiterada. Ejercicios de focalización y manualidad: modelar de figuras con relieves diferentes y llamativos, tramados manuales, dibujos usando diferentes métodos, preparación de proyectos y artículos, etc.

4.3. Bases conceptuales

- **Creatividad. -** Es un proceso imaginativo y mental que al mismo tiempo abarca diversos y entrelazados procesos mentales. Estos procesos carecen de una total descripción por parte de la fisiología.
- **Elaboración. -** Es lo que hace capaz al individuo de concretar pensamientos, para planificar, producir y aplicar ideas. Resulta siendo la cualidad que permite transformar los planteamientos en respuestas prometedoras y acciones contundentes, es el rigor de conducir la creatividad al punto de su ejecución.

- **Flexibilidad. -** Es la propiedad de adaptación contraria a un estilo rígido, y se relaciona al control de diversos niveles de soluciones delante a una situación. Así mismo, de producir soluciones válidas, contienen el sello de diversidad.
- **Fluidez. -** Es la cualidad de ofrecer diferentes o varias soluciones validas a un problema.
- **GASILUD. -** Es un instrumento con orientación técnica para los estudiantes en la educación inicial, este instrumento didáctico sirve para dar cobertura a la realización de técnicas destinadas a formar profesionales en este nivel de formación profesional.
- **Juegos. -** Son aquellas actividades de entretenimiento realizadas por las personas con el propósito de divertirse y disfrutar. Así mismo, últimamente los juegos son usados como herramientas para la educación en los colegios, debido a que de esta manera se promueve la participación de todos los alumnos al aprendizaje y al mismo tiempo se divierten.
- **Juegos funcionales. -** Son característicos del estadio sensorio-motor. Se tratan de realizar una acción reiteradas veces para generar una solución inmediata.
- **Juegos simbólicos. -** Son juegos donde los niños evocan situaciones imaginarias como si de la realidad se tratara. Consiste en la posibilidad de simbolizar, es decir, transformar situaciones mentales y fusionar hechos reales e imaginativos. Ocurre al momento en que, por ejemplo, los niños fingen ser superhéroes, las niñas a ser las madres de sus muñecas y demás.
- **Originalidad. -** Es la posibilidad de arrojar soluciones, que sean válidas y al mismo tiempo se consideren nuevas e ingeniosas y que también produzcan cierto impacto o impresión. Sin embargo, su carácter de originalidad las hace escasas o de ocurrencia baja.

CAPITULO IV.
MARCO METODOLÓGICO

5.1. Ámbito

Según Armijos (2012), el ámbito de estudio es el conglomerado total de individuos, cosas o medidas que tienen algunos valores similares apreciables en un lugar y momento específico de los cuales se quiere saber el problema en la investigación al que seguidamente se generalizan los hallazgos. La investigación se llevará a cabo con las estudiantes del II Ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

5.2. Tipo y nivel de investigación

5.2.1. Tipo de investigación

Según Sampieri H. (1998), la presenta es una investigación aplicada cuantitativa, dado que su fin es demostrar la efectividad que tendrá la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

5.2.2. Nivel de investigación

El presente trabajo responde al nivel de investigación experimental explicativa, donde la investigadora pudo manipular la variable independiente y elabora sus cuadros de resultados de la variable dependiente buscando la alteración al manejo de la variable independiente. Sampieri H. (1998).

5.3. Población y muestra

5.3.1. Descripción de la población

La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de alumnos inscritos en el año 2020, en la Escuela Profesional de Educación Inicial. En un total de 197.

AÑO DE ESTUDIOS	CICLO	NÚMERO DE ALUMNOS
Primero	II	42
Segundo	IV	37
Tercero	VI	39
Cuarto	VIII	35
Quinto	X	44
T O T A L		**197**

5.3.2. Muestra y método de muestreo

Se empleó un tipo de muestreo aleatorio no probabilístico (Hernandez, S. 2015). Este tipo de muestreo es ampliamente usado por los investigadores. Entendiéndose que en él todos los sujetos o elementos que conforman la población presentan la opción de pasar a ser parte de la muestra, dado que constan de la misma probabilidad de ser elegidos. Es por ello que la muestra estuvo conformada por las estudiantes del II ciclo de estudios, a continuación, se detalla:

AÑO DE ESTUDIOS	CICLO	NÚMERO DE ALUMNOS
PRIMERO	II	42
TOTAL		**42**

Fuente elaborado por la investigadora

5.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- ✓ Alumnos del nivel inicial de la UNHEVAL
- ✓ Alumnos del sexo femenino y masculino
- ✓ Alumnos que hayan firmado en consentimiento informado para ser parte de la investigación.

Criterios de exclusión

- ✓ Alumnos del nivel inicial de universidades privadas.
- ✓ Alumnos que no hayan firmado en consentimiento informado para ser parte de la investigación.

5.4. Diseño de investigación

Según Sánchez, H. (2015) nuestra investigación corresponde al nivel preexperimental con estudio de caso de una única medición y un solo grupo de trabajo. Donde se ha administrado los estímulos y tratamientos, después de haber aplicado nuestra medición a una variable, donde se podrá apreciar, el nivel del grupo de estas variables. El diagrama de este diseño de investigación es:

GE : O1 …….. x …….. O2

Donde:

O1: Aplicación del pre - test (Observación inicial)

O2: Aplicación del post - test (Observación final)

X: Guía de Actividades Significativas Lúdicas.

5.5. Técnicas e instrumentos

5.5.1. Técnicas:

Ñaupas y Mejía (2011), definen, las técnicas e instrumentos de investigación se tratan de los procesos y herramientas con las cuales se hará la recolección de los datos y la información indispensable que permitirá probar o cotejar nuestra hipótesis de investigación. En la ejecución del proyecto de

investigación se aplicó sesiones de aprendizajes con el propósito de desarrollar la Guía de Actividades Significativas Lúdicas. Para luego recoger los datos obtenidos y plasmarlo estadísticamente en la variable dependiente.

Método:

Para el estudio se empleó una metodología con enfoque experimental, donde se ha manipulado las 2 variables con causa y efecto, para desarrollar la variable independiente y evaluar su influencia sobre la variable dependiente. Esto impulsó el tener las condiciones detalladamente supervisadas, con el propósito de describir la manera o la razón como se produce la Guía de Actividades Significativas Lúdicas, y desarrollar la creatividad en las alumnas que se están formando para ser profesores de la Carrera Profesional de Educación Inicial.

5.5.2. Instrumentos

5.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

Se procedió a emplear la ficha para evaluación de expertos lo que resultó valido para la variable dependiente.

Validación del instrumento

Nombre del experto: _____Especialidad:_____

"Calificar con 1,2,3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

DIMENSIÓN	INDICADORES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
Fluidez	Número de usos al vaso descartable				
	Número de animales al que convertiría los CDS				
	Número de juguetes convertidos de una lata.				
	Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños				
	Número de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas.				
Flexibilidad	Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.				
	Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego).				
	Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.				
	Número de personajes no comunes en el que convertiría una muñeca.				

Originalidad	Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños.				
	Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos.				
	Auto critica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.				
Elaboración	Número de personajes no comunes a utilizar en un collage.				
	Número de personajes creados para un cuento para niños.				
	Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños.				

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI ( ) NO ( )

_____

Firma y Sello del experto

5.5.2.2. Confiabilidad del instrumento para la recolección de datos

Para la confiabilidad del instrumento se hizo uso del Alpha de Cronbach. Es decir, se administró dos veces al grupo experimental tomando la misma observación durante un período que hemos utilizado la aplicación de los instrumentos desde el inicio hasta el final de la investigación a las estudiantes del II ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Donde se trabajó para ir midiendo las notas de la prueba 1 y posteriormente las notas de la prueba 2, evaluando de esta manera la estabilidad de la prueba y la confiabilidad de mi trabajo.

5.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.

5.6.1. Técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos

a) Tablas estadísticas, con el propósito de exponer datos ordenados haciendo fácil la lectura y análisis, se elaboró tablas estadísticas multidimensional, es decir, con doble entrada porque en ellas se distingue la valides de la variable independiente.
b) Figuras de columnas o barras: tienen el propósito de representar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es característico de un nivel de medición por intervalos.

5.6.2. Instrumentos de recolección de datos.

Instrumentos a utilizar en la recolección de datos:

Aplicación de sesiones de aprendizaje: Se aplicó este instrumento para poder tener una idea clara de cómo el GASILUD, desarrolla la creatividad en las futuras docentes de Educación Inicial y cómo aprender a utilizar los juegos con la finalidad de tener sistematizada que no sólo es una actividad vana en los niños, sino, que es un instrumento indispensable para la formación de la personalidad del ser humano.

Encuesta: Este documento nos posibilitó obtener información sobre la aplicación de las lecturas reflexivas para el desarrollo del pensamiento crítico.

Lista de cotejo: Fue un instrumento utilizado para poder hacer una observación y verificación de mi variable dependiente, este instrumento sirvió para poder revisar los indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo.

5.6.3. Procedimiento

La revisión y consistencia de la información. - Este paso consistió básicamente en depurar la información revisando los datos contenidos en los instrumentos de trabajo de campo, con el propósito de ajustar los llamamos datos primarios (juicio de expertos).

Clasificación de la información. - Se llevó a cabo con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.

La codificación y tabulación. - la codificación es la etapa en la que se formará un cuerpo o grupos de símbolos o valores de tal manera que los datos serán tabulados, generalmente se efectuara con números o letras. La tabulación manual se realizó ubicando cada una de las variables en los grupos establecidos en la clasificación de datos, o sea en la distribución de frecuencias. También se utilizó la tabulación mecánica, empleando programas o paquetes estadísticos de sistemas computarizados.

5.6.4. Plan de tabulación y análisis de datos

5.6.4.1. Estadística descriptiva para cada variable

a) **Medidas de tendencia central. -** Se calculó la medida, mediana y moda de los datos agrupados conforme a la escala valorativa de DCN.
b) **Medidas de dispersión. -** Se calculó la desviación típica o estándar, coeficiente de variación y la kurtosis de los datos agrupados conforme a la escala valorativa del DCN
c) **Estadística inferencial de cada variable. -** Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencia de medias empleando la distribución normal.

5.6.4.2. Presentación de datos

a) **Cuadros estadísticos bidimensionales. -** Con el propósito de presentar datos ordenados para hacer fácil su lectura y análisis, se realizó la construcción de cuadros estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada porque en estos cuadros se distinguen dos variables de investigación.
b) **Gráficos de columnas y barras. -** Sirvió para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, característico de un nivel de medición por intervalos, el más indicado y el más comprensible.

5.6.4.3. Técnicas para el informe final

a) **La redacción científica. -** Se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la unidad de posgrado de la facultad de ciencias de la educación de la Universidad Nacional "Hermilio Valdizan" de Huánuco. Es decir, haciendo cumplimiento con un diseño o esquema del informe, al mismo tiempo se tuvo en cuenta para la redacción: el problema estudiado, los objetivos, el marco teórico, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones propuestas.
b) **Sistema computarizado. –** De la misma forma, el informe se preparó empleando diferentes procesadores de textos, paquetes y programas, insertando gráficos y textos de un archivo a otro.

5.6.4.4. Tabulación.

Dentro del plan de tabulación y los estudios de datos estadísticos, se aplicó:

a) **Estadística descriptiva.**

Se hizo con la indagación de hacer las tablas y gráficos mediante las frecuencias y porcentajes. Se realizaron los cálculos de la media, moda y mediana de los datos agrupados de según a la escala valorativa. Se elaboraron los gráficos de Columnas o Barras, que sirvió para contrastar las puntuaciones con sus frecuencias correspondientes, la medición por intervalos, para hacerlo más comprensible.

b) Estadística inferencial

Se realizó conforme a las pautas que se fundamentan para el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Dando cumplimiento a un diseño o esquema del informe, al mismo tiempo, se tuvo en cuenta para la redacción la metodología indispensable: la problemática, los objetivos, el marco teórico, técnicas utilizadas, el trabajo de campo, análisis de los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones. Así también la evaluación de las medidas de tendencia central, las cuales llevaron a obtener los resultados sobre las variables estudiadas, el cual permitió estudiar el comportamiento de las variables involucradas. Y finalmente, se llevó a cabo la prueba de la hipótesis planteada.

5.7. Aspectos éticos

Desde que se involucran a personas para participar en investigaciones científicas, como tiende a suceder en los estudios en ciencias de la educación y salud, debe otorgarse garantía a la protección de los derechos de los individuos que participen, principalmente cuando se recurre a un grupo vulnerable como el de los menores de edad (Polit y Hungler, 2000). De acuerdo con esto, le fue solicitado el consentimiento informado a los estudiantes que participaron como grupo muestral para ser partícipes de la investigación.

CAPÍTULO V.
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

6.1. Análisis descriptivo.

a) Estadística Descriptiva para Cada Variable

- **Medidas de Tendencia Central:** Se calculó la media, mediana y moda de los datos agrupados conforme a la escala valorativa.
- **Medidas de Dispersión:** Se calculó la desviación típica o estándar y coeficiente de variación de los datos agrupados conforme a la escala valorativa. Con el fin de conocer el comportamiento de los datos, se utilizó la estadística descriptiva, mediante cuadros y gráfico, se presentan los resultados de campo y se realizó el análisis e interpretación.

Posterior a dar por concluida la recolección de datos, se procedió a presentar la información en cuadros de frecuencia y sus gráficos correspondientes.
Seguidamente, se presenta los resultados obtenidos respecto a la "Influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la UNHEVAL, Huánuco-2020**;** para los cuales se utilizó la escala de calificación propuesta por el Ministerio de Educación, que se muestra en el cuadro a continuación:

CUADRO N° 01

ESCALA DE CALIFICACIÓN

ESCALA DE CALIFICACIÓN		**PUNTUACIÓN**
INICIO	C	[00 - 10]
PROCESO	B	[11 - 13]
LOGRO PREVISTO	A	[14 - 17]
LOGRO DESTACADO	AD	[18 - 20]

Fuente: DCN 2009

Elaboración: La investigadora

CUADRO N° 02

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO-2020.

N°	PREPRUEBA					POSPRUEBA				
	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Elaboración	PROM.	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad	Elaboración	Prom.
1	8	11	9	10	10	14	13	12	14	13
2	8	11	9	11	10	11	13	12	14	13
3	9	9	9	11	10	11	12	11	15	12
4	11	11	10	12	11	15	15	13	16	15
5	11	11	10	10	11	15	15	13	14	14
6	10	11	8	9	10	13	14	12	14	13
7	8	9	8	8	8	13	14	14	12	13
8	9	10	7	10	9	13	16	11	15	14
9	8	8	9	11	9	10	12	14	14	13
10	9	9	9	10	9	13	14	12	14	13
11	11	11	9	9	10	14	14	12	14	14
12	8	11	7	10	9	12	14	14	13	13

13	10	11	10	9	10	12	13	11	12	12
14	11	11	9	9	10	14	14	12	13	13
15	11	11	8	10	10	12	13	12	14	13
16	11	11	7	8	9	14	14	12	13	13
17	10	8	9	11	10	14	13	12	17	14
18	8	8	9	9	9	11	16	13	14	14
19	11	8	8	8	9	17	16	12	13	15
20	11	11	9	10	10	14	16	14	13	14
21	9	11	10	12	11	11	17	12	14	14
22	9	12	8	11	10	14	16	14	14	15
23	9	8	8	7	8	10	12	11	13	12
24	10	9	9	10	10	13	13	15	14	14
25	8	10	8	9	9	13	14	14	11	13
26	9	9	8	10	9	12	13	11	11	12
27	10	9	9	11	10	13	14	12	11	13
28	11	8	8	11	10	16	16	14	14	15
29	8	8	10	8	9	11	11	11	10	11
30	9	8	8	10	9	14	12	14	16	14
31	10	9	8	10	9	14	15	13	13	14

32	**10**	**11**	**10**	**10**	10	**14**	**15**	**14**	**17**	15
33	**11**	**10**	**8**	**9**	10	**14**	**13**	**11**	**14**	13
34	**11**	**11**	**9**	**10**	10	**12**	**15**	**12**	**12**	13
35	**11**	**10**	**8**	**11**	10	**13**	**11**	**13**	**16**	13
36	**9**	**10**	**8**	**8**	9	**12**	**11**	**10**	**12**	11
37	**11**	**9**	**10**	**9**	10	**12**	**13**	**11**	**14**	13
38	**8**	**11**	**9**	**10**	10	**14**	**13**	**11**	**12**	13
39	**10**	**11**	**8**	**8**	9	**13**	**14**	**11**	**12**	13
40	**9**	**9**	**10**	**11**	10	**14**	**14**	**12**	**12**	13
41	**8**	**12**	**8**	**11**	10	**12**	**13**	**12**	**12**	12
42	**11**	**11**	**11**	**11**	11	**12**	**16**	**10**	**12**	13
43	**8**	**10**	**10**	**8**	9	**11**	**14**	**14**	**14**	13
44	**10**	**10**	**9**	**8**	9	**14**	**16**	**13**	**14**	14
SUMA	422	437	385	428	424	570	612	543	592	584
PROM.	9,59	9,93	8,75	9,73	9,64	12,95	13,91	12,34	13,45	13,27

Fuente: Registro de campo

Elaboración: La investigadora

CUADRO N° 03

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN FLUIDEZ

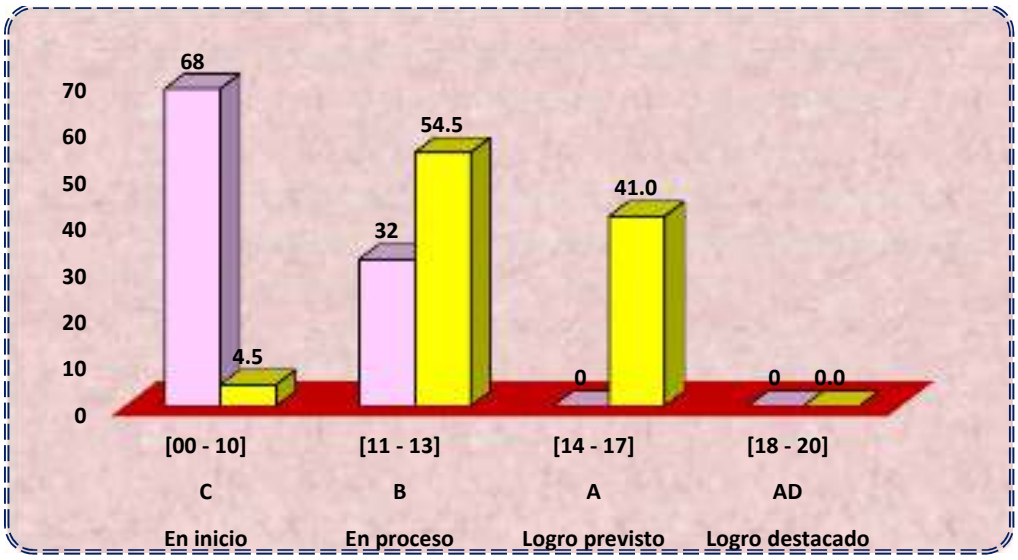
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	30	68	2	4,5
En proceso	B	[11 - 13]	14	32	24	54,5
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	18	41,0
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0,0
TOTAL			44	100	44	100

Fuente: Cuadro N° 02

Elaboración: La investigadora

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN FLUIDEZ



Fuente: Cuadro N° 03

Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

Tanto el cuadro como el gráfico exponen los resultados arrojados por la preprueba y posprueba conforme al desarrollo de la Creatividad en la dimensión Fluidez, de los cuales es importante resaltar lo siguiente:

30 estudiantes que conforman el 68% del total de las unidades de análisis en la preprueba y 2 alumnas que representan el 4,5% del total de las unidades de análisis en la posprueba se localizaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 32% en la preprueba y el 54,5% en la posprueba se encontraron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 41% en al posprueba se encontraron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; no se registraron calificativos en la escala **logro destacado.**

En conclusión: En la preprueba, los resultados muestran en su mayoría calificativos bajos conglomerando el 68% de estudiantes desaprobados y solo el 32% de estudiantes aprobados con notas mínimas aprobatorias de 11 a 13; mientras que en la posprueba, solo 2 estudiantes de un total de 44 obtuvieron calificativos desaprobatorios y se resalta que el 41% obtuvieron calificativos de 14 a 17, situación que no se presentó en la preprueba; por lo tanto, se puede determinar la efectividad de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad en la amplitud de fluidez.

CUADRO N° 04

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

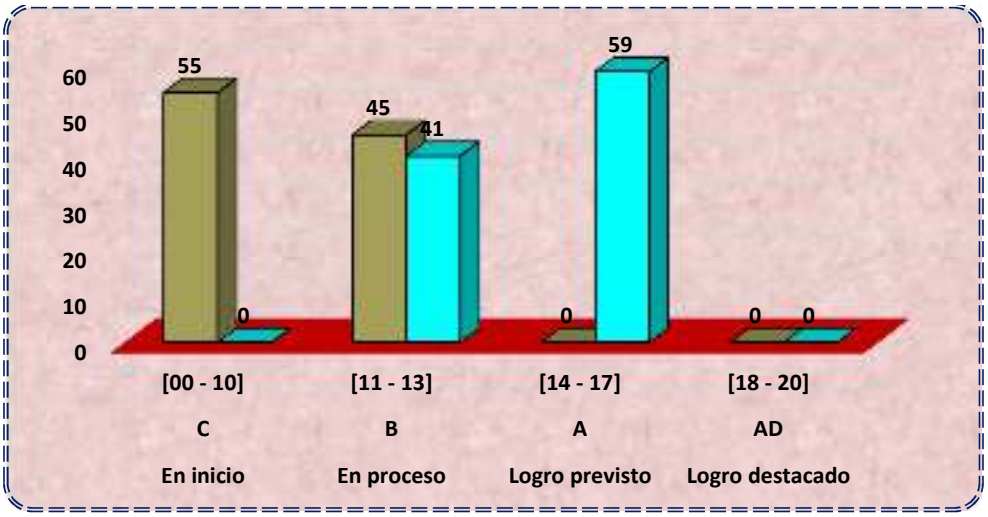
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	Fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	24	55	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	20	45	18	41
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	26	59
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0
TOTAL			44	100	44	100

Fuente: Cuadro N° 02

Elaboración: La investigadora

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD



Fuente: Cuadro N° 04

Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

Tanto el cuadro como el gráfico demuestran los resultados arrojados por la preprueba y posprueba conforme al desarrollo de la creatividad en la dimensión Flexibilidad, de los cuales se obtiene lo siguiente:

24 estudiantes que conforman el 55% del total de las unidades de análisis en la preprueba y ningún estudiante en la posprueba se encontraron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 45% en la preprueba y el 41% en la posprueba se localizaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 59% en a la posprueba se hallaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; no se registra calificativos en la escala **logro destacado.**

En conclusión: En la preprueba, los resultados muestran en su mayoría calificativos bajos conglomerando el 55% de estudiantes desaprobados y el 45% de estudiantes aprobados con notas mínimas aprobatorias de 11 a 13; al tiempo que en la posprueba, el 100% de estudiantes obtuvieron calificativos aprobatorios resaltando el 59% que obtuvieron calificativos de 14 a 17, situación que no se presentó en la preprueba; por lo tanto, se puede definir la efectividad de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad en la dimensión flexibilidad.

CUADRO N° 05

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN ORIGINALIDAD

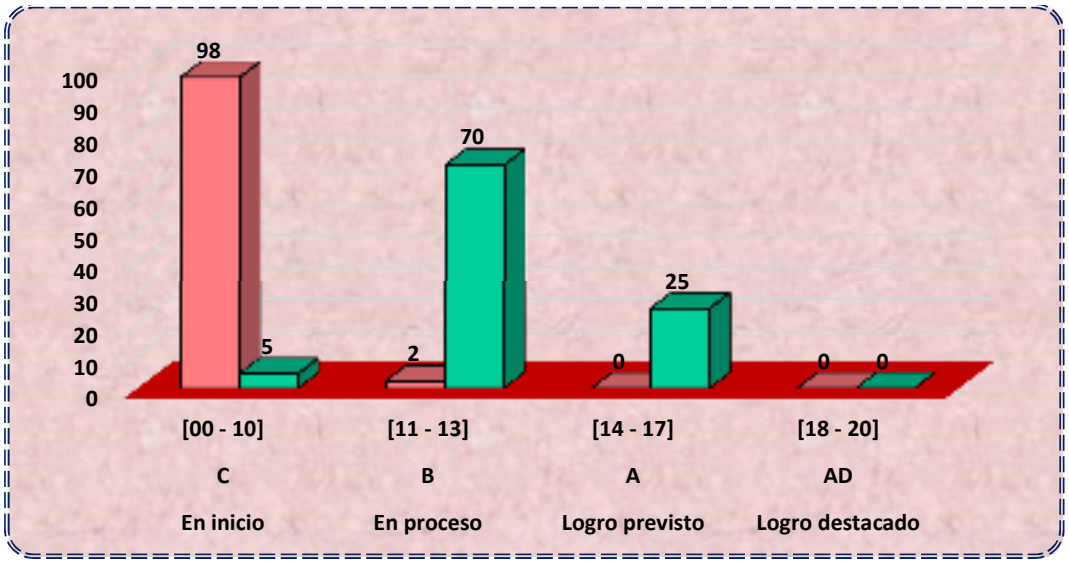
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	43	98	2	5
En proceso	B	[11 - 13]	1	2	31	70
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	11	25
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0
TOTAL			44	100	44	100

Fuente: Cuadro N° 02

Elaboración: La investigadora

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN ORIGINALIDAD



Fuente: Cuadro N° 05

Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

Tanto el cuadro como el gráfico exponen los resultados arrojados por la preprueba y posprueba conforme al desarrollo de la Creatividad en la dimensión Originalidad, de los cuales se rescata los siguientes:

43 estudiantes que representan el 98% del total de las unidades de análisis en la preprueba y 2 estudiantes que representan el 5% del total de las unidades de análisis en la posprueba se hallaron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 31% en la preprueba y el 70% en la posprueba se encontraron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 25% en al posprueba se ubicaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; no se registraron calificativos en la escala **logro destacado.**

En conclusión: En la preprueba, los resultados muestran en su mayoría calificativos bajos conglomerando el 98% de estudiantes desaprobados y solo el 2% de estudiantes aprobados con notas mínimas aprobatorias de 11 a 13; mientras que en la posprueba, solo 2 estudiantes de un total de 44 obtuvieron calificativos desaprobatorios y se resalta que el 95% obtuvieron calificativos aprobatorios de 11 a 17, además, en la preprueba no se registran calificativos en las escalas superiores; por lo tanto, se puede establecer la efectividad de la GASILUD en el crecimiento de la creatividad en la dimensión originalidad.

CUADRO N° 06

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN ELABORACIÓN

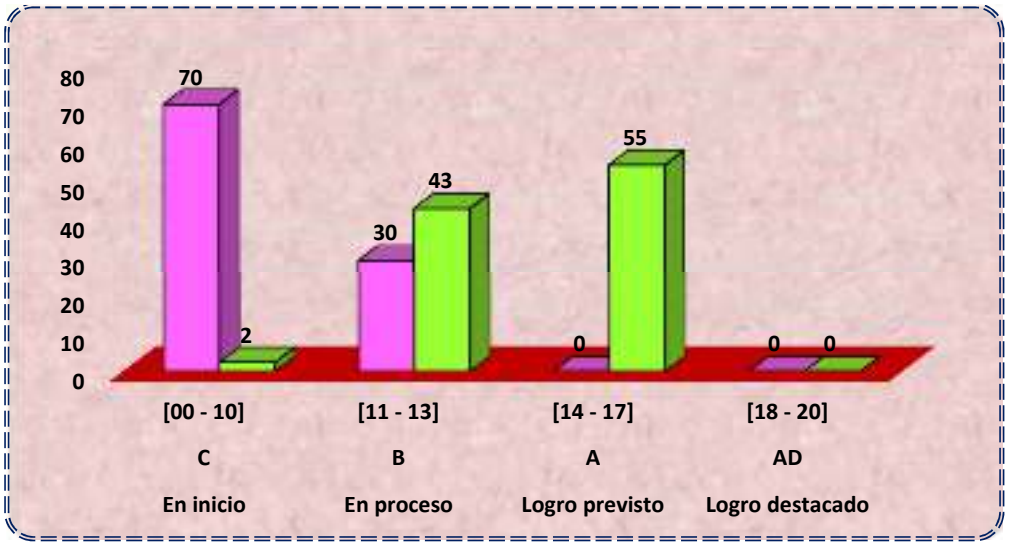
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	31	70	1	2
En proceso	B	[11 - 13]	13	30	19	43
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	24	55
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0
TOTAL			44	100	44	100

Fuente: Cuadro N° 02

Elaboración: La investigadora

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA CREATIVIDAD EN LA DIMENSIÓN ELABORACIÓN



Fuente: Cuadro N° 06

Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

Tanto el cuadro como el gráfico exponen los resultados arrojados por la preprueba y posprueba conforme al desarrollo de la Creatividad en la dimensión Elaboración, de los cuales se rescata los siguientes:

31 estudiantes que representan el 70% del total de las unidades de análisis en la preprueba y solo 1 estudiante que representan el 2% del total de las unidades de análisis en la posprueba se encontraron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 30% en la preprueba y el 43% en la posprueba se hallaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 55% en al posprueba se ubicaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; no se registraron calificativos en la escala **logro destacado.**

En conclusión: En la preprueba, los resultados muestran en su mayoría calificativos bajos conglomerando el 70% de estudiantes desaprobados y solo el 30% de estudiantes aprobados con notas mínimas aprobatorias de 11 a 13; mientras que en la posprueba, solo 2 estudiantes de un total de 44 obtuvieron calificativos desaprobatorios y se resalta que el 55% obtuvieron calificativos aprobatorios de 14 a 17, además, en la preprueba no se registran calificativos en las escalas superiores; por lo tanto, se puede verificar la efectividad de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad en la dimensión elaboración.

CUADRO N° 07

RESULTADOS PROMEDIOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA VARIABLE CREATIVIDAD

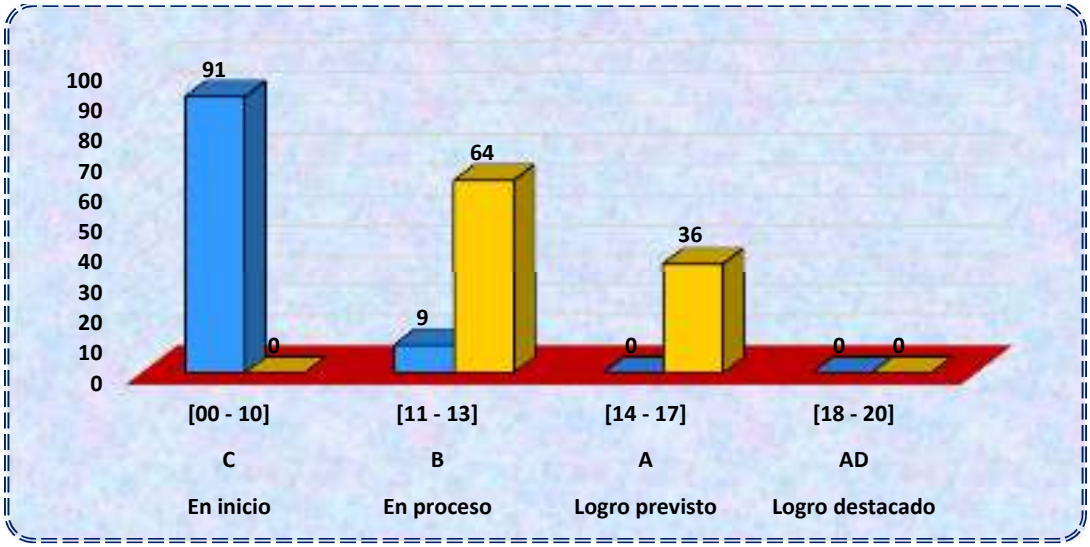
ESCALAS DE CALIFICACIÓN		NOTAS	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
			fi	%	fi	%
En inicio	C	[00 - 10]	40	91	0	0
En proceso	B	[11 - 13]	4	9	28	64
Logro previsto	A	[14 - 17]	0	0	16	36
Logro destacado	AD	[18 - 20]	0	0	0	0
TOTAL			44	100	44	100

Fuente: Cuadro N° 02

Elaboración: La investigadora

GRÁFICO N° 05

RESULTADOS PROMEDIOS DE LA PREPRUEBA Y POSPRUEBA CONFORME A LA VARIABLE CREATIVIDAD



Fuente: Cuadro N° 07

Elaboración: La investigadora

INTERPRETACIÓN:

Tanto el cuadro como el gráfico exponen los resultados arrojados por la preprueba y posprueba conforme a la Creatividad como promedio de los calificativos obtenidos en las 4 dimensiones, de los cuales se rescata los siguientes:

40 estudiantes que conforman el 91% del total de las unidades de análisis en la preprueba y ningún estudiante de la posprueba se encontraron en la escala **en inicio**, con notas de 00 a 10; el 9% en la preprueba y el 64% en la posprueba se ubicaron en la escala **en proceso** con notas de 11 a 13; ninguno en la preprueba y el 36% en la posprueba se hallaron en la escala en **logro previsto** con notas de 14 a 17; no se registraron calificativos en la escala **logro destacado.**

En conclusión: En la preprueba, los resultados muestran en su mayoría calificativos bajos conglomerando el 91% de estudiantes desaprobados y solo el 9% de estudiantes aprobados con notas mínimas aprobatorias de 11 a 13; mientras que en la posprueba, el 100% obtuvieron calificativos aprobatorios y se resalta que el 36% obtuvieron calificativos de 14 a 17, además, en la preprueba no se registran calificativos en las escalas superiores; esta situación muestra que al inicio de la investigación las estudiantes tenían muchas dificultades en el desarrollo de la creatividad y, gracias a la GASILUD se logró un avance significativo en este aspecto de su formación profesional.

6.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Exponemos a prueba la hipótesis planteada que hará posible darle el sentido científico a la investigación. Para lo cual se ha considerado los criterios expuestos a continuación:

a) Determinación si la prueba es unilateral o bilateral

La hipótesis alterna demuestra que la prueba es unilateral con cola a la derecha, dado que se trata de verificar solo una probabilidad:

$$\mu_{\text{posprueba}} > \mu_{\text{preprueba}} \qquad \text{o} \qquad \mu_{\text{posprueba}} - \mu_{\text{preprueba}} > 0$$

b) Determinación del nivel de significancia de la prueba

Asumimos el nivel de significación de **5%**, con lo que estamos aceptando la probabilidad de **0,05;** puede ocurrir que se rechace $\mathbf{H_0}$ a pesar de ser verdadera; cometiendo por lo tanto el error de tipo I. La probabilidad de no rechazar $\mathbf{H_0}$ es de **0,95**.

c) Determinación de la distribución muestral de la prueba.

Teniendo en cuenta el texto de "*Estadística descriptiva e inferencial" de Manuel Córdova Zamora; l*a distribución de probabilidad adecuada para la prueba es t de student con n-1 grados de libertad, el mismo que se ajusta a la diferencia entre dos medias independientes con observaciones aparejadas; teniendo en cuenta que la hipótesis formulada pretende que la media del post test sea mayor que la media del pre test.

d) Esquema de la Prueba.

En la distribución t de Student, para el nivel de significación de **5%**, el nivel de confianza es del 95**%**; entonces el coeficiente crítico o coeficiente de confianza para la prueba unilateral de cola derecha con [n - 1 = 44 - 1 = 43] grados de libertad es:

t = 1,681.

=> RC= {t > 1,681}

Donde:

t: coeficiente crítico

RC: Región Crítica (Zona de Rechazo de la Ho)

e) Cálculo del Estadístico de la Prueba

Se realizaron los cálculos estadísticos de la prueba con los datos que se tiene mediante la siguiente fórmula: $\mathbf{t} = \dfrac{\overline{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$, que se distribuye según una t-student con n-1 = 43 grados de libertad.

Donde:

d_i: Diferencia de promedios, respecto a la observación final y observación de inicio.

d_i^2: Cuadrado de las diferencias

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

a) Formulación de la Hipótesis

H1: Si demostramos la efectividad de la GASILUD entonces desarrollaremos la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

$$H_1: \mu_{posprueba} > \mu_{preprueba} \quad \rightarrow \quad DC_{posprueba} \leq DC_{preprueba}$$

Ho: Si demostramos la efectividad de la GASILUD entonces no desarrollaremos la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

$$H_1: \mu_{posprueba} \leq \mu_{preprueba} \quad \rightarrow \quad DC_{posprueba} \leq DC_{preprueba}$$

Donde:

H_0 : Hipótesis Nula

H_1 : Hipótesis Alterna

DC (posprueba**): Desarrollo de la Creatividad** de los estudiantes en la posprueba.

DC (preprueba**): Desarrollo de la Creatividad** de los estudiantes en la preprueba.

$\boldsymbol{\mu_{posprueba}}$**:** Media poblacional respecto a la posprueba.

$\boldsymbol{\mu_{preprueba}}$ **:** Media poblacional respecto al preprueba.

b) Cálculo del Estadístico de la Prueba

código	PREPRUEBA	POSPRUEBA	d	d^2
1	10	13	3	9
2	10	13	3	9
3	10	12	2	4
4	11	15	4	16
5	11	14	3	9
6	10	13	3	9
7	8	13	5	25
8	9	14	5	25
9	9	13	4	16
10	9	13	4	16
11	10	14	4	16
12	9	13	4	16
13	10	12	2	4
14	10	13	3	9
15	10	13	3	9
16	9	13	4	16
17	10	14	4	16
18	9	14	5	25
19	9	15	6	36
20	10	14	4	16
21	11	14	3	9
22	10	15	5	25
23	8	12	4	16
24	10	14	4	16
25	9	13	4	16
26	9	12	3	9
27	10	13	3	9
28	10	15	5	25
29	9	11	2	4

30	9	14	5	25
31	9	14	5	25
32	10	15	5	25
33	10	13	3	9
34	10	13	3	9
35	10	13	3	9
36	9	11	2	4
37	10	13	3	9
38	10	13	3	9
39	9	13	4	16
40	10	13	3	9
41	10	12	2	4
42	11	13	2	4
43	9	13	4	16
44	9	14	5	25
SUMA	424	584	160	628
PROMEDIO	9,64	13,27	3,64	14,27

Fuente: Cuadro 02

Elaboración: La investigadora

$$\mathbf{t} = \frac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{\sum d^2 - n(\bar{d})^2}{n-1}}$$

$\bar{d} = 13{,}27 - 9{,}64 = 3{,}64$

$$\hat{S}_d = \sqrt{\frac{628 - 44(3{,}64)^2}{44-1}}$$

$$\hat{S}_d = 1{,}0363377$$

$$\frac{\hat{S}_d}{\sqrt{n}} = \frac{1{,}0363377}{\sqrt{44}} = \frac{1{,}0363377}{6{,}6332496} = 0{,}1562338$$

Entonces: $t = \dfrac{\bar{d}}{\hat{S}_d / \sqrt{n}}$

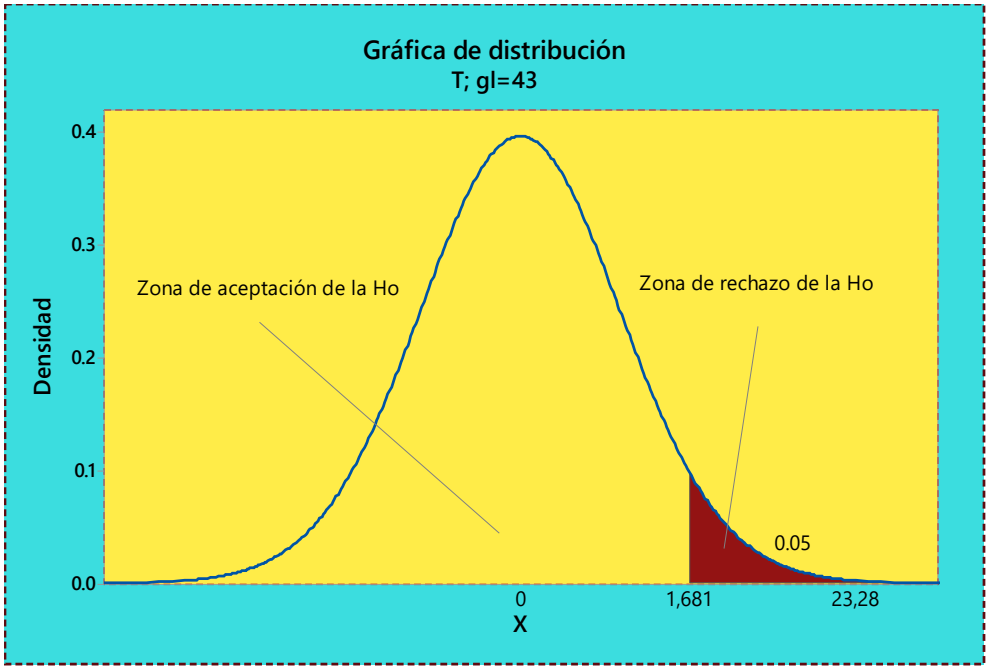
$$t = \frac{3{,}64}{0{,}1562338}$$

luego:

$$t = 23{,}275143$$

$$t = 23{,}28$$

El valor de la t calculada 23,28 es superior que la t critica 1,681 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), demostrando la efectividad de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.



Toma de decisiones

En la representación gráfica de la campana de Gauss, se observa que, con un grado de libertad de 43, a un nivel de significancia de 0,05 le corresponde el valor crítico de "t" igual a 1,681 la misma que es menor que el valor de "t" calculado (23,28), es decir (1,681 < 23,28) observándose que el valor de la "t" calculada se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula (Ho) y aceptamos la hipótesis general (Hi).

6.3. Discusión de resultados

Llegada a la finalización del presente trabajo de investigación, se indica la efectividad de la GASILUD entonces desarrollaremos la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. es decir, con la aplicación del desarrollo de una guía de juegos planificados, tiene un aprendizaje efectivo para las estudiantes de la carrera de Educación Inicial y, por ende, su formación profesional como docentes del nivel, va a ser más significativo. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

6.4. Aporte científico de la investigación

El resultado y producto de la presente investigación reviste una importancia teórico científico, pues se trata de demostrar la efectividad que tendrá la Guía de Actividades Significativas Lúdicas. (GASILUD), para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Puesto a consideración de los expertos en investigación científica, para sus apreciaciones críticas, donde sus comentarios y observaciones, han de fortalecer los resultados de la investigación.

El aporte de la presente investigación tiene por propósito, poner el juego planificado en el niño, que le permita fomentar su creatividad y conocer su mundo, descubrir otras opciones lúdicas que partan de su propia iniciativa, relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. Se considera que el juego conforma uno de los aspectos primordiales del crecimiento, es de beneficio para el desarrollo de habilidades psicológicas, sociales y físicas; es el medio natural a través

del cual los niños expresan sus emociones, miedos, cariños y fantasías de manera espontánea y placentera. De la misma forma sienta las bases en el trabajo escolar y para obtener las aptitudes necesarias en las siguientes etapas de la vida.

Además, este trabajo de investigación reviste una importancia práctica, porque las docentes de este nivel van a realizar en todo momento de su labor académica desarrollar los juegos funcionales y simbólicos, para que los niños se motiven en su aprendizaje, el juego es principal lenguaje empleado por los niños; y se comunican con el mundo por medio de ellos, para ellos siempre tiene sentido, de acuerdo a sus experiencias y necesidades individuales, manifiestan sus sueños, imaginaciones, miedos y conflictos simbólicamente, por último, el juego promueve estímulos sensoriales a todos los niveles, enriquece el proceso creativo y la imaginación, y sobre todo, ayuda a emplear su energía física y mental de formas productivas y/o entretenidas.

CONCLUSIONES

- Se demostró con los resultados obtenidos la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

- Se determinó según los resultados obtenidos la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con fluidez en los estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

- Se definió según los resultados obtenidos la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

- Se estableció según los resultados obtenidos la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

- Se verificó según los resultados obtenidos la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.

SUGERENCIAS

- Se sugiere a los docentes que estudian las maestrías en Educación, realizar investigaciones similares a la presente, para que conozcan la importancia de tener un guía de actividades significativas lúdicas, para mejorar su compromiso como docentes del nivel inicial, y contribuir a la organización del trabajo con los niños y niñas, que envuelva toda la información útil para el adecuado y beneficioso servicio de las actividades académicas de aprendizaje liberado.
- Se sugiere a los profesores de las diversas Instituciones Educativas de nivel inicial en la región Huánuco, planificar adecuadamente sus labores dentro de sus unidades didácticas y cumplirlo en su totalidad, porque la planificación es proceso de inspección de aquellas acciones que deberán llevarse a cabo dentro del aula y tomar como modelo la GASILUD, donde los juegos no deben ser en vano sino, concebirlo como una estrategia de aprendizaje.
- Impulsar la promoción y la difusión entre profesores de las instituciones educativas, sobre los resultados de la presente investigación, considero que, los juegos y la creatividad en Educación Inicial son componentes esenciales del pensamiento, es de gran importancia para la adaptación individual y social del niño, destacar, la importancia que posee el juego, por medio del cual aumenta considerablemente al desarrollo motriz, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte fundamental en el desarrollo de la creatividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alfonso, V. (2006). *Creatividad en la Psicología. Comprender y evaluar la creatividad*. Málaga. Ediciones ALJIBE.

Alonso, C. (2000). *¿Qué es la creatividad?* Madrid. Editorial Biblioteca Nueva S.L.

Betancourt, J.; Chibás, F.; Sainz, L. y Trujillo, O. (1994): La creatividad y sus implicaciones. Editorial Academia. La Habana.

Borroto Carmona, G. (1995). *Creatividad técnica en el proceso de asignaturas de trabajo.* Pedagogía 95. La Habana.

Calero, M. (1998). *Educar Jugando*, Perú: Edit. San Marcos.

Carroll, L. (1987). *El Juego de la Lógica*. España: Alianza Editorial.

Castillo, W. (1999). *Propuesta de currículo para la creatividad*. Editorial UNT. Trujillo – Perú.

Dacey, J. S., y Lennon, K. H. (1998). *Comprender la creatividad. La interacción de factores biológicos, psicológicos y sociales*. Editorial San Francisco.

De Bono, E. (1989). *El Pensamiento lateral*. España: Paidós Ibérica.

De la Torre, Saturnino (1982). *Educar en creatividad*. Madrid. Editorial Narcea.

Florida, R. y Tinagli, I. (2004). *Europa en la era creativa*. Software Industry C. Editorial Enter & Demos. Madrid.

García, J. (2003). *Desarrollo de la creatividad*. Editorial Magisterio. Perú.

Gardner, H. (1998). *Mentes Creativas*. Editorial N.A.S. EE.UU.

García Ramis, L. (1997). *Autoperfeccionamiento docente y creatividad.* Curso pre-reunión. Pedagogía 97. La Habana.

González, América. (1990). *Cómo propiciar la creatividad*. Editorial Ciencias Sociales. La Habana.

Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Editorial Paidós. Barcelona. 1991

Gonzales. W. (2000). *El niño y el juego Perú.* Editorial América.

Guilford, J. P. (1950). *Creatividad*. El psicólogo estadounidense. Editorial GP. México.

Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación*. Editorial MC. GRAW-HILL. Cuarta Edición. México.

Hernández, R. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.

Honrubia Gómez, A. (1983). *Tratamiento y desarrollo de la capacidad creativa*. La escuela en acción. Diciembre. México.

Lambert, W. (1973). *Desarrollo de la Capacidad Creadora*. Editorial ATLAS. Lima – Perú.

Landry, C. (2010). *Creatividad en Bilbao y Bizkaia*. 4ta Edición. España.

Landau, E. (1987). *El vivir creativo*. Teoría y práctica de la creatividad. Barcelona. Editorial Heber.

Lowenfeld, V. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires Editorial Kapeluz.

Marín, R. (1976). *La creatividad en la educación*. Buenos Aires. Kapaluz.

Marín, R. (1992). *Pedagogía de la creatividad. Pedagogía, crítica y enseñanza de la lectura*. Editorial Universidad de Guadalajara.

Martínez Llantada, Martha. (1990). *La creatividad en la escuela*. Palacio de la Convenciones.

Mehlhorn, G. y Mehlhorn, H. (1982). *El pensamiento creador y la actividad creadora de los estudiantes*. Revista Educación Superior Contemporánea. 3-39.

Minujín, A. (1989). *¿La creatividad se aprende?* Revista Educación. Abril-junio. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

Martínez, A. (1993). *¿Cómo evaluar la creatividad?* Revista Cubana de Psicología. Vol.10. No 2-3. Ciudad de La Habana.

Novaes, M. (1979). *Psicología de la actitud creadora*. Buenos Aires. Editorial Capeluz.

Parnes, S. (1973). *Guía del comportamiento creador*. Módulo 1. Editorial Diana. México.

Paz, B. (1991). *Manual de la Creatividad*. Creatividad en la Educación Inicial". Editorial VICENS VIVES. Segunda Edición. España.

Saavedra, W. (1997). *Método integral cognitivo-humanístico en la mejora de la creatividad*. Editorial UNT. Trujillo – Perú.

Maturana, H. (2000). *Amor y Juego*. Santiago de Chile: Editorial Talleres.

Ministerio De Educación (2014). *Técnicas de expresión para la capacidad creativa*. Editorial MINEDU., Lima_ Perú.

Rogers, Carl. (1991). *Libertad y Creatividad en la Educación.* Editorial Paidós. España.

Sotil, W. (2011). *El juego, el teatro y la Poesía*. Perú: Editorial América.

Testa Frenes, Armando y Borroto Carmona, Gerardo (1995). *Los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento técnico creador de los alumnos en la asignatura Educación Laboral*. Pedagogía 95. La Habana.

Tórrense, E. (1971). *Orientación del Pensamiento Creativo*. Editorial KAPELUZ. Buenos Aires.

Torrance, E. (1992). *La enseñanza creativa produce efectos específicos*. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. Editorial Academia. La Habana.

Valdivieso, M. (2007). *I Congreso Internacional de Creatividad Infantil*. Lima – Perú."

Weisberg, R. (1989). *Creatividad, genio y otros mitos*. Barcelona. Ediciones Labor.

WEBGRAFÍA

- www.psicologiaonline.com/articulos/2006/pensamiento_creativo.shtm
- (udoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/.../teorias-del-juego.html).
- https://almatorres.atavist.com/la-creatividad-en-la-historia
- www.juegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores.
- udoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/.../teorias-del-juego.html

ANEXOS

ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA

INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO-2020

ROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	OPERACIÓN DE LAS VARIABLES		METODOLOGÍA
				DIMENSIONES	INDICADORES	
PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020? **PROBLEMAS ESPECÍFICOS** ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020? ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020? ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020? ¿Cómo influye la aplicación de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco - 2020?	**OBJETIVO GENERAL** Demostrar la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. **OBJETIVOS ESPECÍFICOS** Determinar la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Definir la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Establecer la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Verificar la influencia de la GASILUD en el desarrollo de la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.	**HIPÓTESIS GENERAL** Si demostramos la influencia de la GASILUD entonces desarrollaremos la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. **HIPÓTESIS ESPECÍFICAS** Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con fluidez en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con flexibilidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con originalidad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020. Si la aplicación de la GASILUD es adecuada entonces desarrollaremos la creatividad con elaboración en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020.	V.I. GASILUD	Juegos funcionales	- Desarrolla sesiones sobre el juego poniendo en práctica sus habilidades en su proceso de enseñanza-aprendizaje. - Elabora sesiones sobre la manipulación de objetos al realizar sus juegos logrando fomentar sus capacidades. - Confecciona sesiones sobre cómo se debe incorporar los tipos de juego para mejorar su nivel de aprendizaje de los niños en el área. - Repite los juegos constantemente hasta convertirlo en un material adecuado para su proceso de aprendizaje – enseñanza.	**Población:** Todos los alumnos matriculados en la Escuela Profesional de Educación Inicial en el año 2020. Total 197. **Muestra:** GE: II ciclo EPEI. En un total de 44 estudiantes. **Nivel de investigación:** Explicativo-experimental **Tipo:** Aplicativa - cuantitativo **Diseño de investigación:** Pre experimental. **Técnicas:** Observación. Ficha. Lista de cotejo. **Técnica de procesamiento de datos.** Paquete estadístico SPSS. Y el programa Excel. Técnica de prueba piloto.
				Juegos simbólicos	- Procesa la información como vínculo con sus compañeros al jugar creando un nuevo universo colectivo. - Utiliza objetos del aula en sus clases para convertirlo en algo útil dentro de sus juegos donde propone reglas y limitaciones individuales. - Es creativo al utilizar los objetos dentro de sus juegos dejando de lado los prejuicios. - Crea sus juegos con objetos y les agrega a un personaje, potenciando de esta manera el completo desarrollo de sus capacidades y fijando de mejor forma sus conocimientos de acuerdo a su área.	
			V.D. Creatividad	Fluidez	• Expresan sus ideas con gran facilidad. • Emiten opiniones con muchas respuestas. • Solucionan sus problemas dentro de los juegos planteados.	
				Flexibilidad	• Introducen recursos que se encuentran dentro del aula a sus juegos para darle más sentido y tener mejores resultados. • Realiza ejercicios básicos sin ningún problema. • Coordina adecuadamente sus movimientos. • Adapta su estructura corporal a los movimientos realizados en los juegos.	
				Originalidad	• Crean situaciones de juegos nuevos. • Manifiesta su imaginación dentro de los juegos • Manifiesta confianza en sí mismo. • Expresa mucha sensibilidad en sus juegos. • Manifiesta actitudes innovadoras dentro de sus juegos.	
				Elaboración	• Incluye detalles en los juegos a realizar. • Elabora actividades novedosas. • Crea juegos con elementos diversos adquiridos.	

ANEXO 02

Consentimiento informado

ID: _____ **FECHA: 13/08/21**

TÍTULO: INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO-2020

OBJETIVO: Demostrar la influencia de la GASILUD para desarrollar la creatividad en las estudiantes del II Ciclo de la CPEI de la UNHEVAL, Huánuco – 2020

INVESTIGADOR: Lic. Zonia Yasmin Resurrección Nieto

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante:_____ _____

Firma del investigador responsable:_____

Huánuco, 13 de agosto de 2021.

ANEXO 03.

INSTRUMENTO PARA LA VARIABLE DEPENDIENTE SOBRE LA CREATIVIDAD.

ESCALAS DE CALIFICACIÓN	INICIO (C)	PROCESO (B)	LOGRO PREVISTO (A)	LOGRO DESTACADO (AD)
DIMENSIÓN: FLUIDEZ				
Número de usos al vaso descartable				
Número de animales al que convertiría los CDS				
Número de juguetes convertidos de una lata.				
Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños				
Número de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas.				
DIMENSIÓN: FLEXIBILIDAD				
Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.				
Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego).				
Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.				
DIMENSIÓN: ORIGINALIDAD				
Número de personajes no comunes en el que convertiría una muñeca.				
Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños.				
Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos.				
Auto critica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.				
DIMENSIÓN: ELABORACIÓN				
Número de personajes no comunes a utilizar en un collage.				
Número de personajes creados para un cuento para niños.				
Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños.				

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD

Estimado estudiante recibe un cordial saludo de mi parte, el presente cuestionario tiene como objetivo, obtener información sobre la creatividad para el desarrollo del pensamiento crítico, parte de un proyecto de investigación de maestría, los datos serán utilizados de manera confidencial por lo que se le agradece responder con la mayor veracidad posible, se le agradece de ante mano su gentil colaboración.

INSTRUCCIONES: a continuación, se presenta una serie de ejercicios para evaluar la creatividad

1. Fluidez: (Puedes dar 10 a más respuestas para cada pregunta de fluidez)
   a) ¿Si tienes un vaso descartable qué usos le darías?

   Respuesta:
   ……
   ……
   ……

   b) ¿Si tienes uno u varios CDS en qué animales lo convertirías?

   Respuesta:

   ……
   ……
   …… ¿Si te piden pintar un dibujo que no sea colores u crayolas, que utilizarías?

   Respuesta:

   ……
   ……
   ……

¿En qué juguete podrías convertir una lata de cualquier tamaño?

Respuesta:

……
……
……

c) ¿Qué materiales utilizarías para convertirlo en juguetes para niños?

Respuesta:

……
……
……

2. Flexibilidad

d) Situación: en el centro educativo donde te ha tocado trabajar no tienes disposición de TV.
¿Escribe de cuantas maneras posibles pudieras dar la clase sin este recurso?

Respuesta:

……
……
……

e) Situación: los útiles serán entregados por los padres dentro de un mes, ¿Qué útiles, materiales u recursos utilizarías para realizar tus actividades de motivación (juego)?

Respuesta:

……
……
……

f) Situación: has programado tu sesión de clase, pero te das cuenta al inicio, que algunos niños no están con buenos ánimos.
¿Escribe las actividades posibles que realizarías frente a esta situación?

Respuesta:

……
……
……

3. Originalidad

g) ¿En qué personajes no comunes convertirías una muñeca?
Indicación: No puede mencionar: princesa, reina, bruja.

Respuesta:

……
……
……

h) ¿Qué lugares no comunes utilizarías para contar un cuento o historia a los niños?

Indicación: No puede mencionar: bosque, palacio, castillo.

Respuesta:

……
……
……

i) ¿Cuán a menudo ingresas al internet o buscas otros medios (folletos, libros, etc) para buscar modelos e ideas de juegos?
Marca sólo en un casillero considerando que: 1 (es nunca), 2 (a veces), 3 (siempre)

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

j) ¿Si te pido que realices un juego de niños con tus colegas, qué tan preparada te sientes? Marca con una (x) Considerando que:

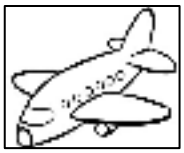
1 = No tengo idea del nombre del juego, del desarrollo ni del propósito del juego.
2 = Sólo tengo noción del desarrollo del juego
3 = Tengo el nombre del juego y en qué consistirá el desarrollo del juego
4 = Tengo el nombre del juego, el desarrollo y el propósito.

1	2	3	4
No estoy preparada	Estoy algo preparada	Estoy preparada	Estoy muy preparada

4. Elaboración

k) ¿Qué personajes creados por ti incluirías en un cuento para niños?
Respuesta:
……
……
……

l) ¿Si te pido que realices un collage del dibujo que se muestra, que material no común utilizarías?



- ❖ Considerando que collage es: Técnica pictórica que consiste en pegar sobre una tela, papel u otra superficie otros materiales, como papel, tela, fotografías, etc.

No debes mencionar: lana, tipos de papeles, tipos de semillas.

Respuesta:

……
……
……

m) Como estudiante de Educación inicial, cuán importante consideras el jugar el mayor tiempo posible con los niños (ya sea tus primitos, vecinos, hermanos, sobrinos, etc). Marca (x)

No es importante	No es tan importante	Es algo importante	Es importante	Es muy importante

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN

	IDEAS	Acciones	Puntos	Total
1. FLUIDEZ	Número de usos al vaso descartable	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Número de animales al que convertiría los CDS	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Números de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Número de juguetes convertidos de una lata	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
2.FLEXIBILIDAD	Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.	1	1	
		2	2	
		3-4	3	
		5-6	4	
		6-7	5	
	Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego)	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	

	Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.	1-2	1	
		3-4	2	
		5	3	
		6-7	4	
		8-9	5	
3. ORIGINALIDAD	Número de personajes no comunes en el que convertiría una muñeca	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños	1	1	
		2	2	
		3-4	3	
		5-6	4	
		7-8	5	
	Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos	Nunca	1	
		A veces	2-3	
		Casi siempre	4	
		siempre	5	
	Auto crítica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.	No estoy preparada	1	
		Estoy algo preparada	2-3	
		Estoy preparada	4	
		Estoy muy preparada	5	
4. ELABORACIÓN	Número de materiales no comunes a utilizar en un collage	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Número de personajes creados para un cuento para niños	1-2	1	
		3-4	2	
		5-6	3	
		7-8	4	
		9-10	5	
	Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños	No es importante	1	
		No es tan importante	2	
		Es algo importante	3	
		Es importante	4	

ANEXO 04: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

HUÁNUCO-PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto Silvana Molina Espinoza Especialidad Mg. Educación.

"Calificar con 1,2,3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

DIMENSIÓN	ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
FLUIDEZ	Número de usos al vaso descartable.	4	4	4	4
	Número de animales al que convertiría los CDS	4	4	4	4
	Número de juguetes convertidos de una lata	4	4	4	4
	Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños.	4	4	4	4
	Números de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas.	4	4	4	4
FLEXIBILIDAD	Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.	4	4	4	4
	Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego)	4	4	4	4
	Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.	4	4	4	4
	Número de personajes no comunes en el que	4	4	4	4

ORIGINALIDAD	convertiría una muñeca.				
	Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños.	4	4	4	4
	Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos.	4	4	4	4
	Auto crítica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.	4	4	4	4
ELABORACIÓN	Número de materiales no comunes a utilizar en un collage.	4	4	4	4
	Número de personajes creados para un cuento para niños.	4	4	4	4
	Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( ) Firma y sello del experto.

Mg. Silvana Molina Espinoza
ORIENTADORA - PSICOPEDAGOGA

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

HUÁNUCO-PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto Mg. Laura Mary Vara Pousquel Especialidad Gestión y Planeamiento Educativo

"Calificar con 1,2,3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

DIMENSIÓN	ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
FLUIDEZ	Número de usos al vaso descartable.	4	4	3	4
	Número de animales al que convertiría los CDS	3	4	4	4
	Número de juguetes convertidos de una lata	4	4	4	4
	Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños.	4	4	4	4
	Números de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas.	3	4	4	4
FLEXIBILIDAD	Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.	4	4	4	4
	Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego)	3	4	3	3
	Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.	4	4	4	4

ORIGINALIDAD	Número de personajes no comunes en el que convertiría una muñeca.	4	4	4	4
	Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños.	3	3	3	3
	Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos.	4	4	4	4
	Auto crítica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.	4	4	4	4
ELABORACIÓN	Número de materiales no comunes a utilizar en un collage.	3	4	4	4
	Número de personajes creados para un cuento para niños.	4	4	4	4
	Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí ¿Qué dimensión o ítem falta? _____
DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( ) Firma y sello del experto.

Lic. Educ. Laura Mery Vara Pasquel
MAGÍSTER GESTIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

HUÁNUCO-PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del experto Dr. José Wuencislao Condezo Martel Especialidad Dr. Ciencias de la Edución

"Calificar con 1,2,3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

DIMENSIÓN	ITEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
FLUIDEZ	Número de usos al vaso descartable.	4	4	4	4
	Número de animales al que convertiría los CDS	4	4	4	4
	Número de juguetes convertidos de una lata	4	4	4	4
	Número de materiales que utilizaría para convertirlo en juguetes para niños.	4	4	4	4
	Números de materiales para pintar un dibujo que no sea colores u crayolas.	4	4	4	4
FLEXIBILIDAD	Número de ideas para realizar las clases cuando no se tiene disposición de TV.	4	4	4	4
	Número de útiles, materiales u recursos para realizar actividades de motivación (juego)	4	4	4	4
	Número de actividades posibles para cambiar de bajo animo a buen ánimo en los niños.	4	4	4	4

ORIGINALIDAD	Número de personajes no comunes en el que convertiría una muñeca.	4	4	4	4
	Número de lugares no comunes considerado para contar un cuento o historia a los niños.	4	4	4	4
	Tiempo aproximado que ingresa al internet o busca otros medios sobre modelos e ideas de juegos.	4	4	4	4
	Auto crítica cuando se le pide realizar espontáneamente un juego de niños con adultos.	4	4	4	4
ELABORACIÓN	Número de materiales no comunes a utilizar en un collage.	4	4	4	4
	Número de personajes creados para un cuento para niños.	4	4	4	4
	Cuán importante considera el jugar el mayor tiempo posible con los niños.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( ) Firma y sello del experto.

Dr. José W. Condezo Martel
DOCENTE
UNHEVAL

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

I. **DATOS GENERALES**.

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	**Dr. Adalberto Lucas Cabello**
Cargo o Institución donde Labora	**Universidad Nacional Hermilio Valdizán**

II. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				OBSERVACIONES
VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	Nº	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
CREATIVIDAD	FLUIDEZ	Expresan sus ideas con gran facilidad.	1	4	3	4	4	
		Emiten opiniones con muchas respuestas.	2	4	4	4	4	
		Solucionan sus problemas dentro de los juegos planteados.	3	4	4	4	4	
	FLEXIBILIDAD	Introducen recursos que se encuentran dentro del aula a sus juegos para darle más sentido y tener mejores resultados.	4	3	4	4	4	
		Realiza ejercicios básicos sin ningún problema.	5	4	4	4	3	
		Coordina adecuadamente sus movimientos.	6	4	4	4	4	
		Adapta su estructura corporal a los movimientos realizados en los juegos.	7	4	4	3	4	
	ORIGINALIDAD	Crean situaciones de juegos nuevos.	8	4	4	4	4	
		Manifiesta su imaginación dentro de los juegos	9	4	4	4	4	
		Manifiesta confianza en sí mismo.	10	3	4	4	4	
		Expresa mucha sensibilidad en sus juegos.	11	4	4	4	4	
		Manifiesta actitudes innovadoras dentro de sus juegos.	12	4	4	3	4	
	ELABORACIÓN	Incluye detalles en los juegos a realizar.	13	4	4	4	4	

		Elabora actividades novedosas.	14	4	4	4	4	
		Crea juegos con elementos diversos adquiridos.	15	4	3	4	4	

OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (**X**) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO

RECOMENDACIONES……
……

Firma del Experto

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

I. **DATOS GENERALES**.

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	**Dr. Arturo Lucas Cabello**

II. **ASPECTOS DE VALIDACIÓN:** calificar con 1; 2; 3 o 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				OBSERVACIONES
VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	Nº	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
CREATIVIDAD	FLUIDEZ	Expresan sus ideas con gran facilidad.	1	4	4	4	3	
		Emiten opiniones con muchas respuestas.	2	4	4	3	4	
		Solucionan sus problemas dentro de los juegos planteados.	3	4	3	4	4	
	FLEXIBILIDAD	Introducen recursos que se encuentran dentro del aula a sus juegos para darle más sentido y tener mejores resultados.	4	3	4	4	4	
		Realiza ejercicios básicos sin ningún problema.	5	4	4	4	4	
		Coordina adecuadamente sus movimientos.	6	3	4	4	4	
		Adapta su estructura corporal a los movimientos realizados en los juegos.	7	4	4	3	4	
	ORIGINALIDAD	Crean situaciones de juegos nuevos.	8	4	4	4	4	
		Manifiesta su imaginación dentro de los juegos	9	4	4	4	3	
		Manifiesta confianza en sí mismo.	10	4	4	4	4	
		Expresa mucha sensibilidad en sus juegos.	11	4	3	4	4	
		Manifiesta actitudes innovadoras dentro de sus juegos.	12	4	4	4	4	

	ELABORACIÓN	Incluye detalles en los juegos a realizar.	13	3	4	4	3	
		Elabora actividades novedosas.	14	3	4	4	4	
		Crea juegos con elementos diversos adquiridos.	15	4	3	4	4	

OPINIÓN DE LA APLICACIÓN (**X**) VÁLIDO ( ) MEJORAR ( ) NO VÁLIDO

RECOMENDACIONES……
……

Firma del Experto

NOTA BIOGRÁFICA

ZONIA YASMIN RESURRECCIÓN NIETO

Nació en la ciudad de Pucallpa en 1996. Ha estudiado en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán en la especialidad de educación inicial y ha obtenido el grado de bachiller y licenciatura en la misma universidad de la ciudad de Huánuco.

Ejerció la docencia superior del nivel inicial en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán desde el 2013 al 2017.

Docente de nivel inicial en la Institución Educativa Privada "Winner College" Huánuco – Amarilis 2018-2019, I.E.I. N° 32108 "Felipe Huamán Poma de Ayala" Quircan chico- 2020-2021.

Además, docente del nivel inicial 3 años en la Institución Educativa Integrada Gabriel Aguilar Nalvarte, de la Comunidad de San Francisco de Cayran-Huánuco.

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **20:00h,** del día **18 DE FEBRERO DE 2022** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Zósimo Pedro JACHA AYALA	Presidente
Mg. Nancy Evelyn HERRERA MILLA	Secretario
Mg. María Pilar NIETO ALCANTARA	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA (Resolución N° 1763-2019-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Doña Zonia Yasmin RESURRECCION NIETO.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO – 2020.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

a) Presentación personal.
b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:
.....
.....

Obteniendo en consecuencia la Maestrista la Nota de.....Quince..... (15),
Equivalente a ....Bueno....., por lo que se declara .....Aprobada.....
(Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las....21:30..... horas de 18 de febrero de 2022.

.....
PRESIDENTE
DNI Nº 22407184

.....
SECRETARIO
DNI Nº 22417217

.....
VOCAL
DNI Nº 22659902

Leyenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN Nº 0245-2022-UNHEVAL-FCE/D)

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: ***INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO – 2020,*** *realizada por la Maestrista en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior* ***Zonia Yasmin RESURRECCION NIETO****, cuenta con un* ***índice de similitud del 18%****, verificable en el Reporte de Originalidad del software* ***Turnitin****. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 20% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.*

Cayhuayna, 08 de febrero de 2022.

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

DIRECTORA

UNIDAD DE POSGRADO - EDUCACIÓN

CNS

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA DE POSGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres: RESURRECCIÓN NIETO, Zonia Yasmin.

DNI: 72235297 **Correo electrónico:** yasmincita_z@hotmail.com

Teléfono de casa: **Celular: 941991048** **Oficina:**

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

POSGRADO
Maestría: Educación
Mención: Investigación y Docencia Superior

Grado obtenido:

MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Título de la tesis:

INFLUENCIA DE LA GASILUD PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LAS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNHEVAL, HUÁNUCO-2020

Tipo de acceso que autoriza el autor:

Marcar "X"	Categoría de acceso	Descripción de acceso
X	PÚBLICO	Es público y accesible el documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público" a través de la presente autorizo de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

En caso haya marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

( ) 1 año ( ) 2 años ( ) 3 años ( ) 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 11 de Mayo de 2022

Firma del autor