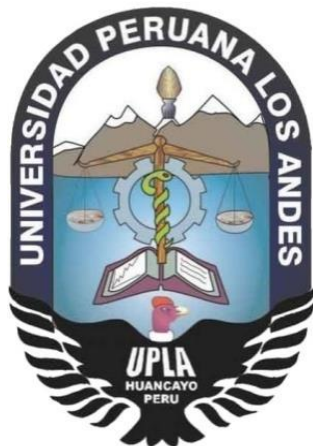


UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología



TESIS

Título : INFLUENCIA DEL PROGRAMA CREATIVE GAMES EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EL TAMBO – 2019.

Para optar : Título Profesional de Psicología

Autor (as) : Bach. Damas Castro, Sheyla Patricia
Bach. Valentín Chuco, Yakelin Lucero

Asesores : Mg. Joan Manuel Castillo Bernia
Mg. Carla Romina Hugo Alayo

Línea de Investigación

Institucional : Salud Mental y Gestión de la Salud

Fecha de Inicio y Culminación: Agosto 2019 a Diciembre 2019

Huancayo – Perú
2019

DEDICATORIA

Dedico esta tesis principalmente al Creador Celestial ya que siempre estuvo con nosotras, paso a paso, cuidándonos, proveyendo fortaleza a cada una y así permitirnos haber alcanzado nuestras metas en el campo profesional.

A nuestros padres por ser el pilar más importante, ellos siempre nos han apoyado incondicionalmente, como en el campo de la educación fueron apoyo en toda circunstancia, depositando su total seguridad en los retos presentados día a día.

Autoras

AGRADECIMIENTO

A nuestros asesores de tesis la Mg. Carla Romina Hugo Alayo y al Lic. Joan Manuel Castillo Bernia, por brindarnos su tiempo, conocimientos y dedicación.

A la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” de Umuto, especialmente al director de dicha institución, a la docente a cargo y a los estudiantes de sexto grado de primaria, por su colaboración con la presente investigación.

Y agradecemos a la vida por este nuevo éxito, gracias a todas las personas que nos apoyaron y creyeron en la realización de esta investigación, que será un gran aporte a la carrera profesional de Psicología.

Sheyla y Yakelin

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, todos los sistemas educativos a nivel mundial están priorizando que los estudiantes desarrollen su potencial creativo, a la vez se proyectan por desarrollar dicha capacidad en los alumnos del nivel inicial, primaria y secundaria. En el Perú se ha realizado diversos estudios con respecto a la variable creatividad, también sea puesto en tela de juicio las estrategias que emplean los docentes para desarrollar la misma, que en muchos de los casos son estrategias mecánicas, monótonas y repetitivas que en muchos contextos no ayudan a desarrollar la capacidad creativa del estudiante.

Según, Aranda (2016) diversas investigaciones realizadas acerca del tema en mención muestran niveles bajos del desarrollo creativo, un ejemplo claro es la investigación titulada: Creatividad en estudiantes de la educación básica regular de la Sierra y Selva de la Región Junín; en esta investigación aplicaron el nivel descriptivo, así mismo su diseño fue el comparativo, concluye que el desarrollo de la creatividad en los escolares de educación básica regular, se ubican en un nivel bajo y muy bajo.

Estos resultados son alarmantes ya que la creatividad se expresa en todos los seres humanos, ya que es una capacidad inherente que puede desarrollarse desde que uno es niño, así como la menciona Espriu (1993).

Ante esta situación proponemos hacer uso de nuestro programa Creative Games, siendo una estrategia valiosa que permita potencializar la creatividad en estudiantes del nivel primario, ya que nuestro programa aprovechará las oportunidades que estos poseen para el desarrollo de la misma.

De tal manera que la presente investigación podrá dar análisis científico a la pregunta: ¿Cómo influye el Programa Creative Games en estudiantes de sexto grado de primaria en la zona urbana de El Tambo - 2019?

De acuerdo a ello se planteó el siguiente objetivo general: Determinar cómo influye la aplicación del Programa Creative Games en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

En la ejecución del trabajo se aplicó el método experimental, con un diseño cuasi experimental, con dos grupos no equivalentes con pre test – post test. La muestra estuvo compuesta de cuarenta estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa pública El Tambo - 2019. Habiendo escogido en forma criterial - no probabilístico. Se empleó la técnica de la psicometría cuyo instrumento es la prueba pedagógica para medir la creatividad. Los resultados se analizaron con la estadística descriptiva e inferencial (T de Student).

La siguiente investigación cuenta con los siguientes puntos:

En el Capítulo I, es sobre el planteamiento del problema, donde se detalla la descripción del problema, las delimitaciones del problema, la formulación del problema, las justificaciones y los objetivos.

En el Capítulo II, sobre el marco teórico, se explica los antecedentes nacionales e internacionales, las bases teóricas o científicas y el marco conceptual.

En el Capítulo III, sobre las hipótesis, se planteó las hipótesis generales y específicas, y la conceptualización de las variables.

En el Capítulo IV, sobre la metodología, se explica el método de investigación, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas de instrumentos, recolección de datos, las técnicas de procesamiento y análisis de datos, las consideraciones éticas.

En el Capítulo V, se presenta la descripción de resultados y contrastación de hipótesis.

CONTENIDO

	Pág.
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	14
1.2. Delimitación del Problema.....	15
1.2.1. Social.....	16
1.2.2. Espacial.....	16
1.2.3. Temporal.....	16
1.3. Formulación del Problema.....	16
1.3.1. Problema general.....	16
1.3.2. Problemas específicos.....	16
1.4. Justificación.....	17
1.4.1. Social.....	17
1.4.2. Teórica.....	17
1.4.3. Metodológica.....	18
1.5. Objetivos.....	19
1.5.1. Objetivo general.....	19
1.5.2. Objetivos específicos.....	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
2.1. Antecedentes.....	20
2.2. Bases teóricas.....	25
2.2.1. Teoría de la creatividad de Guilford.....	25
2.2.2. La creatividad.....	27
2.2.2.1. Definición de la creatividad.....	27
2.2.2.2. Dimensiones de la creatividad.....	27
2.2.2.3. Fases del proceso creativo.....	28
2.2.2.4. Indicadores para desarrollar la creatividad.....	28
2.2.2.5. Los aspectos que inhiben a la creatividad.....	29
2.2.2.6. Evaluación de la creatividad a través del producto.....	29
2.2.3. Programa.....	30
2.2.3.1. ¿Qué es un programa educativo?	30
2.2.3.2. Etapas del programa.....	30

2.2.3.3. Justificación del programa.....	31
2.2.3.4. Evaluación de un programa.....	31
2.3. Marco conceptual.....	32
2.3.1. Creatividad.....	32
2.3.2. Programa.....	32
2.3.3. Primaria.....	32
2.3.4. Zona urbana.....	33
CAPÍTULO III. HIPÓTESIS Y VARIABLES	34
3.1. Hipótesis general.....	34
3.2. Hipótesis específicas.....	34
3.3. Variables.....	35
3.3.1. Operacionalización de las variables.....	37
CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA	39
4.1. Método de la investigación.....	39
4.2. Tipo de investigación.....	40
4.3. Nivel de investigación.....	40
4.4. Diseño de investigación.....	40
4.5. Población y muestra.....	41
4.1.1. Población.....	41
4.1.2. Muestra.....	41
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	42
4.6.1. Técnica de recolección de datos.....	43
4.6.2. Instrumentos de recolección de datos.....	43
4.6.3. Criterios de validez y confiabilidad de los instrumentos.....	45
4.6.4. Aspectos de la investigación.....	48
CAPÍTULO V. RESULTADOS	
5.1. Descripción de resultados.....	49
5.2. Contrastación de hipótesis.....	58
Análisis y discusión de resultados.....	72
Conclusiones.....	78

Recomendaciones.....	80
Referencias Bibliográficas	82
Anexos.....	89

Matriz de consistencia

Matriz de operacionalización de variables

Matriz de operacionalización del instrumento

Instrumento de investigación y constancia de su aplicación

Confialibilidad y validez del instrumento

Data del procesamiento de datos

Consentimiento – Asentamiento Informado

Fotos de la aplicación del instrumento

CONTENIDO DE TABLAS

	<i>Pag.</i>
Tabla 1: Operacionalización de las variables.....	31
Tabla 2: Población y muestra.....	51
Tabla 3: Escala valorativa.....	54
Tabla 4: Confiabilidad de la prueba pedagógica de la creatividad.....	55
Tabla 5: Módulo de sesiones por cada dimensión	56
Tabla 6: Distribución del sexo en el grupo experimental.....	59
Tabla 7: Distribución del sexo en el grupo control.....	60
Tabla 8: Distribución de la edad en el grupo experimental.....	60
Tabla 9: Distribución de la edad en el grupo control.....	60
Tabla 10: Estadística descriptiva del grupo experimental en general en la evaluación pre y post.....	61
Tabla 11: Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	62
Tabla 12: Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	62
Tabla 13: Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	63
Tabla 14: Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	64
Tabla 15: Estadística descriptiva del grupo control en general en la evaluación pre y post.....	64
Tabla 16: Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	65
Tabla 17: Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	66

Tabla 18: Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	66
Tabla 19: Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.....	67
Tabla 20: Estadística descriptiva del pre – post test del grupo experimental.....	68
Tabla 21: Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la comparación del pre – post test del grupo experimental.....	70
Tabla 22: Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la comparación del pre – post test del grupo experimental.....	72
Tabla 23: Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la comparación del pre – post test del grupo experimental.....	74
Tabla 24: Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la comparación del pre – post test del grupo experimental.....	76
Tabla 25: Comparación de las dimensiones de la creatividad del pre y post test del grupo control.....	78
Tabla 26: Prueba de entrada con la aplicación de la prueba pedagógica para medir la creatividad.....	79
Tabla 27: Prueba de salida y su aplicación de la prueba pedagógica que permite medir la creatividad.....	81

CONTENIDO DE FIGURAS

	<i>Pag.</i>
Figura 1: Diseño cuasi – experimental.....	50
Figura 2: Comparación de las dimensiones de la creatividad del pre y post test del grupo control....	78
Figura 3: Prueba de entrada con la aplicación de la prueba pedagógica para medir la creatividad.....	80
Figura 4: Prueba de salida y su aplicación de la prueba pedagógica que permite medir la creatividad..	81

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene como título: “Influencia del Programa Creative Games en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública El Tambo - 2019”, se observó, que los alumnos de la educación básica regular muestran problemas en la toma de disposiciones manifestando una actitud de conformismo y desconfianza de su potencial creativo, en las aulas los alumnos de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes; no resuelven problemas en diversos ámbitos, por lo que esperan que los maestros cambien consignas para resolver dicho problema, ya sea en su vida académica o práctica. Por ello, el objetivo de la investigación fue determinar cómo influye la aplicación del programa Creative Games en el desarrollo de la creatividad en escolares de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019. En esta investigación se trabajó con el método experimental, de tipo aplicada, con un diseño cuasi – experimental, con dos grupos no equivalentes con pre test - post test cada grupo consta de veinte alumnos por lo que, se utilizó una prueba pedagógica para medir la creatividad, la aplicación tuvo como finalidad que los estudiantes puedan mejorar y potencializar su creatividad para una mejor solución de problemas, mediante el programa Creative Games (módulo de sesiones). Los resultados obtenidos fueron, las medias de ambos grupos obtuvieron un valor de -38.8100 con una desviación estándar conjunta de 6.8878, con un error de 1.5402 en intervalo inferior y superior de -42.0336 y -35.5864 respectivamente, obteniéndose un T de -25.199 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05. Llegando a la conclusión que existe divergencias significativas en el pre test y post test del grupo experimental, según la T - Student. Así mismo, se recomienda a dicha institución, reforzar el desarrollo de la creatividad por medio de programas, charlas, talleres, orientación psicológica, dirigidas por el área psicopedagógico, con el seguimiento respectivo durante el año escolar.

Palabras claves: Creatividad, Estudiantes, Programa.

ABSTRACT

The present research work entitled “Influence of the Creative Games Program on sixth grade students of an El Tambo Public Educational Institution - 2019”, this research was carried out since, it has been observed that students of regular basic education present difficulties in decision-making, showing an attitude of conformism and distrust of their creative potential, in the classrooms, students in sixth grade do not solve problems in various fields, they expect teachers to change slogans to solve this problem, whether in their academic life or practice. Therefore, the objective of the research was to determine how the application of the Creative Games program influences the development of creativity in sixth grade students of the Virgen de las Mercedes Educational Institution No. 30426 El Tambo - 2019. In this investigation we worked with the experimental method, of applied type, with a quasi-experimental design, with two non-equivalent groups with pre test – post test, each group consists of twenty students, so a pedagogical test was used to measure creativity, the application it will be intended for students to improve and enhance their creativity for a better solution of problems, through the Creative Games program (session module). The results obtained were that the joint means of both groups obtained a value of -38.8100 with a joint standard deviation of 6.8878, with an error of 1.5402 in the lower and upper range of -42.0336 and -35.5864 respectively, obtaining a T of -25.199 with 19 degrees of freedom, obtaining a P value of 0.000 less than 0.05. Coming to the conclusion that there are significant differences in the pre and post test of the experimental group, according to Student's T. Likewise, it is recommended that the institution reinforce the development of creativity through programs, talks, workshops, psychological guidance, directed by the psychopedagogical area, with the respective follow-up during the school year.

Key words: Creativity, Students, Program.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

En cuanto a creatividad podemos decir que es excelente manera de crear situaciones nuevas, solucionar problemas de manera divergente conllevando así la frustración, pero en el Perú el Ministro de Educación no propone políticas educativas para establecer dentro de la curricula actividades que desarrollen la misma.

Según, Curriculum Nacional de Educación (2016) en la investigación titulada: “Creatividad en estudiantes de Educación Básica Regular de la Sierra y Selva de Junín”, de 979 alumnos de sexto grado de educación primaria, evaluados con dicho instrumento, prueba pedagógica para calcular los niveles creativos, el 51,59% de alumnos se encuentran en el nivel medio de la creatividad, en la sierra 48,27% de estudiantes se sitúan en el nivel medio de creatividad y en la selva 54,56% de estudiantes también se sitúan en el nivel medio de creatividad.

La educación y creatividad, así como lo menciona Logan y Logan (1980) son las mejores herramientas que dispone el docente para la formación integral de los estudiantes, con una visión al futuro, capaces de transformar la sociedad en el que vivimos. Además,

se ha mencionado que muchos de los escolares de la educación básica regular existen problemas en la toma de disposiciones revelando una condición de conformismo y desconfianza en el potencial creativo. En las aulas los escolares de sexto de primaria de la institución educativa, “Virgen de las Mercedes” no resuelven problemas en diversos ámbitos, esperan que los maestros cambien consignas para resolver dicho problema, ya sea en su vida académica o práctica.

La creatividad en los estudiantes permite que ellos puedan busquen diversas soluciones a diferentes problemas que pueden ser planteados por los docentes o que se encuentren en la vida diaria, como investigadoras nosotras queremos desarrollar la creatividad en los estudiantes para la mejora en el desenvolvimiento de su vida.

Es por ello que el programa que se ha propuesto va ayudar a que los estudiantes del nivel primario de los últimos grados puedan potencializar su creatividad desarrollando las cuatro dimensiones de esta.

Es así que es de suma importancia incentivar la creatividad, que mejor a través de técnicas que será de gran utilidad para promover la creatividad en los estudiantes, para mejorar su proceso de enseñanza – aprendizaje, del mismo modo será una herramienta valiosa para los docentes pues el programa será utilizado con la finalidad de potencializar la creatividad en los estudiantes.

La gente que cuenta con cualidades creativas no propone soluciones factibles y rápidas, más bien es todo lo contrario, tiene la posibilidad de resistir frustraciones, ya que tienen como objetivo llegar a la meta que ellos mismos se trazan. Al respecto existen diversas propuestas técnicas que permiten el estudio y análisis del fenómeno, citaremos a Torrance, Beadut, Logan y Logan entre otros (1976).

En cuanto al tema de estudios realizamos diversos estudios; nivel descriptivo y comparativo, autores como Maslow (2008), Gilvonio y Limache (2001), Aranda Gutierrez

(2017). Más aún, no se ha realizado software orientado a los escolares de sexto de primaria en el progreso de la creatividad. Quedamos a la expectativa que la reciente investigación ayude a optimar la educación en el Perú y a desarrollar en los estudiantes la creatividad y poder así utilizar el programa como una propuesta planteada por las investigadoras a favor de mejorar la aptitud creativa en los alumnos de la educación básica regular.

1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Social

Son los educandos de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes - N°30426 del distrito de El Tambo, de la zona urbana cuyo estatus económico es medio, ya que la gran mayoría de los padres son comerciantes.

1.2.2. Espacial

Se desarrolló en la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” N° 30426 – Umuto de El Tambo, ubicado en la Av. Ferrocarril 2505, entre la Av. Evitamiento y psje. Atalaya.

1.2.3. Temporal

La investigación tuvo una duración de cinco meses, comenzó el 05 de junio al 23 de octubre de 2019.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema General

- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?

1.3.2. Problemas Específicos

- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?

- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?
- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?
- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?

1.4. Justificación

1.4.1. Social

Beneficio a los estudiantes, de sexto de primaria, docentes, directores, padres de familia, porque el programa brinda las pautas para potencializar la creatividad en sus características de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, a través de charlas, talleres y capacitaciones. Por tal motivo, es importante que nuestro sistema educativo tome en cuenta su valor en el desarrollo integral del niño, empezando desde el primer nivel de la educación básica regular y así terminar en nivel secundario, logrando así en estudiantes con iniciativa propia de hacer cosas nuevas e innovadoras y resolver problemas con mucha originalidad dentro de su vida académica como personal.

1.4.2. Teórica

Con el desarrollo de la investigación se aplicó un programa con sus respectivas sesiones para dar hincapié al proceso de la creatividad en sus dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que permitirá desarrollar el potencial creativo de los estudiantes, ya que no se da la prioridad en incentivar este fenómeno psicológico.

Sus cuatro dimensiones son:

- La fluidez; describiendo como la velocidad que genera información, pues para ello se propuso enumerar la cantidad más grande de palabras con una letra propuesta.
- La flexibilidad; como la habilidad que el individuo utiliza para adaptarse lo cual le permite interpretar y tomar una decisión para lograr llegar a la meta. Además, evidencia los factores de flexibilidad que pueden ser espontánea y adaptativa, para ello el individuo evaluado pasaba de una categoría a otra, sin obviar la tarea que realizaba.
- La originalidad; menciona como el descubrimiento de informaciones únicas, para el productor y la sociedad.
- La elaboración, es el grado de desarrollo de las ideas originadas, se demuestra a través de la riqueza y complejidad mostradas en la ejecución de determinadas las tareas. (Guilford, 1959)

De tal modo este programa fue una herramienta valiosa para motivar la creatividad, pues ayudo a iluminar ideas para producir algo novedoso, único e irrepetible, lo cual ayudo a relacionarse con su entorno social sin ninguna dificultad y así sintetizar ideas para dar soluciones a los problemas de los estudiantes de primaria.

1.4.3. Metodológica

En esta investigación se trabajó con el método experimental, de tipo aplicada, con un diseño cuasi – experimental, con dos grupos no equivalentes con pre test - post test por lo que, se utilizó la Prueba pedagógica para medir la creatividad, la aplicación tuvo como finalidad que los estudiantes puedan mejorar y potencializar

su creatividad para una mejor solución de problemas, mediante el programa Creative Games (módulo de 20 sesiones).

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

- Determinar cómo influye la aplicación del programa Creative Games en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Describir cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- Describir cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- Describir cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- Describir cómo influye el programa Creative Games en el desarrollo de la dimensión elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Martínez y Franco (2014) realizaron un estudio sobre la “Influencia de un programa de Intervención Psicomotriz sobre la Creatividad Motriz en Niños de Educación Infantil” en Almería España, cuya muestra fue 43 sometidos distribuidos en dos grupos del último curso de educación infantil de dos colegios públicos, el grupo experimental estuvo formado por 21 sujetos (9 niñas y 12 niños) y el grupo control por 22 sujetos (10 niñas y 12 niños) en niños de 4 a 5 años, tiene como objetivo comprobar si es factible mejorar la creatividad motriz en niños de último curso de Educación Infantil mediante la aplicación de un programa de Estimulación Psicomotriz. Como resultado muestra que es posible estimular la capacidad creativa de las niñas y de los niños de Educación Infantil en el entorno

escolar, mediante el empleo de un programa psicoeducativo para el desarrollo de esta capacidad.

Grumm, Vargas y Lemos (2015) realizaron una investigación sobre “Percepción de la Creatividad en niños, padres y pares: Efectos en la Producción Creativa” Buenos Aires – Argentina, cuya muestra fue de 359 alumnos de 9 a 13 años de diferentes escuelas y colegios de la provincia de Ríos de la República Argentina, la técnica de muestreo fue no probabilístico, tuvo como objetivo evaluar la percepción de la creatividad en niños, padres - pares y el efecto de estas percepciones sobre la producción creativa, como conclusión nos menciona que la importancia cardinal de los factores contextuales, particularmente, la percepción de los padres y de los pares en los procesos de la formación del yo en cuanto a las competencias y habilidades que son necesarias para realizar una actividad creadora.

Por su parte, García (2015) en la tesis titulada, Creatividad en alumnos de Primaria: evaluación e intervención en Salamanca, que tiene como objetivo el estudio de la creatividad en los alumnos de primaria, con un diseño cuasi-experimental con grupo de comparación no equivalente utilizando el instrumento PIC – N: Pruebas de imaginación creativa en niños, la prueba evalúa la creatividad narrativa y grafica a través del uso de la fantasía del niño mediante un conjunto de tareas atractivas para estos niños, con una aplicación tanto individual como colectiva. La edad de aplicación de la escala es el segundo ciclo de primaria que corresponde a niños de 8 a los 12 años, los resultados muestran que la aplicabilidad del inventario de prácticas docentes, en futuros maestros de infantil y primaria, muestran cuán importante es la utilización de diferentes estrategias docentes que fomentan la creatividad.

Parra (2015) en la tesis doctoral “La creatividad en la Educación Infantil de las Instituciones Educativas Públicas y Privadas en la ciudad de Bucaramanga” en Colombia, que tiene como objetivo conocer el índice de creatividad entre los estudiantes de 7 a 11 años en los colegios privados y públicos de la ciudad de Bucaramanga, como segundo objetivo realizar un estudio comparativo entre el índice de creatividad de los estudiantes de 7 a 11 años de los colegios públicos y privados de Bucaramanga, con un método cualitativo de tipo correlacional. Conclusión no tienen relación las instituciones educativas públicas de instituciones privados.

Vera (2018) en la tesis “Estrategias para Desarrollar la Creatividad en los Niños de etapa Preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016 – 2017” en Cuenca – Ecuador, que tiene como objetivo diseñar estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa pre-escolar del Centro Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016 – 2017, metodología cuantitativa de tipo aplicada se concluye con la información recopilada para el desarrollo de este proyecto fue muy beneficioso ya que ayudo a engrandecer sus conocimientos de cómo se puede desarrollar la creatividad en los niños del centro de educación inicial “El Clavelito”.

2.2.2. A Nivel Nacional

Tito y Zamudio (2015) cuya investigación titulada: Creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°376 Virgen de Fátima El Tambo-Huancayo; sus objetivos fueron determinar los efectos del taller de kirigami en la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°376 Virgen de Fátima El Tambo-Huancayo, con diseño pre experimental con un solo grupo, la muestra estuvo establecida por 25 en niños y niñas de 5 años. Las investigadoras llegaron a la conclusión que el taller de kirigami tiene efectos positivos en el desarrollo de la

creatividad en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°376 “Virgen de Fátima” El Tambo-Huancayo.

Así mismo, Salinas (2017) en la tesis titulada “Programa “Crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. Cristo Salvador – Huaral, tuvo por objetivo determinar si el programa “Crearte” tiene efectos positivos en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. Cristo Salvador – Huaral, con un tipo de investigación aplicada, con un diseño pre-experimental, donde se concluye que el programa “Crearte” tiene efectos positivos en la estimulación de la creatividad.

Cassado, Lamas y Lopez (2015) realizaron un estudio de las “Inteligencias Múltiples, Creatividad y Lateralidad, nuevos retos en metodologías docentes enfocados a la Innovación Educativa” Universidad Internacional de Rioja – Perú. Cuya muestra fue un grupo de 30 participantes de segundo de educación primaria distribuidos en grupos no aleatorios, de las cuales 18 son niños y 12 son niñas con una edad de 7 a 8 años, tuvo como objetivo mejorar la creatividad a través del trabajo con la lateralidad y las inteligencias viso-espacial, Cinestésico-corporal y lingüística, por ello se puede concluir que se puede mejorar la creatividad a través del trabajo de la lateralidad y las inteligencias viso-espacial, Cinestésico-corporal y lingüística.

Aranda (2016) realizó una investigación titulada “Creatividad en estudiantes de Educación Básica Regular de la Sierra y Selva de Junín” dicha tesis tuvo como objetivo descubrir si hay o no similitudes en el proceso de la creatividad de los alumnos de la educación básica regular en la región Junín (zona Selva y Sierra). Dicho trabajo tuvo como muestra a 2835 escolares de 5to y 6to grado de la EBR, procedentes de diversas “Instituciones Educativas en la Sierra y Selva de la región Junín (Chanchamayo, Satipo y Huancayo). Se empleó un conjunto de

herramientas para tantear a los tres niveles de la Educación Básica Regular. Finalmente, se pudo observar que hay diferencias significativas entre las medidas del grupo de la Sierra en comparación con lo de la Selva, de la misma manera que los alumnos del nivel secundario de la serranía de nuestra región Junín. En los demás niveles de educación como son el nivel inicial y el nivel primario, son idénticas.

Medin, Velásquez, Alhuay y Aguirre (2017) “La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea” en la Universidad San Ignacio de Loyola de Perú, la investigación tuvo como objetivo desarrollar soluciones de la vida y su contexto social. La muestra fue aplicada a diez docentes, 23 niños y 15 padres de familia, la metodología es de tipo cualitativo educacional de tipo aplicada. La conclusión, evidenció la necesidad de que la escuela ponga en práctica los enfoques didácticos de atención a la diversidad de manera que pueda aplicar métodos de enseñanza que atiendan la diversidad desde la colectividad, pues cada niño es diferente y lo que puede servir para uno, puede no valer para otro y por medio de la creatividad pueden pensar libremente, realizar los trabajos con originalidad, motivación, fluidez y potenciarse las capacidades y el desarrollo integral.

Según, Lazo, Cueto (2014) realizaron un estudio sobre: Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa N° 30073 – Chupaca, cuya muestra que se utilizó fueron 71 alumnos del cuarto grado de educación primaria de dicha institución, tiene planteado su objetivo en determinar los efectos que tiene el programa “Juecrea” en el desarrollo de la creatividad de los alumnos de cuarto grado en la Entidad educativa, esta investigación es de tipo aplicada, con nivel tecnológico y un diseño cuasi – experimental, como resultados

se afirma que el programa “Juecrea” tuvo resultados alentadores sobre creatividad de los alumnos del cuarto grado en la Institución Educativa N° 30073.

2.2. Bases Teóricas o Científicas

2.2.1. Teoría de la Creatividad de Guilford

Guilford (1959) aludido por Sánchez (2003) utilizó por primera vez el termino creatividad, su teoría está enmarcada en un modelo multifactorial y tridimensional de factores de inteligencia susceptibles de ser sometidos a modificaciones.

Según, Guilford (1959) la creatividad permite iluminar ideas para producir algo novedoso, único e irrepetible para el niño. Menciona que “la creatividad se refiere a actitudes creadoras que son características del sujeto, dichas características son: la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración”. Así mismo las diversas investigaciones realizadas corroboró que la creatividad y la inteligencia son dos fenómenos cognitivos diferentes.

Guilford considera que una persona que posee el pensamiento creativo debe ser sensible frente a los problemas que se presenta formulando hipótesis y redefinir ideas, la capacidad para relacionarse con las personas sin ningún problema, sintetizar ideas y las diversas informaciones que se reciben para expresarlo después. También plantea que el hallazgo del problema es tan importante como la resolución del problema.

Guilford (1950) citado por Yarlequé, Javier y Monroe (2002) tuvo como objetivo medir el pensamiento creativo. Obteniendo hallazgos importantes ya que representa un buen aporte a la psicología y a la educación coadyuvando notablemente en la investigación sobre la creatividad.

Menciona que la sensibilidad frente a los problemas, es una capacidad que posee el individuo para resolver problemas, además estableció que la creatividad se manifiesta con la aparición de un problema dentro de un contexto.

Las cuales las divide en cuatro dimensiones: Según Guilford (1962)

- En sus investigaciones, midió la fluidez, describiendo como la velocidad que genera información, pues para ello se propuso enumerar las palabras que los alumnos escribieron en base a una letra propuesta en clase.
- Definió la flexibilidad como la habilidad que el individuo utiliza para adaptarse lo cual le permite interpretar y tomar una decisión para lograr llegar a la meta. Además, evidencia los factores y flexibilidad que pueden ser espontánea y adaptativa, para ello el individuo evaluado se trasladaba de una categoría hacia otra, sin obviar la obra que realizaba.
- En cuanto a la originalidad menciona como el descubrimiento de informaciones únicas para el productor y la sociedad.
- Menciona que la preparación, es el grado de mejora de los pensamientos. La producción del pensamiento se manifiesta mediante la fortuna y complicación manifiestas en la realización de ciertas labores.

Para Guilford, al igual que para otras investigaciones de la creatividad, como Hallman (1963) citado por Espriu (1993) menciona que “el descubrimiento del problema es tan importante como el hallazgo de las soluciones; la búsqueda y el descubrimiento originales del mismo son aspectos que distinguen al pensamiento creador de la búsqueda de una solución única”.

2.2.2. La Creatividad

2.2.2.1. Definición de la creatividad

Para Guilford (1950) mencionado por Espriu (1993) define a la creatividad como: una forma de pensamiento, la cual se manifiesta a causa de la entrada de la persona a una dificultad, en cuya solución se evidencia la presencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Según, Guilford (1959) citado por Sánchez (2003) “La creatividad es considerada como la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que favorece la realización de proyectos, la originalidad y novedad en la resolución de problemas. La creatividad puede incluirse en todas las áreas de currículo, pero solo cuando se considera como algo integrado en él y no como ejercicios”.

Guilford (1979), manifestó que “la creatividad es una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema”.

2.2.2.2. Dimensiones de la Creatividad

Guilford (1959), habla sobre la dimensión en la “personalidad creativa”, para ello afirma que la creatividad se refiere a aptitudes que define como características de la personalidad las cuales las divide en cuatro dimensiones:

- **Fluidez:** Cuando se inician diversas ideas de manera natural, opciones o procedimientos ante un problema.
- **Flexibilidad:** Se refiere a la destreza que puede encausar opiniones u objetos de muchas maneras a base de una motivación única.

- **Originalidad:** Se refiere aislarse de lo general, salir de las zonas habituales o modificar lo cotidiano para lograr algo bueno.
- **Elaboración:** Refiere en organizar y hallar caminos en un tratamiento convergente ejecutado tras otro tratamiento divergente.

2.2.2.3.Fases del Proceso Creativo

Para, Wallas (1924) mencionado por Sánchez (2003) presenta las etapas consiguientes:

- **Preparación:** Incluye una reunión, automatización y acomodación de datos necesarios para ser tratada.
- **Incubación:** Implica un trabajo responsable de elaboración y tratamiento adecuado de la información, se perfeccionan las habilidades básicas y se elimina lo trillado. Es un tipo de trabajo personal que no debe ser forzado ni obstaculizado por un pensamiento deliberado.
- **Iluminación o inspiración:** Se manifiesta a través de la delimitación y comprensión para generar la solución única y original.
- **Elaboración o verificación:** Corresponde a la etapa por el cual se pone a consideración la preparación de las posibles soluciones. Es así que se obtiene una información adecuada para resolver un problema.

2.2.2.4.Indicadores para Desarrollar la Creatividad

Para, Sánchez (2003) en cuanto a este asunto menciona importantes ítems que evidencian los infantes en la educación preescolar para incrementar la creatividad, tenemos:

- Tomar de manera positiva aquellas situaciones nuevas y extrañas.
- Realizar exploraciones con ejercicios de reconocimiento y maniobras.

- Avivar la necesidad que permita la exteriorización de los deseos de aprender sobre el contexto.
- El reconocimiento del contexto por la indagación de novedosas experiencias.
- Las conductas de solución de un problema deben ser únicas y novedosas.

2.2.2.5. Los aspectos que inhiben a la creatividad

Según, Espriu (1993) existe aspectos inhibidores para el desarrollo de la creatividad que son:

- Imponer plantillas parametrados al niño.
- Juzgar al niño reprochando su conducta.
- Sobre proteger de manera exagerada al niño.
- Ofrecerles soluciones en vez de permitirle enfrentarse a sus propios problemas.

2.2.2.6. Evaluación de la Creatividad a Través del Producto

Según, Espriu (1993) “es utilizada para comprobar el producto con un criterio que permite establecer el desarrollo de la creatividad de la persona, ya que una vez obtenido el producto la persona posee una creatividad independiente”.

Existen dos mecanismos primordiales para indicar un juicio sobre el productor, los cuales son:

- El mecanismo cuantitativo sobre la producción de la persona, basada a la cantidad de producción.
- Con lo que respecta a lo cualitativo del producto generado, se refiere a la cantidad de los productos.

2.2.3. Programa

Según, Aranda (2012) afirma: “Un programa es un conjunto de instrucciones que se ejecuta en forma organizada y sistematizada, desde la perspectiva de su funcionalidad es que sean fácilmente integrables con otros medios didácticos en los diferentes contextos formativos” (p.133).

Define como un plan sistemático por el educador como medio al servicio de las metas educativas. Todo programa debe contar con:

- Metas y objetivos.
- Las metas y objetivos deben estar acomodados a las características de los destinatarios.
- Debe estar especificado y detallado en todos sus elementos fundamentales.
- Los medios y recursos deben ser suficientes y adecuados.

2.2.3.1. Programa Educativo

Cardoso, Ramos y Tejeida (2009) mencionan que: “Un programa educativo implica identificar un problema a atender sus causas y consecuencias a partir de ello plantear un proceso para alcanzar una meta que lo solucione total o parcialmente” (p.221).

Dicho paso se refiere a partir la elección del problema, luego el procedimiento y la exposición de los resultados obtenidos: “concepción, planteamiento, formulación de acciones implementación y evaluación”.

2.2.3.2. Etapas del Programa

Según, Cardoso, Ramos y Tejeida (2009) son los siguientes:

a) Estudio del contexto educativo

Primero investigar las insuficiencias de los educandos. Se defienden dichas causas y consecuencias para identificar el problema y así poder resolverlo.

Se escoger adecuadamente el problema que son las siguientes:

- Constatar que el problema presenta solución factible de inmediato.
- Solicitar el apoyo a las diversas constituciones.
- Constatar que el problema ayude al desarrollo de la constitución, a un grupo social y la población estudiantil que presentar rezagos en un curso.
- Percatarse para estar seguros que el problema debe estar adecuadamente delimitado en la cual el tema sea interés común.

2.2.3.3. Justificación del Programa

Según, Pérez (2000) La justificación de un programa se debe considerar los siguientes puntos:

- La importancia del problema y la finalidad de su atención.
- El porte valioso que brindará a la comunidad educativa.
- La simplicidad de la implementación y sus respectivas limitaciones.

2.2.3.4. Evaluación de un Programa

Para, Pérez (2000) define lo siguiente: “Un proceso sistemático, diseñado intencional y técnicamente de recogida de información, valida y fiable, orientada a valorar la calidad y los logros de un programa, para la toma de decisiones de mejora, tanto del programa como del personal implicado” (p.154).

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Creatividad

Según, Guilford (1959), manifestó que: “La creatividad es una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema”. (p.321).

- **Fluidez:** Cuando se inician diversas ideas de manera natural, opciones o procedimientos ante un problema.
- **Flexibilidad:** Se refiere a la destreza que puede encausar opiniones u objetos de muchas maneras a base de una motivación única.
- **Originalidad:** Se refiere aislarse de lo general, salir de las zonas habituales o modificar lo cotidiano para lograr algo bueno.
- **Elaboración:** Refiere en organizar y hallar caminos en un tratamiento convergente ejecutado tras otro tratamiento divergente.

2.3.2. Programa

Según, Aranda (2012) define: “El programa como un instrumento curricular con la finalidad de organizar actividades para la enseñanza – aprendizaje, lo cual orienta al docente en su metodología ya que contribuye al logro de los objetivos, metas, estrategias y recursos establecidas para el año escolar”. (p.133).

2.3.3. Primaria

La formación primaria compone de la Educación Básica Regular el segundo nivel, su tiempo de duración es de 6 años. Su finalidad es formar y educar interdisciplinariamente a los estudiantes, promoviendo la comunicación que articula con las otras áreas, tales como las matemáticas, personal social, espiritual, físico, afectivo, entre otros. (Diseño Curricular Nacional, 2009)

2.3.4. Zona urbana

Según, Monroe (1997) se refiere a: “Las áreas que constituyen las ciudades, en las cuales se localizan, los órganos de gobierno y principales Instituciones Públicas y Privadas. Las zonas urbanas ubican, tanto aquellas urbanizaciones en las que habitan personas opulencias recursos económicos como las zonas tugurizadas, pasando por los diferentes grados intermedios”.(p.82)

3. Caracterización del Programa “Creative Games”

El programa “Creative Games” consta de 20 “sesiones experimentales”, en las cuales hallamos 05 sesiones para “desarrollar la fluidez”, 05 sesiones para “desarrollar la flexibilidad”, 05 sesiones para “desarrollar la originalidad” y 05 sesiones para “desarrollar la elaboración”. Cuando termina la aplicación de las “sesiones experimentales”, los estudiantes de sexto grado de primaria consiguieron desarrollar la creatividad en sus cuatros dimensiones.

CAPITULO III

HIPOTESIS

3.1.Hipótesis General

El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes” N° 30426 El Tambo – 2019.

3.2.Hipótesis Específicas

- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

3.3. Variables

- **Variable Independiente:** *Programa “Creative Games”*.

Definición conceptual:

Según Aranda (2012) Define el programa como un instrumento curricular con la finalidad de organizar actividades para la enseñanza – aprendizaje, lo cual orienta al docente en su metodología ya que contribuye al logro de los objetivos, metas, estrategias y recursos establecidas para el año escolar.

Definición operacional:

El programa “Creative Games”, presenta un conjunto de actividades sistematizadas que se organizan jerárquicamente de lo más fácil a lo más difícil con la finalidad de desarrollar la creatividad en sus características de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

- **Variable Dependiente:** *Creatividad*

Definición conceptual:

Según Guilford (1959) manifestó que: “La creatividad es una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente, siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema”. (p.41).

Las cuales las divide en cuatro dimensiones:

- **Fluidez:** Se refiere a la facilidad con la que las ideas son generadas. Se demuestra por el número de ideas que surgen en un periodo determinado.

- **Flexibilidad:** Es la habilidad de acomodarse ágilmente a las circunstancias novedosas logrando adelantarse a las trabas que pudieran surgir, así llegar a la meta. Puede identificarse como la característica de nivel cualitativa que tiene la creatividad.
- **Originalidad:** Factor transformativo, significa a que la solución planteada es única o desemejante a lo que se habían planteado previamente, facilidad para ser diferente, distinto y diverso.
- **Elaboración:** Consiste en la ejecución de dichas ideas planteadas. Manifestándose mediante la riqueza y complejidad demostradas en la ejecución de tareas previamente programadas.

Definición operacional:

La creatividad es una variable de carácter psicológico de tipo cognitivo, en el nivel primario se da a conocer mediante de la “prueba pedagógica de creatividad”, desarrollada por Maravi Erriquez Rocio, que permite medir la variable de forma intervalar en los estudiantes de sexto de primaria.

Tabla 1:

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEM	INDICADORES	NATURALEZA DE LA VARIABLE	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE O DE MEDIDA: Creatividad	Guilford (1959), manifestó que “la creatividad es una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema”.	La creatividad es una variable de carácter psicológico de tipo cognitivo, en el nivel primaria se expresa a través de la prueba pedagógica de creatividad, desarrollada por Maravi Enrriquez, Rocío, que permite medir la variable de forma intervalar, en los estudiantes de sexto de primaria.	Fluidez: Es la producción de múltiples ideas, alternativas o soluciones.	1. Escribe un listado. 2. Escribe usos. 3. Escribe diferentes alternativas. 4. Escribe semejanzas. 5. Escribe preguntas.	Escribe un listado de todas las características que puedes encontrar en la manzana. Usando todos tus sentidos. Escribe tantos usos como se te ocurran para un ladrillo. Escribe tres diferentes alternativas de solución frente al problema de Sandra. Escribe todas las semejanzas que hay frente a estos dos animales (gallina - pato). Escribe cuatro preguntas a partir de la siguiente imagen.	Cuantitativo	Ordinal
			Flexibilidad: Es la habilidad para procesar ideas u objetos de muy diversas formas a partir de un estímulo único.	6. Inventa un cuento. 7. Escribe finales diferentes. 8. Dibuja figuras. 9. Dibuja símbolos.	Inventa un cuento corto usando las 3 palabras OSO, PELOTA, CASA. Escribe 2 finales diferentes del cuento “La Caperucita Roja”. Dibuja figuras utilizando los siguientes trazos y escribe su nombre Dibuja símbolos que representes los siguientes sentimientos.		

				10. Dibuja distintas figuras.	- Dibuja 5 distintas figuras que puedas diseñar con el número 5.		
			Originalidad: Significa apartarse de lo obvio, de los lugares comunes o bien romper la rutina.	11. Escribe situaciones. 12. Inventa un cuento. 13. Dibuja y colorea. 14. Diseña un juguete. 15. Escribe que pasaría.	- Escribe 3 situaciones fuera de lo común con la imagen. - Inventa un cuento breve con personajes fantasiosos. - Dibuja y colorea una imagen que no exista en la realidad y explica el significado. - Diseña un juguete que jamás hallas visto y escribe su utilidad. - Escribe ¿Qué pasaría si en lugar de un niño fueras una paloma?		
			Elaboración: Consiste en estructurar y encontrar sendas en un proceso convergente realizado tras un proceso divergente.	16. Añade detalles. 17. Completa elementos. 18. Elabora elementos. 19. Elabora figuras. 20. Completa y decora.	- Añade detalles a las prendas de vestir. - Completa elementos al siguiente paisaje. - Elabora elementos novedosos con material reciclado. - Elabora figuras con pale de colores con la técnica del origami. - Completa y decora la figura.		

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de la Investigación

Utilizamos el método experimental ya que controló y manipuló de manera intencional la variable experimental en un “ambiente preparado” (salón de clases), con la finalidad de ser observado y “medir los efectos” que producen en la segunda variable. Yarlequé y otros (2007)

Dicho “método experimental” que se utilizó, fue “indagar las posibles relaciones causa – efecto, exponiendo algunos o más grupos experimentales a la acción de dos o más condiciones de tratamiento. Se aplicó en forma experimental para corroborar su efecto en el desarrollo de la creatividad”. Yarlequé y otros (2007)

4.2. Tipo de Investigación

El informe de tesis presente, se tipifica por su naturaleza de estudio en el tipo aplicada. Según manifiesta Yarlequé y otros (2007) “este tipo de investigación se caracteriza por el interés en la aplicación de los conocimientos a determinadas situación concreta y las consecuencias prácticas que ello implica”.

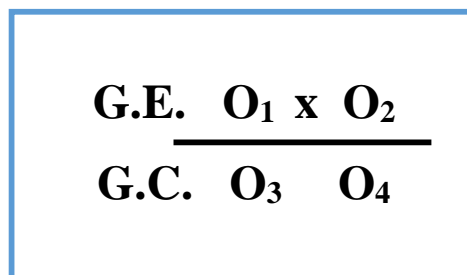
4.3. Nivel de Investigación

El informe de tesis presente se clasifica como nivel tecnológico. Según Yarlequé y otros (2007) señalan que: La investigación se ubica en el nivel tecnológico porque busca cambiar favorablemente los actuales resultados del desarrollo de la creatividad.

4.4. Diseño de Investigación

En el informe de tesis presente, se aplicó el diseño cuasi – experimental, con dos grupos no semejantes, ya que se evaluó a ambos grupos, “la variable dependiente (creatividad) luego a uno de ellos se aplica el tratamiento experimental y el otro sigue con las tareas y actividades rutinarias”. (Yarleque y otros 2007) siendo el esquema, el siguiente:

Figura 1:
Diseño cuasi - experimental



Fuente: Yarleque y otros, pag. 71

Donde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control

O₁ y O₃: “Prueba de entrada” con la aplicación de la “Prueba pedagógica para medir la creatividad”.

X: Variable independiente: Programa “Creative Games”

O₂ y O₄: “Prueba de salida” y su aplicación de la “prueba pedagógica” que permita medir la creatividad.

4.5. Población y muestra

La población estuvo constituida por 40 estudiantes de sexto de primaria, que concurren formalmente a las “Instituciones Educativas Estatales” de educación primaria de la zona urbana del distrito de El Tambo. (UGEL Huancayo, 2019)

La muestra estuvo constituida por 40 estudiantes del sexto de primaria de las secciones A y B de la “Institución Educativa N° 30426 – Umuto – El Tambo”. (UGEL, Huancayo)

- **Grupo experimental:** 6TO “A” 20 estudiantes
- **Grupo control:** 6TO “B” 20 estudiantes

Tabla 2:
Población y muestra

<i>INSTITUCION EDUCATIVA</i>	<i>GRUPO</i>	<i>SECCIONES</i>	<i>TOTAL DE PREESCOLARES DE 6TO GRADO</i>
<i>N° 30426</i>	Grupo control	A	20
<i>“Umuto”</i>	Grupo experimental	B	20
<i>TOTAL</i>		2 secciones	40

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras

Las técnicas de muestreo:

La muestra en esta investigación se calculó de manera “no probabilística – criterial” (Yarlequé y col. 2007), de esta manera se captó estudiantes de sexto grado de primaria según nuestro criterio.

Criterio de inclusión

Se tomó en cuenta para la inclusión las siguientes características:

- Asistencias con regularidad a las Instituciones estatales del nivel primaria.
- Tener de 10 a 11 años de edad.
- Ubicarse en zona urbanizada del distrito de El Tambo.
- Participaran los niños de diferentes géneros.

Criterio de exclusión

- No se consideró a escolares menores de 10 años y mayores de 12 años.
- No se consideró a escolares que no estén matriculados.
- No se consideró a escolares receptores.

4.6. Las Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Cuando hablamos de técnica, hace referencia a la forma de hacer las cosas y la manera adecuada de utilizar los instrumentos, para ello se menciona las técnicas que permitan recoger los datos utilizados en la investigación.

Es primordial mencionar las técnicas de observación las cuales se utilizó para nuestra investigación.

- **Observación indirecta:** La creatividad, siendo un proceso interno no puede ser observado directamente por ello se utilizó el instrumento: una prueba pedagógica para medir la creatividad indicando los resultados obtenidos.
- **Reactiva:** El preescolar sabía que estaba siendo evaluado y observado.

4.6.2. Instrumentos

Se utilizó la “prueba pedagógica” para la medición de la creatividad, cuenta con 20 preguntas para resolver, la prueba se divide en cuatro dimensiones de las cuales cada dimensión consta de cinco preguntas.

Ficha técnica del instrumento

1.1. Datos Informativos del Instrumento

Autor: Maravi Enríquez Rocío

Procedencia: Universidad Nacional del Centro del Perú, facultad de Educación

Aplicación: Estudiantes del nivel primario del V ciclo entre 10 a 12 años de edad cronológica.

Propósito: Medir el nivel de creatividad en los estudiantes del V ciclo de educación primaria.

1.2. Descripción del Instrumento

Dicho instrumento estuvo preparado según las cuatro “dimensiones de la creatividad” que son: “fluidez – flexibilidad – originalidad – elaboración”.

Se han planteado 20 ítems codificados de los cuales 5 ítems corresponden a cada

“dimensión de la creatividad”.

1.3. Normas de Aplicación

1.3.1. Instrucciones Generales:

- “El presente instrumento es una prueba diseñada para medir los niveles de creatividad cuyos los resultados serán confidenciales. A continuación, se te presenta 20 preguntas establecidas en cuatro dimensiones, lee cuidadosamente antes de desarrollarla. Recuerda escribir en forma clara y legible”.

1.3.2. Instrucciones Específicas:

- Crear un clima adecuado.
- Dar a conocer el objetivo de la prueba a los estudiantes.
- Explicarles que la prueba es de forma individual y deben evitar conversar durante la prueba.
- Mencionarles que cualquier duda al respecto de la prueba el estudiante deberá levantar la mano para resolver su inquietud.

Tabla 3:

Escala valorativa

NIVELES	INTERVALO
- ALTO	54 – 80
- MEDIO	27 – 53
- BAJO	0 – 26

Fuente: Según, Rocío Maravi Enriquez.

La descripción de la escala valorativa:

4. **De 54 a 80:** “Es una persona altamente creativa que utiliza al máximo su capacidad de imaginación, intuición, producción y resolución”.
5. **De 27 a 53:** “Es una persona con puntuación media, lo que significa que su grado de creatividad es similar a la mayoría de la gente”.
6. **De 0 a 26:** “Es una persona poco creativa, pero que se puede estimular su capacidad creativa”.

Validez y Confiabilidad de la prueba piloto

Confiabilidad

Con el objetivo de saber el nivel de confiabilidad aplicamos la estadística de “Alfa de Cronbach”, dando como resultado 0.8326 lo cual el resultado es mayor a 0.60, el instrumento es confiable por ser más del 60%.

Aplicamos el “test-retes” a una muestra de 20 escolares resultando en la confiabilidad del instrumento ya que existe una diferencia minúscula.

Tabla 4:
Confiabilidad de la “prueba pedagógica de la creatividad”.

ALPHA DE CROMBACH	N DE ELEMENTOS
0.8326	20

Fuente: Elaboración propia

Donde alfa de Crombach es 0,8326 se ubica en una excelente confiabilidad.

Validez

Se consiguió la validez de constructo que dio a conocer si todos los ítems pertenecen a las particularidades del “nivel de creatividad”.

Se tuvo la “validez del instrumento” por criterio de jueces, se llevó a cabo por 3 expertos, lo cual se eligió a 2 psicólogos con el grado de Magister y Doctorado, y 1 docente de la UNCP, y todos ellos dieron como resultado que es un instrumento aprobado.

Procedimiento:

Las sesiones se aplicaron en la Institución Educativa “Virgen de las Mercedes”, el grupo experimental fue de manera voluntario, el aula estaba condicionado para poder aplicar las sesiones. Primero se evaluó el instrumento a los niños de sexto grado (pre test) para medir su nivel de creatividad lo cual se vio en la mayoría carencias en las 4 dimensiones, seguidamente con los resultados obtenidos se aplicó 2 sesiones por semana, ya que consta 5 sesiones por cada dimensión haciendo un total de 20 sesiones; finalmente se volvió a evaluar el instrumento (post test) para ver si las sesiones influyeron o no en los estudiantes, obteniendo buenos resultados.

Tabla 4:

Módulo de sesiones por cada dimensión

	SESIONES	OBJETIVO
FLUIDEZ	1^{ra} Sesión: “Jugando hacer un listado del objeto que más nos gusta”	Al término de la 1 ^{ra} sesión el niño(a) habrá logrado mencionar, diversos nombres en base a criterios señalados por la conductora.
	2^{da} Sesión: “Jugando a escribir un listado de los usos que le darías al objeto que más te gusta”	Al término de la 2 ^{da} sesión el niño(a) habrá logrado hacer un listado de los usos que le darías al objeto que más les guste.
	3^{ra} Sesión: “Jugando a escribir todas las semejanzas de dos objetos”	Al término de la 3 ^{ra} sesión el niño(a) habrá logrado escribir todas las semejanzas que encuentra de dos objetos.
	4^{ta} Sesión: “Jugando con los Globos”	Al término de la 4 ^{ta} sesión el niño(a) habrá logrado dar soluciones ante

		situaciones problemáticas que le plantea la conductora.
	5^{ta} Sesión: “Jugando Charada de Canciones”	Al término de la 5 ^{ta} sesión el niño(a) habrá logrado mencionar y cantar diversas canciones en base a criterios señalados por la conductora.
FLEXIBILIDAD	6^{ta} Sesión: “Jugando a inventar un cuento corto”	Al término de la 6 ^{ta} sesión el niño(a) habrá logrado inventar un cuento corto en base a criterios señalados por la conductora.
	7^{ma} Sesión: “Jugando a crear nuevos símbolos”	Al término de la 7 ^{ma} sesión el niño(a) habrá logrado crear nuevos símbolos a las diversas palabras propuestas por la conductora
	8^{va} Sesión: “Jugando a diseñar figuras utilizando los números”	Al término de la 8 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado diseñar diversas figuras utilizando los números.
	9^{na} Sesión: “Jugando dibujar figuras nuevas”	Al término de la 9 ^{na} sesión el niño(a) habrá logrado dibujar figuras nuevas a partir de trazos propuestos por la conductora.
	10^{ma} Sesión: “Jugando a crear 2 finales diferentes del cuento que más les guste”	Al término de la 10 ^{ma} sesión el niño(a) habrá logrado crear 3 finales diferentes del cuento que más les guste, logrando desarrollar la flexibilidad de ideas.
	ORIGINALIDAD	11^{va} Sesión: “Jugando a imaginar situaciones fuera de lo común con las imágenes”
12^{va} Sesión: “Jugando a inventar un cuento breve con personajes fantásticos”		Al término de la 12 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado proponer ideas innovadoras así construir un cuento breve con personajes fantásticos.
13^{va} Sesión: “Jugando a crear una imagen que no existe en la realidad”		Al término de la 13 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado y colorear una imagen que no existe en nuestra realidad.

	14^{va} Sesión: “Jugando a crear un juguete que no existe”	Al término de la 14 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado crear un juguete que no existe.
	15^{va} Sesión: “Qué pasaría si pudieras volar”	Al término de la 15 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado imaginar todas las posibilidades que podría si pudiera volar.
ELABORACION	16^{va} Sesión: “Jugando con la Técnica del Origami”	Al término de la 16 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado dar propuestas y elaborar figuras de diversas categorías con la técnica del Origami.
	17^{va} Sesión: “Jugando a elaborar juguetes novedosos con material reciclado”.	Al término de la 17 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado elaborar juguetes novedoso con materiales reciclables.
	18^{va} Sesión: “Jugando a completar y decorar la figura”	Al término de la 18 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado completar y decorar la figura.
	19^{va} Sesión: “Jugando a completar elementos de un paisaje”	Al término de la 19 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado elaborar y decorar un paisaje.
	20^{va} Sesión: “Jugando a añadir detalles y colores”	Al término de la 20 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado añadir detalles y colores a la figura mostrada.

Fuente: Elaboración propia

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- T Student: Se aplica cuando la muestra es demasiado pequeña, se usa para dos muestras por lo que se comprobará si las medias de dos poblaciones distribuidas en forma normal son iguales.

4.8. Aspectos éticos de la investigación

Para llevar a cabo la ejecución y desarrollo de esta investigación, se recurre al código establecido en los diversos escritos, que se encargan de salvaguardar los derechos

humanos, teniendo en consideración los posibles efectos desfavorables que podría suscitar, así se trabajó durante todo el planeamiento y ejecución de la investigación, para lo cual la investigación fue guiado bajo el Art. 27° Principios que rigen la actividad investigativa y el art 28° Normas de comportamiento de quienes investigan, así mismo guardando y cuidando la integridad física y psicológica de las participantes que conformaron la muestra del estudio. Ética de Investigación de la Universidad Peruana los Andes (2019)

CAPITULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

A continuación, se presentan los resultados arribados en la presente investigación.

5.1.1. Datos generales del grupo experimental y control

Tabla 6

Distribución del sexo en el grupo experimental

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Varón	6	30.0	30.0	30.0
Mujer	14	70.0	70.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Fuente: evaluación de la creatividad en niños de sexto grado de primaria

Tabla 7*Distribución del sexo en el grupo control*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	VARON	9	45.0	45.0	45.0
	MUJER	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

*Fuente: evaluación de la creatividad en niños de sexto grado de primaria***Descripción:**

La tabla 6 y 7 presentan la repartición del grupo experimental y control por sexo. Se estima que, en el grupo experimental, el 30% son varones mientras que el grupo control se alcanza el 45% de varones. Respecto a las mujeres, en el grupo experimental alcanzan el 70% y el grupo control se llega al 55%.

Tabla 8:*Distribución de la edad en el grupo experimental*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11	10	50.0	50.0	50.0
	12	10	50.0	50.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

*Fuente: evaluación de la creatividad en niños de sexto grado de primaria***Tabla 9:***Distribución de la edad en el grupo control*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	11	9	45.0	45.0	45.0
	12	11	55.0	55.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

*Fuente: evaluación de la creatividad en niños de sexto grado de primaria***Descripción:**

La tabla 8 y 9 presentan la repartición del grupo experimental y control por edad. Se estima que en el grupo experimental el 50% tienen 11 años de edad, mientras que el grupo control se

alcanza al 45% de estudiantes de 11 años. Respecto al grupo experimental el 50% tienen 12 años de edad, mientras que el grupo control alcanza el 55% de estudiantes de 12 años.

5.1.2. Dimensiones de las variables en el grupo experimental

Tabla 10:

Estadística descriptiva del grupo experimental en general en la evaluación pre y post

		Estadístico	Error estándar
PRE EXPERIMENTAL	Media	28.905	1.2757
	Mediana	30.050	
	Desviación estándar	5.7049	
	Mínimo	18.2	
	Máximo	36.1	
POST EXPERIMENTAL	Media	67.715	2.0755
	Mediana	69.800	
	Desviación estándar	9.2820	
	Mínimo	45.5	
	Máximo	80.0	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en el grupo pre experimental, fue de 28.905 y para el post experimental fue de: 67.715 la mediana para el grupo experimental fue de 30.050 y para el post experimental logró el 69.800. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 5.7049 y para el post experimental fue de 9.2820. El mínimo y máximo puntaje alcanzado para el grupo experimental fue de 18.2 y 36.1 respectivamente. Mientras que el grupo post experimental presentó un mínimo y máximo puntaje de 45.5 y 80.0 respectivamente.

Tabla 11:

Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control

		Estadístico	Error estándar
PRE-EXPERIMENTAL FLUIDEZ	Media	10.840	.4380
	Mediana	10.550	
	Desviación estándar	1.9586	
	Mínimo	8.0	
	Máximo	15.6	
PRE-CONTROL FLUIDEZ	Media	10.510	.5967
	Mediana	10.500	
	Desviación estándar	2.6683	
	Mínimo	5.8	
	Máximo	15.6	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de fluidez, para el grupo experimental fue de 10.840 y para el grupo control fue de: 10.510, la mediana para el grupo experimental fue de 10.550 y para el grupo control alcanzó el 10.500. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 1.9586 y para el grupo control fue de 2.6683. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en fluidez para el grupo experimental fue de 8 y 15.6 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 5.8 y 15.6 respectivamente.

Tabla 12:

Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
FLEXIBILIDAD PRE EXPERIMENTAL	Media	8.485	.5458
	Mediana	9.150	
	Desviación estándar	2.4407	
	Mínimo	2.0	
	Máximo	12.3	
FLEXIBILIDAD PRE CONTROL	Media	7.195	.5611
	Mediana	6.800	
	Desviación estándar	2.5092	
	Mínimo	3.6	
	Máximo	13.1	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de flexibilidad, para el grupo experimental fue de 8.485 y para el grupo control fue de: 7.195, la mediana para el grupo experimental fue de 9.150 y para el grupo control alcanzó el 6.800. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.4407 y para el grupo control fue de 2.5092. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en flexibilidad para el grupo experimental fue de 2.0 y 12.3 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 3.6 y 13.1 respectivamente

Tabla 13:

Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
PRE EXPERIMENTAL ORIGINALIDAD	Media	4.430	.4849
	Mediana	4.000	
	Desviación estándar	2.1685	
	Mínimo	1.8	
	Máximo	9.0	
PRE CONTROL ORIGINALIDAD	Media	3.830	.5516
	Mediana	4.000	
	Desviación estándar	2.4669	
	Mínimo	0.0	
	Máximo	10.0	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de originalidad, para el grupo experimental fue de 4.430 y para el grupo control fue de: 3.830, la mediana para el grupo experimental fue de 4.000 y para el grupo control alcanzó el 4.000. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.1684 y para el grupo control fue de 2.4669. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en originalidad para el grupo experimental fue de 1.8 y 9.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 0.0 y 10.0 respectivamente.

Tabla 14:

Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la evaluación pre – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
PRE EXPERIMENTAL ELABORACION	Media	5.150	.4726
	Mediana	5.300	
	Desviación estándar	2.1135	
	Mínimo	1.0	
	Máximo	8.0	
PRE CONTROL ELABORACION	Media	4.190	.4024
	Mediana	4.000	
	Desviación estándar	1.7997	
	Mínimo	1.0	
	Máximo	7.0	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de elaboración, para el grupo experimental fue de 5.150 y para el grupo control fue de: 4.190, la mediana para el grupo experimental fue de 5.300 y para el grupo control alcanzó el 4.000. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.1135 y para el grupo control fue de 1.7997. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en originalidad para el grupo experimental fue de 1.0 y 8.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 1.0 y 7.0 respectivamente.

Tabla 15:

Estadística descriptiva del grupo control en general en la evaluación pre y post.

		Estadístico	Error estándar
PRE CONTROL	Media	25.725	1.3585
	Mediana	25.050	
	Desviación estándar	6.0756	
	Mínimo	18.9	
	Máximo	42.8	
POST CONTROL	Media	28.065	1.3186
	Mediana	27.300	
	Desviación estándar	5.8971	
	Mínimo	20.6	
	Máximo	43.0	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media del grupo pre control en general, para el grupo pre control fue de 25.725 y para el grupo post control fue de: 28.065 la mediana para el grupo pre control fue de 25.050 y para el grupo post control alcanzó el 27.300. La desviación estándar para el grupo pre control fue de 6.0756 y para el grupo post control fue de 5.8971. El mínimo y máximo puntaje alcanzado para el grupo pre control fue de 18.9 y 42.8 respectivamente. Mientras que el grupo post control presentó un mínimo y máximo puntaje de 20.6 y 43.0 respectivamente.

Tabla 16:

Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
POST EXPERIMENTAL FLUIDEZ	Media	16.975	.5726
	Mediana	17.500	
	Desviación estándar	2.5608	
	Mínimo	12.0	
	Máximo	20.0	
POST CONTROL FLUIDEZ	Media	10.945	.5841
	Mediana	11.500	
	Desviación estándar	2.6120	
	Mínimo	6.1	
	Máximo	15.7	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de fluidez, para el grupo experimental fue de 16.975 y para el grupo control fue de: 10.945 la mediana para el grupo experimental fue de 17.500 y para el grupo control alcanzó el 11.500. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.5608 y para el grupo control fue de 2.6120. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en fluidez para el grupo experimental fue de 12.0 y 20.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 6.1 y 15.7 respectivamente.

Tabla 17:

Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
POST EXPERIMENTAL FLEXIBILIDAD	Media	17.475	.5473
	Mediana	18.000	
	Desviación estándar	2.4477	
	Mínimo	12.5	
	Máximo	20.0	
POST CONTROL FLEXIBILIDAD	Media	8.045	.5668
	Mediana	7.950	
	Desviación estándar	2.5349	
	Mínimo	4.1	
	Máximo	13.5	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de flexibilidad, para el grupo experimental fue de 17.475 y para el grupo control fue de: 8.045 la mediana para el grupo experimental fue de 18.000 y para el grupo control alcanzó el 7.950. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.4477 y para el grupo control fue de 2.5349. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en flexibilidad para el grupo experimental fue de 12.5 y 20.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 4.1 y 13.5 respectivamente.

Tabla 18:

Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
POST EXPERIMENTAL ORIGINALIDAD	Media	16.570	.6920
	Mediana	16.500	
	Desviación estándar	3.0947	
	Mínimo	10.0	
	Máximo	20.0	
POST CONTROL ORIGINALIDAD	Media	4.550	.5215
	Mediana	4.450	
	Desviación estándar	2.3320	
	Mínimo	1.0	
	Máximo	10.0	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de originalidad, para el grupo experimental fue de 16.570 y para el grupo control fue de: 4.550 la mediana para el grupo experimental fue de 16.500 y para el grupo control alcanzó el 4.450. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 3.0947 y para el grupo control fue de 2.3320. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en originalidad para el grupo experimental fue de 10.0 y 20.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 1.0 y 10.0 respectivamente.

Tabla 19:

Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la evaluación post – experimental de ambos grupos: experimental y control.

		Estadístico	Error estándar
POST EXPERIMENTAL ELABORACION	Media	16.695	.5444
	Mediana	16.500	
	Desviación estándar	2.4345	
	Mínimo	11.0	
	Máximo	20.0	
POST CONTROL ELABORACION	Media	4.523	.3767
	Mediana	4.400	
	Desviación estándar	1.6848	
	Mínimo	2.0	
	Máximo	7.5	

Fuente: Encuesta de creatividad aplicada a los estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

La media en la dimensión de elaboración, para el grupo experimental fue de 16.695 y para el grupo control fue de: 4.523 la mediana para el grupo experimental fue de 16.500 y para el grupo control alcanzó el 4.400. La desviación estándar para el grupo experimental fue de 2.4345 y para el grupo control fue de 1.6848. El mínimo y máximo puntaje alcanzado en elaboración para el grupo experimental fue de 11.0 y 20.0 respectivamente. Mientras que el grupo control presentó un mínimo y máximo puntaje de 2.0 y 7.5 respectivamente.

5.2. Contrastación de Hipótesis

5.2.1. Hipótesis del grupo experimental

Planteamiento de la Hipótesis General

- H0: El programa Creative Games no influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- H1: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Nivel de significancia o riesgo

En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del 5%= 0.05.

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los 2 grupos, experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales.

Tabla 20:

Estadística descriptiva del pre – post test del grupo experimental.

Diferencias emparejadas					Comparación	Alfa	Desición	
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Sig. (bilateral)		
			Inferior	Superior				
38.8100	6.8878	1.5402	42.0336	35.5864	25.199	.000	< 0,05	Existe diferencia significativa entre el pre y post test del grupo experimental.

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

En la tabla 20 muestra la comparación del pre y post test del grupo experimental. Se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -38.8100 con una desviación estándar conjunta de 6.8878, con un error de 1.5402 en intervalo inferior y superior de -42.0336 y -35.5864 respectivamente, obteniéndose un T de -25.199 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental.

Lectura del P. Valor

P. valor =0.000

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que se obtuvo un resultado de 0.000

Interpreta de resultados en función al objetivo de la investigación

El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la creatividad es mayor después de la aplicación del experimento. Este resultado indica que el programa Creative Games fue efectivo para el desarrollo de la fluidez que se planteó en el objetivo general.

Decisión estadística

P - valor $\leq \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P - valor $> \alpha$ = La H_0 se prueba. No es significativo

Conclusiones estadísticas

Existen diferencias significativas en la dimensión fluidez antes y después de aplicar el programa Creative Games por lo que se concluye que el programa Creative Games influye significativa en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Planteamiento de las Hipótesis Específicos

Hipótesis de la dimensión fluidez

- H0: El programa Creative Games no influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- H1: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Nivel de significancia o riesgo

En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del 5%= 0.05.

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los dos grupos, experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales.

Tabla 21:

Estadística descriptiva de la dimensión fluidez en la comparación del pre – post test del grupo experimental.

Diferencias emparejadas					T	Gl	P. valor	Comparación	Alfa	Decisión
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		- 19	.000	<	0,05		Existe diferencia significativa entre el pre y post test en la dimensión fluidez
			Inferior	Superior						
-6.1350	1.8947	.4237	-7.0217	-5.2483	14.481					

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

En la tabla 21 muestra la comparación de la dimensión fluidez en grupo experimental en la evaluación pre y post experimental. Se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -6.1350 con una desviación estándar conjunta de 1.8947, con un error de 0.4237 en intervalo inferior y superior de -7.0217 y -5.2483 respectivamente, obteniéndose un T de -14.481 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test.

Lectura del P. Valor

P. valor =0.000

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que se obtuvo un resultado de 0.000

Interpreta de resultados en función al objetivo de la investigación

El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la fluidez es mayor después de la aplicación del experimento. Este resultado indica que el programa Creative Games fue efectivo para el desarrollo de la fluidez que se planteó en el objetivo específico 1.

Decisión estadística

P - valor $\leq \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P - valor $> \alpha$ = La H_0 se prueba. No es significativo

Conclusiones estadísticas

Existen diferencias significativas en la dimensión fluidez antes y después de aplicar el programa Creative Games por lo que se concluye que el programa Creative Games influye significativa en el desarrollo de la dimensión fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Hipótesis de la dimensión flexibilidad

- H0: El programa Creative Games no influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- H1: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Nivel de significancia o riesgo

En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del 5%= 0.05.

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó la prueba “t” de student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los dos grupos, experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales.

Tabla 22:

Estadística descriptiva de la dimensión flexibilidad en la comparación del pre – post test del grupo experimental.

Diferencias emparejadas					Comparación		Alfa	Decisión	
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	GI	Sig. (bilateral)		
			Inferior	Superior					
8.9900	2.1774	.4869	10.0090	-7.9710	18.465	19	.000	< 0,05	Existe diferencia significativa entre el pre y post test en la dimensión flexibilidad

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

En la tabla 22 muestra la comparación de la dimensión flexibilidad en grupo experimental en la evaluación pre y post experimental. Se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -8.9900 con una desviación estándar conjunta de 2.1774, con un error de 0.4869 en intervalo inferior y superior de -10.0090 y -7.9710 respectivamente, obteniéndose un T de -18.465 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test.

Lectura del P. Valor

P. valor = 0.00

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que se obtuvo un resultado de 0.000

Interpreta de resultados en función al objetivo de la investigación

El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la fluidez es mayor después de la aplicación del experimento. Este resultado indica que el programa Creative Games fue efectivo para el desarrollo de la fluidez que se planteó en el objetivo específico 2.

Decisión estadística

P - valor $\leq \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P - valor $> \alpha$ = La H_0 se prueba. No es significativo

Conclusiones estadísticas

Existen diferencias significativas en la dimensión flexibilidad antes y después de aplicar el programa Creative Games por lo que se concluye que el programa Creative Games influye significativa en el desarrollo de la dimensión flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Hipótesis de la dimensión originalidad

- H0: El programa Creative Games no influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- H1: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Nivel de significancia o riesgo

En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del 5%= 0.05.

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los dos grupos, experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales.

Tabla 23:

Estadística descriptiva de la dimensión originalidad en la comparación del pre – post test del grupo experimental.

Diferencias emparejadas					Comparación		Alfa	Decisión	
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		T	gl	Sig. (bilateral)		
			Inferior	Superior					
- .7200	.9203	.2058	- 1.1507	-.2893	- 3.499	19	.002	< 0,05	Existe diferencia significativa entre el pre y post test en la dimensión originalidad

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

En la tabla 23 muestra la comparación de la dimensión originalidad en grupo experimental en la evaluación pre y post experimental. Se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -7200 con una desviación estándar conjunta de 0.9203, con un error de

0.2058 en intervalo inferior y superior de -1.1507 y -0.2893 respectivamente, obteniéndose un T de -3.499 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.002 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test.

Lectura del P. Valor

P. valor =0.002

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que se obtuvo un resultado de 0.002

Interpreta de resultados en función al objetivo de la investigación

El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la fluidez es mayor después de la aplicación del experimento. Este resultado indica que el programa Creative Games fue efectivo para el desarrollo de la fluidez que se planteó en el objetivo específico 3.

Decisión estadística

P - valor $\leq \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P - valor $> \alpha$ = La H_0 se prueba. No es significativo

Conclusiones estadísticas

Existen diferencias significativas en la dimensión originalidad antes y después de aplicar el programa Creative Games por lo que se concluye que el programa Creative Games influye significativa en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Hipótesis de la dimensión elaboración

- H0: El programa Creative Games no influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.
- H1: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la dimensión elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Nivel de significancia o riesgo

En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del 5%= 0.05.

Utilización del estadístico de prueba

En la presente investigación se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los dos grupos, experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales.

Tabla 24:

Estadística descriptiva de la dimensión elaboración en la comparación del pre – post test del grupo experimental.

Diferencias emparejadas						Comparación	Alfa	Decisión	
Media	Desviación estándar	Media de error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	Gl	Sig. (bilateral)		
			Inferior	Superior					
-11.5450	2.4970	.5584	12.7137	10.3763	20.677	19	.000	< 0,05	Existe diferencia significativa entre el pre y post test en la dimensión elaboración.

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Descripción:

En la tabla 24 muestra la comparación de la dimensión elaboración en grupo experimental en la evaluación pre y post experimental. Se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -11.5450 con una desviación estándar conjunta de 2.4970, con un error de

0.5584 en intervalo inferior y superior de -12.6137 y -10.3763 respectivamente, obteniéndose un T de -20.677 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test.

Lectura del P. Valor

P. valor =0.00

Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ya que se obtuvo un resultado de 0.000

Interpreta de resultados en función al objetivo de la investigación

El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la fluidez es mayor después de la aplicación del experimento. Este resultado indica que el programa Creative Games fue efectivo para el desarrollo de la fluidez que se planteó en el objetivo específico 4.

Decisión estadística

P - valor $\leq \alpha$ = La H_1 se aprueba. Es significativo

P - valor $> \alpha$ = La H_0 se prueba. No es significativo

Conclusiones estadísticas

Existen diferencias significativas en la dimensión elaboración antes y después de aplicar el programa Creative Games por lo que se concluye que el programa Creative Games influye significativa en el desarrollo de la dimensión originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

5.2.2. Comparación del pre – post test del grupo control

Tabla 25:

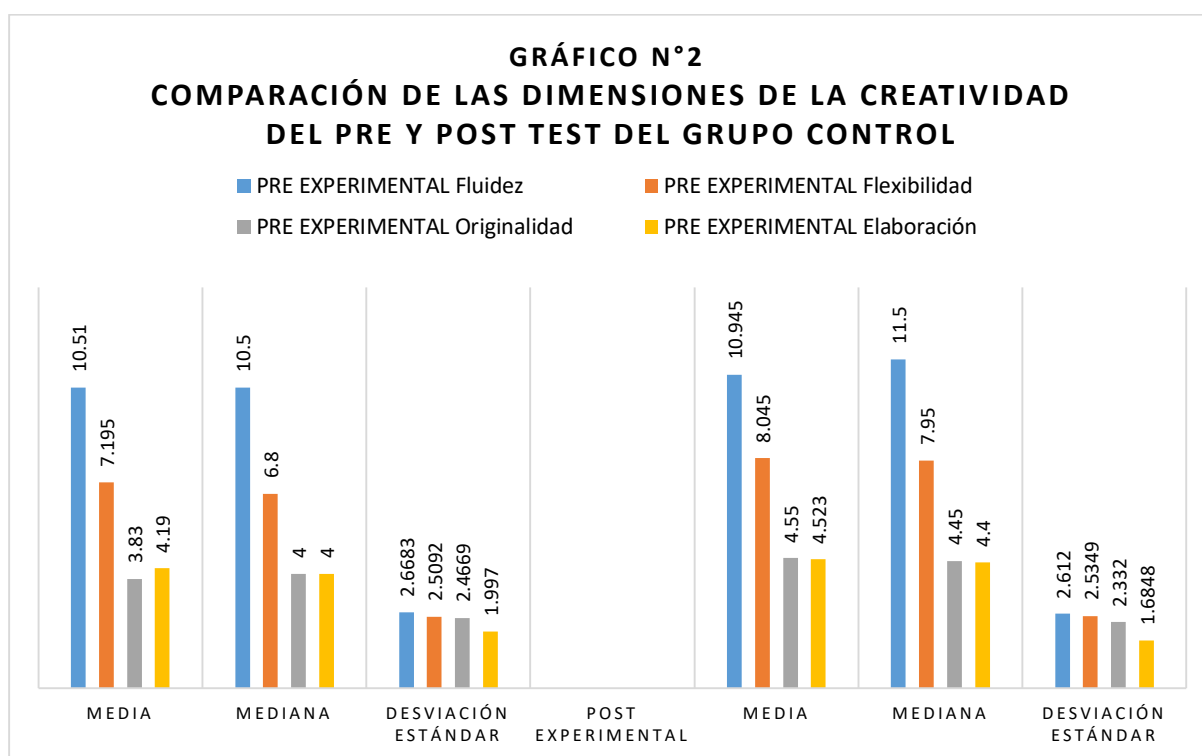
Comparación de las dimensiones de la creatividad del pre y post test del grupo control.

	Dimensiones	Media	Mediana	Desviación Estándar		Media	Mediana	Desviación estándar
PRE CONTROL	<i>Fluidez</i>	10.510	10.500	2.6683	POST CONTROL	10.945	11.500	2.6120
	<i>Flexibilidad</i>	7.195	6.800	2.5092		8.045	7.950	2.5349
	<i>Originalidad</i>	3.830	4.000	2.4669		4.550	4.450	2.3320
	<i>Elaboración</i>	4.190	4.000	1.997		4.523	4.400	1.6848

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Figura 2:

Comparación de las dimensiones de la creatividad del pre y post test del grupo control



Descripción:

En el grupo experimental en la dimensión fluidez se observa que la media del pre y post son semejantes 10.510 y 10.945 respectivamente, igual ocurre con la mediana que sube un punto para la evaluación post experimental 10.500 y 11.500 respectivamente, en la desviación estándar se observa una semejanza del pre y post 2.6683 y 2.6120 respectivamente. En el grupo experimental en la dimensión flexibilidad se observa que la media sube un punto en el post

experimental 7.195 y 8.045 respectivamente, de igual manera sucede en la mediana sube un punto en el post experimental 6.800 y 7.950 respectivamente, en la desviación estándar se observa una semejanza del pre y post 2.5092 y 2.5349 respectivamente. En el grupo experimental en la dimensión originalidad se observa que la media en el post test sube un punto 3.830 y 4.550 respectivamente, en la mediana se observa una semejanza en el pre y post 4.000 y 4.450 respectivamente, igual ocurre en la desviación estándar se observa una semejanza 2.4669 y 2.3320 respectivamente. Finalmente, en el grupo experimental en la dimensión elaboración se observa que la media del pre y post son semejantes 4.190 y 4.523 respectivamente, igual ocurre con la mediana se observa una semejanza 4.000 y 4.4000 respectivamente, de igual manera se observa una semejanza en la desviación estándar del pre y post 1.997 y 1.6848 respectivamente. El procesamiento estadístico ha permitido conocer que la creatividad en el grupo control no se encuentra muchas diferencias en cuanto a los resultados.

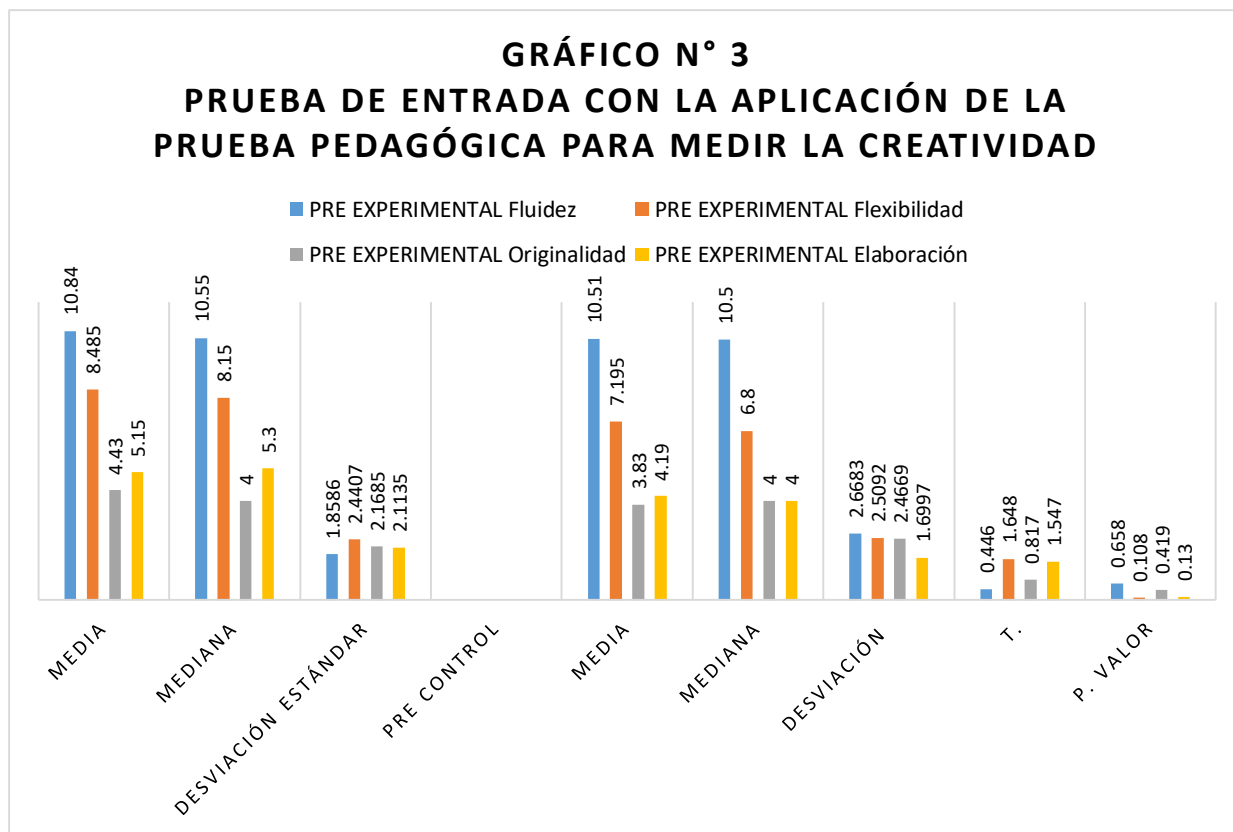
Tabla 26:

Prueba de entrada con la aplicación de la prueba pedagógica para medir la creatividad

Dimensiones	Media	Mediana	Desviación Estándar	Media	Mediana	Desviación estándar	t.	P. valor	Comp	Alfa		
PRE EXPERIMENTAL	Fluidez	10.840	10.550	1.8586	10.510	10.500	2.6683	0.44	0.65	>	0.05	
	PRE CONTROL	Flexibilidad	8.485	8.150	2.4407	7.195	6.800	2.5092	1.64	0.10	>	0.05
		Originalidad	4.430	4.000	2.1685	3.830	4.000	2.4669	0.81	0.41	>	0.05
		Elaboración	5.150	5.300	2.1135	4.190	4.000	1.6997	1.54	0.13	>	0.05

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Figura 3:
Prueba de entrada con la aplicación de la prueba pedagógica para medir la creatividad



Interpretación:

En la tabla 26 se aprecia la comparación de las dimensiones de creatividad en la evaluación pre experimental de ambos grupos. Se observa que en la dimensión fluidez se obtuvo una “t” de 0.446 con un P valor igual a 0.658 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos antes del experimento eran semejantes en fluidez. Ahora respecto a la dimensión flexibilidad se obtuvo una “t” de 1.648 con un P valor igual a 0.648 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos antes del experimento eran semejantes en flexibilidad. En cuanto a la dimensión originalidad se obtuvo una “t” de 0.817 con un P valor igual a 0.419 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos antes del experimento eran semejantes en originalidad. Finalmente, en la dimensión elaboración se obtuvo una “t” de 1.547 con un P valor igual a 0.130 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos antes del experimento eran semejantes en elaboración.

Tabla 27:

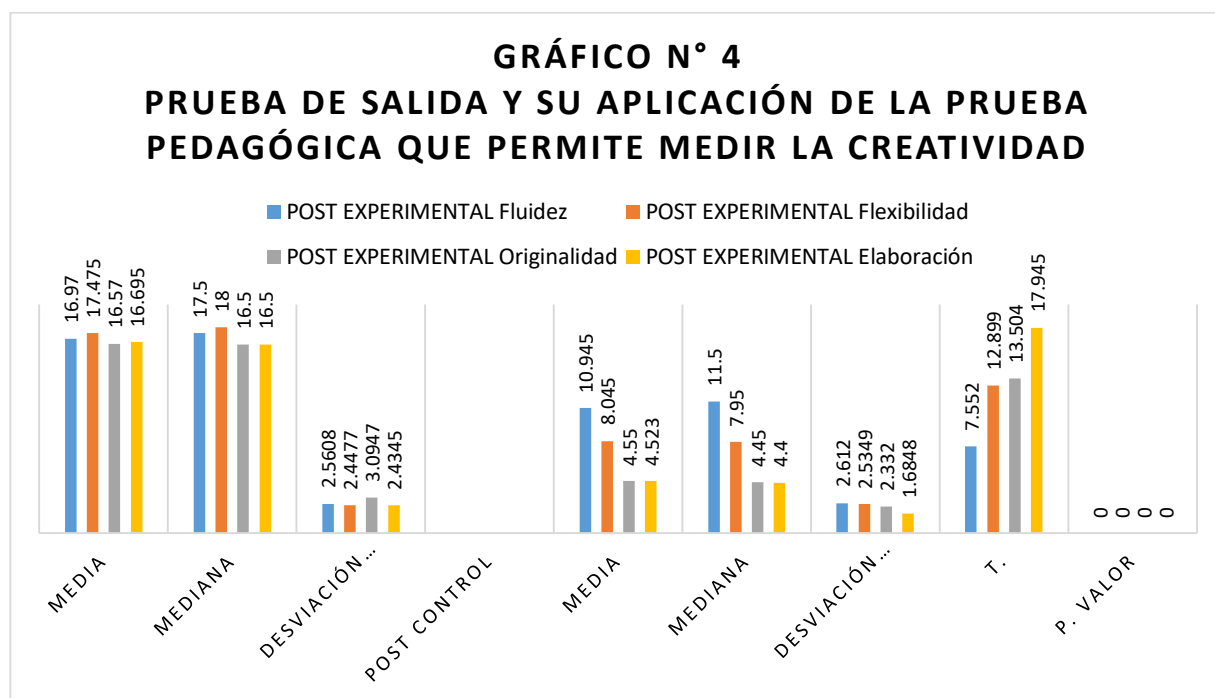
Prueba de salida y su aplicación de la prueba pedagógica que permite medir la creatividad

POST EXPERIMENTAL	Dimensiones	Media	Mediana	Desviación Estándar	POST CONTROL	Media	Mediana	Desviación estándar	t.	P. valor	Comp	Alfa
	<i>Fluidez</i>	16.970	17.500	2.5608		10.945	11.500	2.6120	7.552	0.000	>	0.05
<i>Flexibilidad</i>	17.475	18.000	2.4477	8.045	7.950	2.5349	12.899	0.000	>	0.05		
<i>Originalidad</i>	16.570	16.500	3.0947	4.550	4.450	2.3320	13.504	0.000	>	0.05		
<i>Elaboración</i>	16.695	16.500	2.4345	4.523	4.400	1.6848	17.945	0.000	>	0.05		

Fuente: Resultados de la aplicación del programa Creatividad Games en estudiantes de sexto grado de primaria.

Figura 4:

Prueba de salida y su aplicación de la prueba pedagógica que permite medir la creatividad



Interpretación:

En la tabla 27 se aprecia la comparación de las dimensiones de creatividad en la evaluación pre experimental de ambos grupos. Se observa que en la dimensión fluidez se obtuvo una “t” de 7.552 con un P valor igual a 0.000 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos después del experimento tienen una diferencia significativa en fluidez. Ahora respecto a la dimensión

flexibilidad se obtuvo una “t” de 12.899 con un P valor igual a 0.000 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos después del experimento tienen una diferencia significativa en flexibilidad. En cuanto a la dimensión originalidad se obtuvo una “t” de 13.504 con un P valor igual a 0.000 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos después del experimento tienen una diferencia significativa en originalidad. Finalmente, en la dimensión flexibilidad se obtuvo una “t” de 17.945 con un P valor igual a 0.000 mayor a 0.05 (alfa) lo cual indica que los grupos después del experimento tienen una diferencia significativa en originalidad.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación planteó como objetivo general, “determinar cómo influye la aplicación del programa “Creative Games” en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019”. Para ello se utilizó la “t” de Student para determinar la existencia de relación significativa en las variables ($p > 0.05$).

Luego de examinados estadísticamente los datos obtenidos, se ha probado que los resultados de la investigación coinciden con la hipótesis planteada del programa “Creative Games”, tiene efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló “la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019”.

Los resultados el programa “Creative Games” influyó fuertemente en el “nivel de creatividad” de los escolares de la “Institución Educativa Virgen de las Mercedes N°30426, Región Junín en el año 2019”. Se muestra en la hipótesis con el grupo experimental, el programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019, En la presente investigación se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$. Para que cada hipótesis sea aprobada, el P. valor debe ser menor a 0.05, se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los grupos experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales, se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -38.8100 con una desviación estándar conjunta de 6.8878, con un error de 1.5402 en intervalo inferior y superior de -42.0336 y -35.5864 respectivamente, obteniéndose un T de -25.199 con 19 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.000 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post

test del grupo experimental en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.

Los resultados de la investigación de Lazo y Cueto (2014) cuyo título fue: “Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa 30073 – Chupaca”, aluden que se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$ para que su hipótesis sea aprobada el P. valor debe ser menor a 0.05, se utilizó la prueba “t” de Student, dado que se cuenta con variables de intervalo (números) y se comparó los grupos experimental y control, además se cuenta con poblaciones normales, se aprecia que las medias conjuntas de ambos grupos obtienen un valor de -39.2857 con una desviación estándar conjunta de 10.35707, con un error de 0.398 en intervalo inferior y superior de -38.0345 y -36.536 respectivamente, obteniéndose un T de -20.089 con 24 grados de libertad, obteniéndose un P valor de 0.001 menor a 0.05, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental en estudiantes de cuarto grado de la institución educativa 30073 – Chupaca, quienes también demostraron mediante la ejecución de diversos programas la creatividad. De ello también decimos que el programa Creative Games basado en la modificación y creación de juegos, una forma libre y espontánea de socialización logro efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló las dimensiones de la creatividad en alumnos de sexto grado de primaria.

Los resultados de la investigación de Lazo y Cueto (2014) en la investigación titulada: “Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa 30073 – Chupaca”, reseña que para poder hablar de un nivel alto de creatividad hace incapie a cuatro dimensiones, Fluidez que se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$ para que su hipótesis sea aprobada obteniendo los siguientes resultados estadísticos, el P. valor de 0.02 menor a 0.05, con una media de -8.1650, con 24 grados de libertad, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental en estudiantes de cuarto

grado de la institución educativa 30073 – Chupaca, quienes también manifestaron mediante la realización de sesiones del programas para la dimensión de fluidez. De ello también decimos que el programa Creative Games basado en la transformación e instauración de juegos referente a la dimensión logro efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló las dimensiones de la creatividad en alumnos de sexto grado de primaria.

Los resultados de la investigación de Lazo y Cueto (2014) en la investigación titulada: “Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa 30073 – Chupaca”, refiere que para poder hablar de un nivel alto de creatividad hace incapie a cuatro dimensiones, Flexibilidad que se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$ para que su hipótesis sea aprobada obteniendo los siguientes resultados estadísticos, el P. valor de 0.00 menor a 0.05, con una media de 11.650, con 24 grados de libertad, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental en estudiantes de cuarto grado de la institución educativa 30073 – Chupaca, quienes también demostraron mediante la ejecución de sesiones del programas para la dimensión de flexibilidad. De ello también decimos que el programa Creative Games basado en la modificación y creación de juegos referente a la dimensión logro efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló las dimensiones de la creatividad en alumnos de sexto grado de primaria.

Los resultados de la investigación de Lazo y Cueto (2014) en la investigación titulada: “Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa 30073 – Chupaca”, refiere que para poder hablar de un nivel alto de creatividad hace incapie a cuatro dimensiones, originalidad que se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$ para que su hipótesis sea aprobada obteniendo los siguientes resultados estadísticos, el P. valor de 0.001 menor a 0.05, con una media de -65.00, con 24 grados de libertad, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental en estudiantes de cuarto grado de la institución educativa 30073 – Chupaca, quienes también demostraron

mediante la ejecución de sesiones del programas para la dimensión de originalidad. De ello también decimos que el programa Creative Games basado en la modificación y creación de juegos referente a la dimensión logro efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló las dimensiones de la creatividad en alumnos de sexto grado de primaria.

Los resultados de la investigación de Lazo y Cueto (2014) cuyo titulo es: “Programa Juecrea en la Creatividad en estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa 30073 – Chupaca”, refiere que para poder hablar de un nivel alto de creatividad hace incapie a cuatro dimensiones, Elaboración que se trabajó con un nivel de significancia del $5\% = 0.05$ para que su hipótesis sea aprobada obteniendo los siguientes resultados estadísticos, el P. valor de 0.00 menor a 0.05, con una media de -29.2106, con 24 grados de libertad, lo que indica que existe diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental en estudiantes de cuarto grado de la institución educativa 30073 – Chupaca, quienes también demostraron mediante la ejecución de sesiones del programas para la dimensión de elaboración. De ello también decimos que el programa Creative Games basado en la modificación y creación de juegos referente a la dimensión logro efectos positivos en la creatividad ya que mediante su ejecución se desarrolló las dimensiones de la creatividad en alumnos de sexto grado de primaria.

Los resultados si coinciden con la teoría de Guilford (1959), define a la creatividad como: “Una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema; por lo que llegamos a concluir como investigadoras que la creatividad es esencial para el desarrollo integral del niño”.

En la dimensión fluidez, es la elaboración de múltiples ideas, opciones o salidas, lo cual los niños obtuvieron un resultado positivo en la mejora de dicha dimensión. En Flexibilidad, es la destreza para ejecutar ideas u objetos de muy diversas formas a partir de un estímulo único, lo

cual los niños obtuvieron un resultado positivo en la mejora de dicha dimensión. En originalidad, significa apartarse de lo obvio, de los lugares comunes o bien romper la rutina, lo cual los niños obtuvieron un resultado positivo en la mejora de dicha dimensión. En la dimensión elaboración, consiste en estructurar y encontrar sendas en un proceso convergente realizado tras un proceso divergente, lo cual los niños obtuvieron un resultado positivo en la mejora de dicha dimensión. Si se encontró similitud con los resultados de la investigación con el planteamiento del marco teórico con la teoría de Guilford, lo cual ello nos ayudará a mejorar la formación académica de los estudiantes de dicha institución.

Con los resultados encontrados en mi investigación proponemos que allá más investigaciones de este tipo, y que los colegios junto a los docentes deberían dar más énfasis en este tema de la creatividad, ya que de esa manera ayudaran al niño a poder dar una mejor solución a los problemas que se les presente en su vida cotidiana.

CONCLUSIONES

1. El programa “Creative Games” posee un efecto positivo en la creatividad de escolares de sexto grado de primaria de la “Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019”, porque la socialización de los cambios en las actividades, procedimientos, reglas y materiales mediante este programa mejoró la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Lo que se demuestra que los resultados obtenidos mediante la puntuación de la T de Student. En el post test de los estudiantes del grupo experimental obtuvieron una media de 67.715 y el grupo control de 28.065, haciendo una diferencia significativamente de 41.650, lo cual demuestra que los estudiantes del grupo experimental presentan mayor nivel de creatividad que los estudiantes del grupo control.
2. En el post test de los escolares del grupo experimental, en la dimensión de fluidez demostró tener una media más alto que el grupo control, obteniendo una media de 16.970, los estudiantes del grupo experimental muestran un nivel alto en cuanto a la dimensión; mientras que en el grupo control obtuvo una media de 10.945. Lo cual muestra que el programa “Creative Games” influyó de manera significativa en los estudiantes de sexto grado de primaria.
3. En el post test de los escolares del grupo experimental, en la dimensión de flexibilidad demostró tener una media más alto que el grupo control, obteniendo una media de 17.475, los escolares del grupo experimental muestran un nivel alto en cuanto a la dimensión; mientras que en el grupo control obtuvo una media de 8.045. Lo cual muestra que el programa “Creative Games” influyó de manera significativa en los estudiantes de sexto grado de primaria.

4. En el post test de los escolares del grupo experimental, en la dimensión de originalidad demostró tener una media más alto que el grupo control, obteniendo una media de 16.570, los escolares del grupo experimental muestran un nivel alto en cuanto a la dimensión; mientras que en el grupo control obtuvo una media de 4.550. Lo cual muestra que el programa “Creative Games” influyó de manera significativa en los escolares de sexto grado de primaria.

5. En el post test de los escolares del grupo experimental, en la dimensión de elaboración demostró tener una media más alto que el grupo control, obteniendo una media de 16.695, los escolares del grupo experimental muestran un nivel alto en cuanto a la dimensión; mientras que en el grupo control obtuvo una media de 4.523. Lo cual muestra que el programa “Creative Games” influyó de manera significativa en los escolares de sexto grado de primaria.

RECOMENDACIONES

- Implantar en las programaciones curriculares, la aplicación de programas que inciten el proceso de la creatividad de los niños, con el objetivo de que ellos logren proceder de forma exitosa en la localidad, la entidad aludida sería la Dirección Regional de Educación de Junín.
- Es preciso que el “Ministerio de Educación” plantee numerosas metodologías de enseñanza y transformar la educación en nuestro país, en base al enfoque de resolución de problemas, para desarrollar su potencial creativo, dando oportunidad a que los estudiantes construyan sus propias estrategias y desarrolle la capacidad de solución de problemas de forma original e innovadora.
- A los docentes, que las “creaciones de los niños” sean editadas y publicadas, como una forma en el que ellos puedan dar a conocer sus ideas plasmadas en sus producciones e incentivar a la producción de textos.
- A las personas involucradas por el área del psicopedagógico y docentes en la formación integral de los estudiantes de primaria, se les sugiere hacer uso diversas estrategias que desarrollen la creatividad en los estudiantes, con la intención de estimular, enriquecer y promover dentro del aula el potencial creativo de los estudiantes, para que sean personas que solucionen de forma eficaz los problemas que se le presenta a lo largo de su vida, con la intención de formar a los constructores de una nueva sociedad.
- Así mismo, se recomienda a dicha institución, reforzar el desarrollo de la creatividad por medio de charlas, talleres, orientación psicológica, dirigidas por el área psicopedagógico, con el seguimiento respectivo durante todo el año escolar.
- Se recomienda la instauración de programas para mejorar la creatividad en los niños, para desarrollar su potencial creativo, dando proporción a que los estudiantes edifiquen sus propias estrategias y desarrolle la capacidad de solución de problemas de forma original y novedosa.

- Se recomienda también hacer de conocimiento la presente investigación realizada a la docente, estudiantes y padres de familia de la institución educativa con los resultados obtenidos, ya que será de gran importancia en las próximas investigaciones que se realicen tanto en la institución como en la ciudad de Huancayo. De igual manera se recomienda a la Universidad Peruana Los Andes hacer la adecuada publicación e incluir el presente estudio, en su repertorio de investigaciones a nivel nacional para que los resultados obtenidos aporten como evidencias científicas en las próximas investigaciones con características similares a la población.
- Sugerimos que nuestra investigación sea publicada, porque es de sumo interés para las instituciones educativas, ya que de esa manera se puede mejorar el instrumento o también se pueda construir nuevos instrumentos para la mejora del niño en su nivel de creatividad.
- Tener cuidado con los resultados que arroja la investigación, porque el mal uso y la interpretación inadecuada puede perjudicar a los grupos mencionados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amegan, S. (1993). *Para una pedagogía activa y creativa*. Edit. Trillas, México.
- Antesano O., Aranda J. y Barzola E. (2013) *Instrumentos de investigación científica*. Edit. SCRL, Huancayo, Perú.
- Aranda J. (2012). *Programa EDFI y creatividad en preescolares de 5 años de la zona rural de Pichanaki*, tesis posgrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Aranda J. (2016). *Creatividad en estudiantes de educación básica regular de la Sierra y Selva de Junín*, tesis posgrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Aranda J. y Espinoza J. (2009) *Teatro de Títeres y Creatividad en Preescolares de 5 años de la zona urbana de el Tambo – Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Arroyo y Herrera (1997) *La creatividad como proceso de autorrealización en los alumnos del primer grado de educación secundaria del colegio pre seminario San Pío X de Umuto – El Tambo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Barron, F, y Harrington, D. (1981) *Creatividad, Inteligencia y Personalidad*, en: Woodman y Schoenfeldt, “un interaccionista...”
- Beaudot, A. (1980) *La Creatividad*. Ediciones NARCEA, S.A. Madrid, España.
- Bravo, D. (2009) *El Desarrollo de la creatividad en la escuela*, Ed. San José, C.R.: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA.
- Buzan, T. (2003) *El poder de la inteligencia creativa*. Ediciones Urano. Barcelona, España.

- Camarena y Espino (1997) *La Dactilopintura y su influencia en el desarrollo de la creatividad de las niñas del segundo grado de primaria del C.E. Enma Luzmila Calle Vergara- Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Cuadrado y Huarcaya (2009) *Los juegos y creatividad en preescolares de 5 Saños de la I.E.E. N° 376 Virgen de Fátima El Tambo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- De Bono, E. (1999) *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación*, Edit. Paidós, México.
- De La Torre, S. (1995) *Creatividad aplicada*. Edit. Praxis, Barcelona, España.
- Drevdahl J. (1964) *Algunos factores del desarrollo y del entorno en la creatividad*. Ed. Nueva York/Londres.
- Espriu, R. (1993). *El niño y la creatividad*. Edit. Trilla, México.
- Gilvonio y Limache (2001) *El origami circular y su influencia en los niños e sesi años de edad C.E. N° 31554 José Carlos Mariategui- Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Gomez, C. y Lindo R. (2001) *La observación guiada del medio ambiente y sus efectos en la creatividad plástica de los niños de 5 años del J.N.E. N° 256 Elizabeth Révolo Ampuero de San Jerónimo de Tunan- Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Guilford, J. (1962) *Creatividad y educación*. Edic. Paidós
- Guilera, Ll. (2011) *Anatomía de la creatividad*. Edit. FUNDET- Escuela Superior de Disney.

- Gutarra y otros (1998) *El desarrollo de la creatividad en los niños de educación primaria*, tesis de licenciatura. ISPP Pedro Monge Córdova.
- Gutiérrez, E. (2014) *¿La educación mata a la creatividad?* Renovación 100(2), 57-59.
- Gutiérrez, E. y Ruiz, V. (2011) *La creatividad del hombre andino de la zona rural de Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Huacho, G. y Ventocilla, E. (2000) *La técnica del estampado con plantas y su influencia en la creatividad de los niños de 5 años del J.N.E. N° 408 – Saños Chico, El Tambo – Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- León (1999) *La creatividad de los niños y las niñas del J.N.E. N° 162 de Quichuas – Tayacaja*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- León, M. y Mejía, L. (1999) *Los efectos de la técnica del modelado con plastilina casera en el desarrollo de la creatividad plástica de los niños de 5 años de C.E.I. N° 465 Sagrado Corazón de Jesús – Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Logan, L. y Logan, V. (1980) *Estrategias para una enseñanza creativa*. Ediciones Oikos-tau, S.A., Barcelona, España.
- Maslow, A. (2008) *Bloque emocional para la creatividad*, en: Parnes, S.J. y H.F. Jarding (Eds.), Una fuente bibliográfica para el pensamiento creativo.
- Matías y Hernández (30 de setiembre de 2014). *La tradición positiva y la investigación cuantitativa. Positivismo, dialéctica materialista y fenomenología: tres enfoques filosóficos método científico y la investigación educativa*. 14(3), 6-10.

- Matos, G. Rodríguez, M. (1999) *Efectos de la técnica educativa, creatividad de cuentos en los alumnos del 4° grado de la Escuela Estatal N° 36191 zona rural de Manyacc – Acobamba Huancavelica*, tesis pregrado. Univerisidad Nacional Mayor de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Ministerio de Educación. (2009) *Diseño Curricular Nacional*. Lima – Perú.
- Moreno, R. y Ochoa, Y. (1999) *La técnica de escultura de piedras y su efecto en la creatividad de los niños de cinco años de edad del I.N.E. N° 528 de Conchan – Huancavelica*, tesis pregrado. Univerisidad Nacional Mayor de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Moza y Sánchez (1999) *Influencia del origami en el desarrollo creativo plástico de los niños de 5 años del J.N.E. N° 347 de Santo Domingo de Acobamba – Huancavelica*, tesis pregrado. Univerisidad Nacional Mayor de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Muñoz y Quispe (2005) *La técnica del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del C.E.I. N° 465 “Sagrado Corazón de Jesús” de Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Muñoz, J. (1994) *El pensamiento creativo. Desarrollo del programa “Xenius”*, Barcelona, Octaedro.
- Ortiz y Chucos (1995) *Efectos de las Técnicas de artes plásticas en el desarrollo de la Creatividad de los alumnos del segundo grado de Primaria de C.E. N° 30336 de Usibamba – Concepción y el C.E. N° 30805 de Tiambara – Tarma*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Quispe (1997) *La técnica del dibujo con texturas y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los alumnos del sexto grado de educación primaria del C.E.*

- N° 31301 “José Gálvez Egusquiza” de Chilca – Huancayo, tesis pregrado.
Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Quispe y Gabriel (2000) *Aplicación de las Técnicas Artísticas con el estampado de plantas y su influencia en la Creatividad en pre escolares de 5 años*, tesis pregrado.
Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Robinson, K. (2009) *El elemento*. Edit. Random House Mondadori, S.A.
- Rosado (2001) *La educación musical en el desarrollo de la creatividad del alumno de educación primaria del C.E. integrado “Antonio Raymondi” de Paratushiali – Satipo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Rojas y Cañari (1997) *Efectos del collage con recursos naturales en el desarrollo de la creatividad de los alumnos del sexto grado de primaria del C.E. N° 34238 de enseñas Villarica*.
- Ruiz, C. (2013) *Instrumentos y Técnicas de Investigación Educativas*. Edit. Copyright by DANAGA training and Consulting Houston, Tercera Edición, Texas, USA.
- Salinas (2017) *Programa “Crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E. Cristo Salvador – Huaral*, tesis pregrado, Perú.
- Sánchez, H. (2003). *Psicología de la creatividad*. Edit. Visión Universitaria. Primera Edición.
Lima – Perú.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006) *Metodología y diseños de la investigación científica*. Edit. Grafica los jazmines. Segunda Edición. Lima – Perú.

- Taxa y Torres (1997) *El origami circular y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años del C.E.I. N° 592 Coz Poma Chilca – Huancayo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Tito Y. y Zamudio E. (2015) *Creatividad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°376 Virgen de Fátima El Tambo Huancayo*, tesis pregrado, Universidad Nacional Del Centro Del Perú. Huancayo, Perú.
- Torrance, E. (1976) *La enseñanza creativa*. Edit. Santillana, Madrid.
- Turpo y Chávez (2000) *Módulos de figuras geométricas planas y sus efectos en la creatividad plástica de los niños de 5 años del C.E.I. N° 602 de El Tambo*, tesis pregrado. Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú.
- Ulmann, G. (1972) *Creatividad*. Edit. RIALP S.A., Madrid.
- Wollschlager, G. (1976) *Creatividad, sociedad y educación*. Paidós, Buenos Aires.
- Yarlequé, L. y Otros (2007) *Investigación en educación y ciencias sociales*. Edit. OMEGA, Huancayo.

ANEXOS

ANEXO1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGÍA
<p>Influencia del Programa Creative Games en Estudiantes de sexto grado de Primaria de una Institución Educativa Pública El Tambo – 2019.</p>	<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo influye el programa Creative Games en el Desarrollo de la Creatividad en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: - ¿Cómo influye el programa Creative Games en el Desarrollo de la Fluidez en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019? - ¿Cómo influye el programa Creative Games en el Desarrollo de la Flexibilidad en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019? - ¿Cómo influye el programa Creative Games en el Desarrollo de la Originalidad</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar cómo influye la aplicación del programa Creative Games en el desarrollo de la Creatividad en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p> <p>OBJETIVO ESPECÍFICOS: - Describir cómo influye e programa Creative Games en el desarrollo de la Fluidez en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019. - Describir cómo influye e programa Creative Games en el desarrollo de la Flexibilidad en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: - El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la Fluidez en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019. - El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la Flexibilidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la</p>	<p>VARIABLE 1: Dependiente Creatividad</p> <p>Dimensiones: - Fluidez - Flexibilidad - Originalidad - Elaboración</p> <p>VARIABLE 2: Independiente Programa</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada Yarlequé y otros (2007)</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Tecnológico Yarlequé y otros (2007)</p> <p>MÉTODO: Experimental Yarlequé y otros (2007)</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACION: Cuasi – Experimental con dos grupos no equivalentes con pre test y post test Yarlequé y otros (2007)</p> <p>POBLACIÓN: La población estará constituida por 40 estudiantes de sexto de primaria, que asisten regularmente a las Instituciones Educativas Estatales del nivel Primaria de la zona urbana del distrito de El Tambo. (UGEL HUANCAYO, 2019)</p>

	<p>en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?</p> <p>- ¿Cómo influye el programa Creative Games en el Desarrollo de la Elaboración en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019?</p>	<p>- Describir cómo influye e programa Creative Games en el desarrollo de la Originalidad en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p> <p>- Describir cómo influye e programa Creative Games en el desarrollo de la Elaboración en estudiantes de sexto grado de Primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p>	<p>Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p> <p>- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la Originalidad en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p> <p>- El programa Creative Games influye de manera significativa en el desarrollo de la Elaboración en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen de las Mercedes N° 30426 El Tambo – 2019.</p>		<p>MUESTRA: La muestra estará constituida por 40 estudiantes del 6° de primaria de las secciones A y B, de la Institución Educativa N° 30426 – Umuto – El Tambo (UGEL Huancayo).</p> <p>– Grupo Experimental: “A” 20 estudiantes – Grupo Control: “B” 20 estudiantes</p> <p>TÉCNICAS DE MUESTREO: No probabilística – Criterial. Yarlequé y otros (2007)</p> <p>INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>- Prueba pedagógica para medir la creatividad.</p>
--	---	--	--	--	--

ANEXO 2: MATRIZ DE LA OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	NATURALEZA DE LA VARIABLE	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE O DE MEDIDA: Creatividad	Guilford (2004), manifestó que la creatividad es una función psicológica superior que consiste en generar ideas y producir algo nuevo y novedoso, comportándose originalmente siguiendo una secuencia de pasos para resolver y solucionar un problema.	La creatividad es una variable de carácter psicológico de tipo cognitivo, en el nivel primaria se expresa a través de la prueba pedagógica de creatividad, desarrollada por Maravi Enrriquez, Rocío, que permite medir la variable de forma intervalar, en los estudiantes de sexto de primaria.	Fluidez: Es la producción de múltiples ideas, alternativas o soluciones.	Escribe un listado de todas las características que puedes encontrar en la manzana. Usando todos tus sentidos.	1	Cuantitativo	Ordinal
				Escribe tantos usos como se te ocurran para un ladrillo.	2		
				Escribe tres diferentes alternativas de solución frente al problema de Sandra.	3		
				Escribe todas las semejanzas que hay frente a estos dos animales (gallina - pato).	4		
				Escribe cuatro preguntas a partir de la siguiente imagen.	5		
			Flexibilidad: Es la habilidad para procesar ideas u objetos de muy diversas formas a partir de un estímulo único.	Inventa un cuento corto usando las 3 palabras OSO, PELOTA, CASA.	6		
				Escribe 2 finales diferentes del cuento “La Caperucita Roja”	7		
				Dibuja figuras utilizando los siguientes trazos y escribe su nombre.	8		
				Dibuja símbolos que representes los siguientes sentimientos.	9		

				Dibuja 5 distintas figuras que puedas diseñar con el número 5.	10		
			<p>Originalidad: Significa apartarse de lo obvio, de los lugares comunes o bien romper la rutina.</p>	Escribe 3 situaciones fuera de lo común con la imagen.	11		
				Inventa un cuento breve con personajes fantasiosos.	12		
				Dibuja y colorea una imagen que no exista en la realidad y explica el significado.	13		
				Diseña un juguete que jamás hallas visto y escribe su utilidad.	14		
				Escribe ¿Qué pasaría si en lugar de un niño fueras una paloma?	15		
			<p>Elaboración: Consiste en estructurar y encontrar sendas en un proceso convergente realizado tras un proceso divergente.</p>	Añade detalles a las prendas de vestir.	16		
				Completa elementos al siguiente paisaje.	17		
				Elabora elementos novedosos con material reciclado.	18		
				Elabora figuras con pale de colores con la técnica del origami.	19		
				Completa y decora la figura.	20		

ANEXO 3: PRUEBA PEDAGÓGICA PARA MEDIR LA CREATIVIDAD

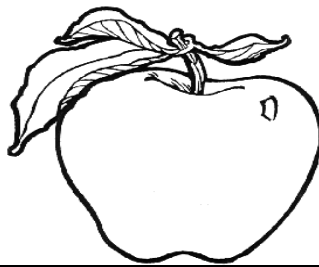
DIMENSIÓN FLUIDEZ

NOMBRE: _____

EDAD: _____ **GRADO:** _____ **SECCIÓN:** _____ **GÉNERO:** _____

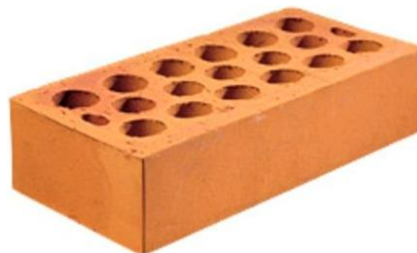
INSTRUCCIONES: El presente instrumento es una prueba que está diseñada para medir los niveles de creatividad, por consiguiente, los resultados serán confidenciales. A continuación, se te presenta 20 preguntas divididas en cuatro dimensiones. Lee cuidadosamente antes de desarrollarlas. Recuerda escribir en forma clara y legible.

1. Escribe un listado de todas las características que puedes encontrar en la manzana usando todos tus sentidos:



1.	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

2. Escribe tantos usos como se te ocurran para un ladrillo:

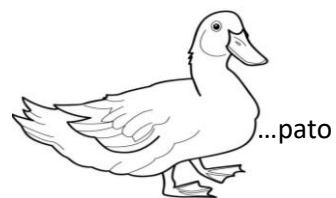
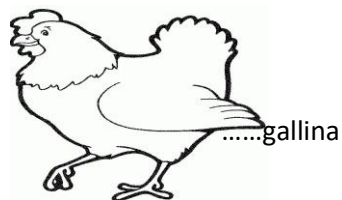


1.	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

3. Escribe tres diferentes alternativas de solución frente al problema de Sandra.
Sandra tiene 12 años. En su colegio la molestan mucho. Sandra está muy avergonzada pues continuamente le ponen apodos, porque es gordita. Por ejemplo, le dicen: gorda, ballena, porongo, etc. ¿Qué alternativa de solución le darías a Sandra frente a su problema en la escuela?

1.
2.
3.

4. Escribe todas las semejanzas que hay frente a estos dos animales:



1.	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

5. Escribe cuatro preguntas a partir de la siguiente imagen:



1.
2.
3.
4.

DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD

6. Inventa un cuento corto usando las 3 palabras:

OSO, PELOTA, CASA

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

7. **Escribe 2 finales diferentes del cuento “La Caperucita Roja”**

Había una vez una niña llamada Caperucita roja. Un día le dijo su mamá: “Caperucita, lleva esta cesta con comida y regalos, a la abuelita que se encuentra enferma, y no te entretengas por el camino, porque el bosque es peligroso y anda suelto un lobo. Caperucita respondió: “¡sí mamá!”. Caperucita se dirigía saltando sin parar y muy feliz a casa de su abuelita, pero de repente, apareció el lobo: *¿Dónde vas caperucita? Voy a casa de mi abuelita a llevarle estos pasteles.* El lobo consiguió mentir a Caperucita para que tomara el camino más largo, y mientras tanto, el lobo se fue a casa de la abuelita, llamó suavemente a la puerta, la anciana le abrió la puerta pensando que era caperucita roja, el lobo devoró a la abuelita y se puso el gorro rosa de la desdichada, se metió a la cama y cerró los ojos, llegó y enseguida la niña se acercó y vio a su abuela que estaba cambiada y le preguntó: abuelita, ¡qué ojos más grandes tienes! Son para verte mejor- contestó el lobo, abuelita que orejas tan grandes tienes_ son para oírte mejor, abuelita, ¡qué dientes más grandes tienes!_ son para comerte, diciendo esto el lobo devoró a la niña.


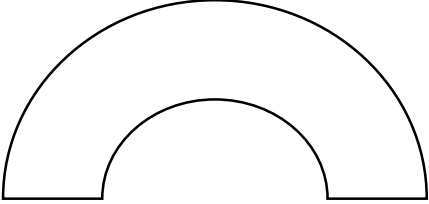
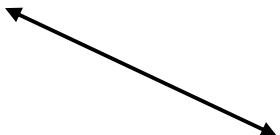
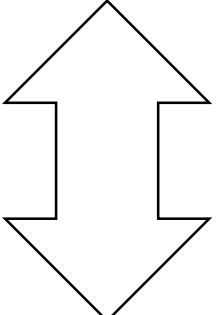
Entonces, cuando el lobo se encontraba durmiendo al lado del río, después de habérselas comido a las dos, el leñador del bosque que había perseguido al lobo, salvó a Caperucita Roja y a su abuelita, sacándolas del estómago del lobo. Al lobo, lo llenó de piedras y lo lanzó al río. En cuanto a Caperucita y su abuela, no sufrieron más que un gran susto, pero Caperucita Roja había aprendido la lección. Prometió a su abuelita no hablar con ningún desconocido que se encontrara

en el camino. De ahora en adelante, seguiría las juiciosas recomendaciones de su abuelita y de su mamá.

Fin

1. _____
2. _____

8. Dibuja figuras utilizando los siguientes trazos y escribe su nombre.

Trazos	Figura creada
	
	
	
	

9. Dibuja símbolos que represente los siguientes sentimientos:

Sentimientos	Símbolo
Amistad	
Paz	
Justicia	
Odio	

10. Dibuja 5 distintas figuras que puedes diseñar con el número 5:

DIMENSIÓN – ORIGINALIDAD

11. Escribe 3 situaciones fuera de lo común con la imagen:



-
-
-

12. Inventa un cuento breve con personajes fantasiosos:

Four horizontal lines for writing a short story.

13. Dibuja y colorea una imagen que no exista en la realidad y explica el significado.

A large empty rectangular box for drawing and coloring an imaginary image.

14. Diseña un juguete que jamás hayas visto y escribe su utilidad.

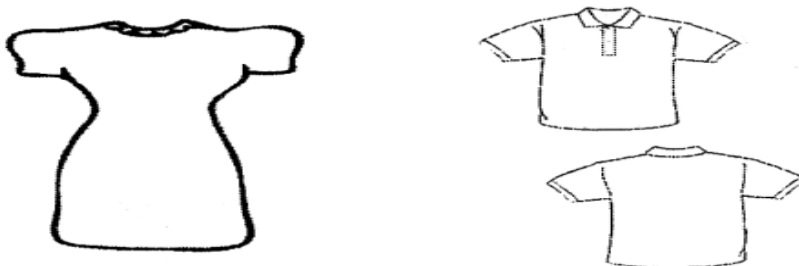
A large empty rectangular box for drawing a new toy and describing its utility.

15. Escribe ¿Qué pasaría si en lugar de un niño fueras una paloma?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

DIMENSIÓN- ELABORACIÓN

16. Añade detalles a las prendas de vestir.



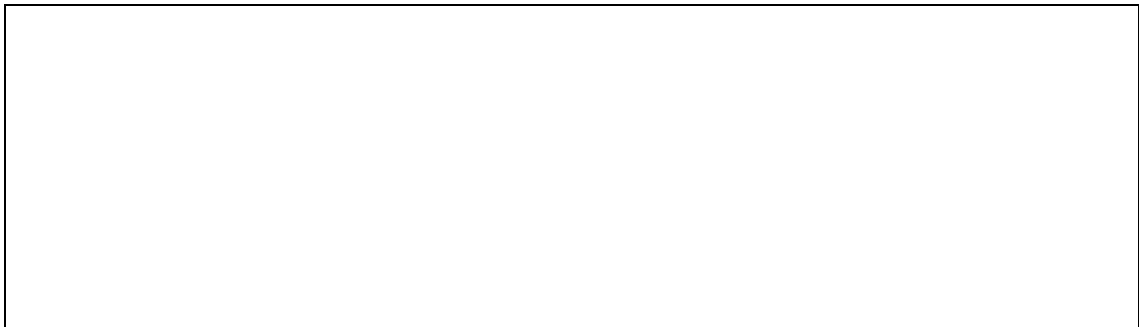
17. Completa elementos al siguiente paisaje



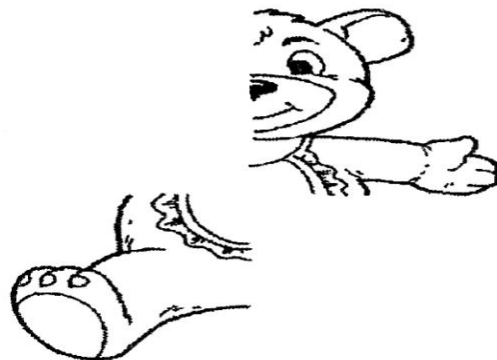
18. Elabora elementos novedosos con material reciclado:



19. Elabora figuras con papel de colores con la técnica del origami:



20. Completa y decora la figura:



ANEXO 4: ASENTAMIENTO Y CONCENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES – PSICOLOGÍA



ASENTAMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO

La presente investigación es conducida por **DAMAS CASTRO, Sheyla Patricia** y **VALENTIN CHUCO, Yakelin Lucero**, estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes. El objetivo de este estudio es determinar la influencia de la aplicación del programa “CREATIVE GAMES” en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6to grado de primaria del Distrito de El Tambo, teniendo como meta principal que los estudiantes mejoren los niveles de Creatividad.

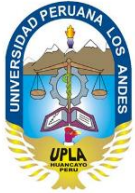
Si aceptas participar, te pido que por favor pongas una (✓) en el cuadrado de abajo que dice “Sí quiero participar”, firme y ponga su huella.

Si no quieres participar, no pongas ninguna (✓), ni escribas tu nombre.

Sí quiero participar

Yo, _____, acepto ser partícipe de la investigación denominada: PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO, de lo cual ya fui informado(a) en que consiste dicha investigación.

FIRMA Y HUELLA



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES – PSICOLOGÍA



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por **DAMAS CASTRO, Sheyla Patricia** y **VALENTIN CHUCO, Yakelin Lucero**, estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes. El objetivo de este estudio es determinar la influencia de la aplicación del programa “CREATIVE GAMES” en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6to grado de primaria del Distrito de El Tambo, teniendo como meta principal que los estudiantes mejoren los niveles de Creatividad.

Si usted accede a que su menor hijo(a) sea participe en este estudio, el estudiante será evaluado para medir los niveles de creatividad. Estas evaluaciones tomarán aproximadamente una hora, los resultados de esta evaluación serán confidencial.

Si aceptas que tu menor hijo(a) participe, te pido que por favor pongas una (✓) en el cuadrado de abajo que dice “Sí quiero que participe”, escriba su nombre y firme.

Si no quieres que participe, no pongas ninguna (✓), ni escribas tu nombre.

Sí quiero que participe

Yo, _____, identificado(a) con DNI N° _____, (_____) del(a) menor _____ acepto que sea participe de la investigación denominada: PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO, de lo cual ya fui informado(a) en que consiste la participación de mi menor hijo(a) en dicha investigación.

FIRMA

DNI. N°



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por **DAMAS CASTRO, Sheyla Patricia** y **VALENTIN CHUCO, Yakelin Lucero**, estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes. El objetivo de este estudio es determinar la influencia de la aplicación del programa “CREATIVE GAMES” en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6to grado de primaria del Distrito de El Tambo, teniendo como meta principal que los estudiantes mejoren los niveles de Creatividad.

Si usted accede a que su menor hijo(a) sea participe en este estudio, el estudiante participará en los talleres propuestos por las investigadoras en el objetivo de mejorar la Creatividad de su menor hijo(a), la primera será al inicio del programa y la otra será al finalizar el mismo, el cual dará después de 2 meses aproximadamente. Estas evaluaciones tomarán aproximadamente una hora cada uno, los resultados de esta evaluación serán confidencial.

Si aceptas que tu menor hijo(a) participe, te pido que por favor pongas una (✓) en el cuadrito de abajo que dice “Sí quiero que participe”, escriba su nombre y firme.

Si no quieres que sea participe, no pongas ninguna (✓), ni escribas tu nombre.

Sí quiero que participe

Yo, _____, identificado(a) con DNI N° _____,
(_____) del(a) menor _____ acepto que sea participe de la investigación denominada: PROGRAMA “CREATIVE GAMES” EN ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE PRIMARIA DEL DISTRITO DE EL TAMBO, de lo cual ya fui informado(a) en que consiste la participación de mi menor hijo(a) en dicha investigación.

FIRMA

DNI. N°.....

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

- I.1. NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: Jocely Margarita Aliza Contreras
 I.2. GRADO ACADÉMICO: Doctora en Psicología Educativa y Tutorial
 I.3. PROFESION: Docente NUMERO DE COLEGIATURA: 9-
 I.4. INSTITUCION DONDE LABORA: Universidad Nacional del Centro del Perú
 I.5. CARGO QUE DESEMPEÑA: Catedrática
 I.6. DENOMINACION DE INSTRUMENTO: "Prueba Pedagógica para medir la Creatividad"
 I.7. AUTORA DEL INSTRUMENTO: Bach. Damas Castro, Sheyla Patricia
 Bach. Valentin Chuco, Yakelyn Lucero

II. VALIDACION:

INDICADORES DE EVALUACION	CRITERIO Sobre los ítems del Instrumento	DEFICIENTE	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					✓
OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles.					✓
CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					✓
COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					✓
PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					✓
SUFICIENCIA	Son suficientes a cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					✓
SUMATORIA PARCIAL						5
SUMATORIA TOTAL						5


FIRMA

CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, Miriam Jacqueline Doza Damian, con Documento Nacional de Identidad N° 21139134 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por Damas Castro Sheyla Patricia y Valentin Chuco Yakelin Lucero en la investigación titulada: **“Influencia del Programa Creative Games en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Publica El Tambo, 2019”**.

Huancayo, Octubre del 2019


Miriam Doza Damian
PSICOLOGA
N° 00381
FIRMA

CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, N. David Vilchez Galarza, con Documento Nacional de Identidad N° 41665934 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por Sheyla Patricia Damas Castro y Jakelin Lucero Valentin Obuco en la investigación titulada: **“Influencia del Programa Creative Games en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Publica El Tambo, 2019”**.

Huancayo, Octubre del 2019



N. David Vilchez Galarza
PSICÓLOGO
C.P.S.P. 20614

FIRMA



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30225
LA ALBORADA - EL TAMBO
MESA DE PARTES
Hora: _____ N° Exp. 321
Fecha: 01 _____

SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
TRABAJO DE INVESTIGACION - PRUEBA
PILOTO DENTRO DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA.

SRA. NORMA HAYDEE ALIAGA GALLARDO
DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LA ALBORADA" – 30225

Yo, Yakelin Lucero VALENTIN CHUCO identificada con DNI. N° 72385337 y
Sheyla Patricia DAMAS CASTRO identificada con DNI. N° 74247860. Ante usted
respetuosamente me presento y expongo:

Que habiendo culminado la Carrera Profesional de PSICOLOGÍA de la
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES, solicito a usted permiso para realizar trabajo
de investigación – Prueba Piloto en su Institución sobre **"INFLUENCIA DEL
PROGRAMA CREATIVE GAMES EN ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE
PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EL TAMBO –
2019"**, para optar el Título Profesional en Psicología.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Huancayo, 01 de Octubre del 2019

FIRMA

VALENTIN CHUCO Yakelin Lucero
DNI. N° 72385337





"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"



**SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR
LOS PROGRAMAS DE EL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

SEÑOR DIRECTOR DE LA I.E. N°30426 – UMUTO – EL TAMBO

S.D.

Yo, **Yakelin Lucero, VALENTÍN CHUCO**, identificada con DNI N° 72395337, domiciliada en Calle Diamante Azul N° 266 – El Tambo, número de celular 936565312, yakelyn240@gmail.com y mi colega **Sheyla Patricia, DAMAS CASTRO**, identificada con DNI N° 74247860, domiciliada en Jr. Arequipa N° 1012 - Chilca, número de celular 92377339, Patricia.shey123456@gmail.com ; me dirijo ante usted con el debido respeto me presento y expongo: Qué, siendo un requisito indispensable la realización de un trabajo de investigación para obtener el título profesional de Licenciada en Psicología en la Universidad Peruana los Andes, solicito a Usted me conceda la aplicación del trabajo de investigación titulada: **"Influencia del Programa Creative Games en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública El Tambo – 2019"**, el programa consta de 20 sesiones que ayudará a los estudiantes de 6to grado de primaria a mejorar el desarrollo de la creatividad.

Para lo cual adjunto:

- Matriz de consistencia del trabajo de investigación

En tal sentido ruego a Ud. Señor Director acceder a mi petición por ser de justicia que espero alcanzar.

Huancayo, 02 de Julio de 2019



Yakelin Lucero

Yakelin Lucero, VALENTÍN CHUCO

DNI N° 72385337

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30426
"VIRGEN DE LA MERCED" - UMUTO
EL TAMBO - HUANCAYO
RECEPCIÓN
EXPEDIENTE N° 014
HORA: 10:00am FECHA: 02/07/19
FOLIO(S): 01 FIRMA: *[Signature]*



[Signature]
Mg. Javier J. Inga Rupa
DIRECTOR
C.M. 1021283092

ANEXO 5: PRUEBA PILOTO – CONFIABILIDAD

Suj No.	ITEMS DEL TEST																				Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1.6	0.4	4	1.6	4	1	2	2	2	2.4	1.6	0	0	0	3	1	0	0	0	0	26.6	
2	2	1.2	4	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	2	1	2	4	1	53.2	
3	2	1.2	4	2	4	3	0	2	2	1.6	0	1	2	0	2	2	1	0	3	1	33.8	
4	2	1.6	4	3.2	4	3	4	2	2	4	4	3	0	2	4	1	1	3	4	2	53.8	
5	2.4	1.6	4	3.2	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	1	3	4	2	62.2	
6	2.4	1.2	4	2.8	4	3	3	4	4	3.2	1.3	2	2	2	4	2	1	2	4	1	52.9	
7	3.2	3.6	4	2.8	3	4	4	4	4	3.2	4	4	4	3	2	2	1	4	3	1	63.8	
8	1.2	1.2	2.6	2	2	2	2	4	3	3.2	1	3	2	3	2	1	1	2	4	3	45.2	
9	1.2	1.2	2.6	2.4	3	3	0	4	2	1.6	1.3	3	2	0	3	2	2	2	4	2	42.3	
10	2.4	1.2	2.6	2.4	3	2	2	3	4	1.6	2.6	3	3	3	4	1	1	2	4	1	48.8	
11	2.4	1.2	4	2	4	3	3	4	4	2.4	2.6	3	3	3	2	4	3	3	4	2	59.6	
12	2.8	1.6	4	2.8	4	4	3	3	2	1.6	3	3	3	2	4	3	1	2	3	3	55.8	
13	2	2	2.6	3.2	4	4	4	3	4	1.6	4	4	3	1	4	3	1	3	4	3	60.4	
14	2.8	1.6	4	2.8	4	3	3	2	4	3.2	2.6	4	3	4	2	2	1	3	4	1	57	
15	2	0.8	4	1.6	2	3	3	4	4	4	2.6	1	4	4	3	4	4	3	4	2	60	
16	1.6	0.8	2.6	1.6	2	3	2	4	2	2.4	2.6	3	4	0	2	4	3	4	4	1	49.6	
17	1.2	0.8	1.3	2	2	3	2	2	4	3	1	3	0	1	3	2	0	4	4	1	40.3	
18	2.4	2	2.6	3.2	4	4	3	4	4	2.4	2.6	3	2	3	3	4	2	3	4	2	60.2	
19	2.4	0.8	4	2.4	3	4	2	3	3	1.6	4	3	2	0	1	2	3	1	4	2	48.2	
20	1.2	1.2	2.6	2.4	4	3	0	4	2	1.6	4	3	3	0	3	1	2	4	4	2	48	
21	1.2	0.8	1.3	1.6	2	3	2	3	2	1.6	3	3	3	3	2	2	1	3	4	2	44.5	
22	1.6	0.8	4	4	4	4	4	4	4	3.2	2.6	3	4	2	3	3	2	4	4	2	63.2	
23	0.8	4	2.8	2	2	4	4	3	3	1.6	2.6	3	3	3	2	3	2	1	2	2	50.8	
$\sigma_i =$	0.4	0.72	0.82	0.42	0.75	0.57	1.62	0.63	0.9	0.86	1.37	0.91	1.44	2.04	0.79	1.04	0.99	1.44	0.89	0.58	91.82	σ_i^2
																					19.2	$\Sigma \sigma_i^2$

$r_{11} = 0.8326363$

ANEXO 6: DATOS DE CAMPO

creatividad experimental y control.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	SEXO	Cadena	8	0	SEXO	{1, VARON}...	Ninguno	4	Izquierda	Nominal	Entrada
2	EDAD	Numérico	8	0	EDAD	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
3	FLUIDEZC1	Numérico	8	1	FLUIDEZ PRE ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
4	FLEXIBILID...	Numérico	8	1	FLEXIBILIDAD ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
5	ORIGINALI...	Numérico	8	1	ORIGINALIDAD...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
6	ELABORAC...	Numérico	8	1	ELABORACIÓ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
7	FLUIDEZC2	Numérico	8	1	FLUIDEZ POST...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
8	FLEXIBILID...	Numérico	8	1	FLEXIBILIDAD ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
9	ORIGINALI...	Numérico	8	1	ORIGINALIDAD...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
10	ELABORAC...	Numérico	8	1	ELABORACIÓ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
11	FLUIDEZE1	Numérico	8	1	FLUIDEZ PRE ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
12	FLEXIBILID...	Numérico	8	1	FLEXIBILIDAD ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
13	ORIGINALI...	Numérico	8	1	ORIGINALIDAD...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
14	ELABORAC...	Numérico	8	1	ELABORACIÓ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
15	FLUIDEZE2	Numérico	8	1	FLUIDEZ POST...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
16	FLEXIBILID...	Numérico	8	1	FLEXIBILIDAD ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
17	ORIGINALI...	Numérico	8	1	ORIGINALIDAD...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
18	ELABORAC...	Numérico	8	1	ELABORACIÓ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
19	GRUOPR...	Numérico	8	1	GRUPO PRE E...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
20	GRUPOPO...	Numérico	8	1	GRUPO POST ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
21	GRUOPR...	Numérico	8	1	GRUPO PRE C...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
22	GRUPOPO...	Numérico	8	1	GRUPO POST ...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Escala	Entrada
23											
24											
25											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está lista | Unidad: ON

ANEXO 7: SESIONES APLICADAS

CREATIVIDAD – FLUIDEZ

1ª Sesión: “Jugando hacer un listado del objeto que más nos gusta”

ACTIVIDAD	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 1ª sesión el niño(a) habrá logrado mencionar, diversos nombres en base a criterios señalados por la conductora.	<p>ANIMACIÓN: La conductora se presenta y luego canta una canción de “<i>La amistad</i>”, luego pide a cada niño(a) que se presente al ritmo de la canción. Según los niños(as) se van presentando, se les entrega un identificador con su nombre respectivamente.</p>	15’	<ul style="list-style-type: none"> - Solaperos. - Papelote - Hojas de colores - Lápiz 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando hacer un listado del objeto que más nos gusta”</u> Las conductoras le muestran en un papelote el objeto que más le gusta, luego menciona porque le gusta este objeto con 10 palabras. Después les pide a los estudiantes que hagan lo mismo; lro que dibujen el objeto que más les gusta, luego que escriban porque les gusta este objeto (mínimo cada estudiante debe escribir un listado con 10 palabras del objeto dibujado)</p>	30’		
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN La conductora explica y dialoga con los niños(as) que hay una variedad de palabras que pueden describir a un objeto; por eso no debemos repetir las ideas de nuestros compañeros.</p>	10’		

CREATIVIDAD – FLUIDEZ

2^{da} Sesión: “Jugando a escribir un listado de los usos que le darías al objeto que más te gusta”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 2 ^{da} sesión el niño(a) habrá logrado hacer un listado de los usos que le darías al objeto que más les guste.	<p>ANIMACIÓN: Presentamos un cuento “La varita mágica de Frank” Frank es un niño de 11 años, un día de camino a la escuela se encontró una varita mágica que convertía a los objetos en los diversos usos que pensaba Frank, por ejemplo se encontró con un zapato y el movió la varita mágica para que el zapato se convirtiera en un matamoscas, todos los niños se quedaron admirados por ver como Frank mataba las moscas con un zapato, después encontró un ladrillo, utilizando su varita mágica utilizo el ladrillo como regla, encontró un periódico y con su varita mágica convirtió al periódico en un sombrero. Luego se les preguntará a los estudiantes: ¿Les gusto el cuento? ¿De qué trata? ¿Les gustaría tener la varita mágica de Frank? ¿Y si no tenemos la varita mágica de Frank cómo podríamos hacer para darle tantos usos a los objetos?</p>	10’	<ul style="list-style-type: none"> - Laminas del cuento de Frank. - Varita mágica. - Papelotes. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando a escribir un listado de los usos que le darías al objeto que más te gusta”</u> La conductora separa en 5 grupos a los estudiantes. Para ejecutar este juego la conductora reparte 5 papelotes, y hojas de colores, luego les da la indicación que dibujen el objeto que más le gusta al grupo y que hagan un listado de diferentes usos que le podrían darle a ese objeto elegido por ellos, gana el grupo que le da más usos como se les ocurra de su objeto elegido. Este mismo procedimiento se repite con todos los grupos.</p>	30’	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra. - Plumones. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los estudiantes que ellos no necesitan una varita mágica para darle tantos usos que puedan a los objetos, solo de ellos que se imaginen y en todos los usos posibles, mientras sean únicos son mucho mejor.</p>	10’		

CREATIVIDAD – FLUIDEZ

3ª Sesión: “Jugando a escribir todas las semejanzas de dos objetos”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 3ª sesión el niño(a) habrá logrado escribir todas las semejanzas que encuentra de dos objetos.	<p>ANIMACIÓN: Se les cuenta la historia del halcón y el cóndor. Había una vez un halcón y un cóndor que vivían juntos, y se hacían llamar hermanos ante todos los animales, la vicuña muy asombrada le pregunto al cóndor porque le llamaba hermano al halcón este le respondió por las siguientes semejanzas: Volamos tan alto por las nubes. Comemos carne. Tenemos plumas. Tenemos pico. Tenemos patas. Nacemos de huevos, etc. Así fue nombrando todas las semejanzas que estos dos animales tenían; cuando de pronto el cóndor con una voz muy fuerte y firme le dijo, señora vicuña ahora no creo que tengas dudas de que los dos somos hermanos. La vicuña muy asombrada le contestó y le dijo que había tantas semejanzas entre los dos animales que ya le habían dudar, y que no tenía tiempo para discutir con ellos, así que se fue a seguir comiendo ichu.</p>	20'	- Láminas de los animales: halcón, cóndor y vicuña.	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <i>“Jugando a escribir todas las semejanzas de dos objetos”</i> La conductora les pide a los estudiantes que se agrupen de 4 integrantes cada equipo, luego les pide que escojan 2 animales para luego escribir todas las semejanzas que pueden encontrar a dos objetos. Al final cada participante sale adelante a exponer su trabajo ante el jurado y este mismo elige a los ganadores de cada grupo a quienes se les entrega una medalla de honor, por nombrar la mayor cantidad de semejanzas que encuentran a dos objetos.</p>	15'	- Papelote - Plumones - Colores - Lápiz	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños sobre la importancia de mencionar la mayor cantidad de semejanzas que le pueden dar a dos objetos.</p>	25'		

CREATIVIDAD – FLUIDEZ

4^{ta} Sesión: “Jugando con los Globos”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 4 ^{ta} sesión el niño(a) habrá logrado dar soluciones ante situaciones problemáticas que le plantea la conductora.	<p>ANIMACIÓN: Presentamos la dramatización “<i>¡Ahora que hago!</i>” donde se escenifica una situación problemática en la que se encuentra una profesora. <i>“¡Ahora qué hago!”</i> <i>Cierto día una profesora salió muy apresurada de su casa y no se percató que se olvidaba algunos materiales para dictar su clase.</i> <i>Ya en el salón la profesora empieza a dictar la clase pero se da cuenta que no tenía los plumones para escribir entonces dijo: ¡Ahora qué hago!...se puso a pensar, luego dijo. ¡Ah ya sé voy a trabajar con tizas o mejor con papelotes y plumones gruesos o mejor les explico verbalmente sin escribir nada!...</i> <i>Y así la profesora solucionó el problema que se le presentó ese día.</i></p>	10’	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote. - Tizas. - Colores. - Temperas. - Crayolas, etc. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <i>“Jugando con los Globos”</i></p> <p>Para la ejecución de este juego salimos al patio donde formamos dos columnas; al frente de ellas a una distancia de 4 metros colocamos una caja llena de 30 globos inflados en cada una, luego la conductora menciona a los niños una situación problemática ¿Con qué pintarían sus dibujos si no tienen colores?, al sonido del silbato los primeros niños de las columnas deben dar una solución y si estas son correctas ellos podrán ir a sus respectivas cajas de globos y reventar uno. Esta misma secuencia seguiremos hasta terminar de contestar la 1^{ra} pregunta, y así sucesivamente hasta terminar de contestar las demás preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo comerían si no tienen cuchara? ❖ ¿Cómo entrarían al jardín si la puerta de entrada está cerrada? ❖ ¿Dónde dormirían si no tienen una cama? ❖ ¿Dónde llevarían su refrigerio si no tienen lonchera? ❖ ¿Qué harían si sus padres no fueron a recogerlos? ❖ ¿Dónde llevarían sus útiles escolares si no tienen mochila?... <p>Al final contamos las cajas de globos y gana el grupo que tenga menos globos inflados, a quienes se le entrega unos premios sorpresa.</p>	40’	<ul style="list-style-type: none"> - 1 silbato. - 2 cajas grandes. - 30 globos verdes. - 30 globos rojos. - Premios sorpresa. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que hay muchas soluciones que se le pueden dar a situaciones problemáticas que se nos presenta y así será más fácil resolverlos.</p>	10’		

CREATIVIDAD – FLUIDEZ

5ª Sesión: “Jugando Charada de Canciones”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 5ª sesión el niño(a) habrá logrado mencionar y cantar diversas canciones en base a criterios señalados por la conductora.	<p>ANIMACIÓN: La psicóloga coloca 2 campanitas en las 2 mesas.</p>	10’	<ul style="list-style-type: none"> - Campanitas. - Micrófono. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando Charada de Canciones”</u> La conductora distribuye a los niños(as) por grupos de varones y mujeres, seguidamente separa a cada grupo a 4 metros de las mesas, se les explica que el juego consiste en que la conductora mencionara palabras como “amor”, entonces si el grupo de niños(as) sabe la canción correrá hasta la campanita la tocara y comenzara a cantar, utilizando el micrófono. La profesora tendrá un repertorio de 20 palabras para que los niños puedan cantar, y si no se saben las letras de la canción, los niños podrán crear en ese momento sus propias letras.</p>	40’		
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que deben dar muchas alternativas para solucionar una dificultad ya que así será más fácil salir de diferentes problemas.</p>	10’		

CREATIVIDAD – FLEXIBILIDAD

6ª Sesión: “Jugando a inventar un cuento corto”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
<p align="center">INICIO</p>	<p>Al término de la 6ª sesión el niño(a) habrá logrado inventar un cuento corto en base a criterios señalados por la conductora.</p>	<p>ANIMACIÓN: Presentamos una lámina con tres imágenes (gato, bote y una isla) luego comenzamos a contar un cuento con estas tres imágenes mostradas. <i>Luego se les pregunta: ¿Les gusto el cuento?, ¿Quiénes eran el personaje principal? ¿De qué trato el cuento? ¿Les gustaría crear un cuento corto?</i></p>	<p align="center">10’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Títere “Pepito”. - Láminas de diversos objetos. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
<p align="center">DESARROLLO</p>		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando a inventar un cuento”</u> La conductora por grupos le distribuye tres imágenes a cada grupo de 4 personas, luego le reparte a cada uno de ellos hojas boom y les pide que inventen un cuento corto usando esas tres imágenes. Se les recuerda que el mejor cuento recibirá un premio al finalizar la sesión.</p>	<p align="center">40’</p>		
<p align="center">CIERRE</p>		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) la importancia que tiene el desarrollo de la imaginación, ya que gracias a la imaginación podemos resolver diversos problemas.</p>	<p align="center">10”</p>		

CREATIVIDAD – FLEXIBILIDAD

7^{ma} Sesión: “Jugando a crear nuevos símbolos”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 7 ^{ma} sesión el niño(a) habrá logrado crear nuevos símbolos a las diversas palabras propuestas por la conductora	<p>ANIMACIÓN: Presentamos imágenes de diversos símbolos como: peligro, paz, justicia. Luego preguntamos: ✓ ¿Qué son estos símbolos? ✓ ¿Sabes que representan? ✓ ¿podrían crear diferentes símbolos de estas palabras?</p>	10'	- Imágenes de diversos símbolos.	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando a crear nuevos símbolos”</u> La conductora distribuye a cada niño un cartón pequeño donde contienen una palabra. Luego les entrega hojas boom a cada niño(a) y le pide que dibuje un símbolo que representa la palabra que le toca. Al final cada niño(a) mostrará su imagen a sus compañeros y ellos describirán que significa el símbolo creado por cada uno de ellos. Se premia a mejor símbolo creado con una medalla de honor.</p>	40'	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas boom. - Goma. - Plumones. - Medallas de honor. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños (as) que existen diversos símbolos que pueden ser creados por ellos mismos y que estos símbolos tienen siempre un significado.</p>	10'		

CREATIVIDAD – FLEXIBILIDAD

8ª Sesión: “Jugando a diseñar figuras utilizando los números”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 8ª sesión el niño(a) habrá logrado diseñar diversas figuras utilizando los números.	<p>ANIMACIÓN: La conductora les muestra una imagen creada con el número 8, luego les pregunta: ¿Qué observamos?, ¿Les gustaría crear imágenes con diversos números?</p>	15'	<ul style="list-style-type: none"> - Una pizarra acrílica - Un plumón de pizarra. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <i>“Jugando a diseñar figuras utilizando los números”</i> La conductora reparte hojas boom con los números del 0 al 9, luego les pide que dibujen distintas figuras que más les guste, poniéndole sus nombres respectivos a las figuras dibujadas. La conductora pide a los estudiantes que seleccionen las figuras dibujadas que más le llame la atención, pidiéndoles que mencionen los nombres que le pusieron, en seguida la conductora ayudara que sus respuestas cambien de categoría, una tras otra, en donde les pide a los estudiantes que otros nombres le pondrían aparte de los que escribió en las figuras diseñadas. En la ejecución de este juego la participación de los grupos es de forma intercalada hasta terminar con el diseño de las figuras propuesta por la conductora. Al final del juego sumamos los puntajes y gana el grupo con el puntaje más alto a quienes los premiamos con fuertes aplausos.</p>	30'		
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que hay una variedad de respuestas diferentes cambiando de categoría para mencionar los nombres de las figuras diseñadas con los números.</p>	10'		

CREATIVIDAD – FLEXIBILIDAD

9ª Sesión: “Jugando dibujar figuras nuevas”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 9ª sesión el niño(a) habrá logrado dibujar figuras nuevas a partir de trazos propuestos por la conductora.	<p>ANIMACIÓN: La conductora una figura dibujada a partir de trazos propuestos por los niños: ✓ Los niños observan en silencio y conversan sobre el dibujo realizado. ¿Cómo se llama?, ¿a qué se parece la figura?, ¿Qué nombre le pondríamos a la figura dibujada?</p>	15'	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes. - Colores. - Plumones. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u><i>“Jugando a dibujar figuras nuevas”</i></u></p> <p>La conductora les reparte hojas boom luego les pide que realicen 2 trazos. Luego les pide que dibujen lo que ellos imaginan a partir del trazo creado por ellos mismos. Al final del juego premiamos con una medalla de oro elaborada por las conductoras por la nueva creación realizada por ellos mismos.</p>	30'	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas boom. - Colores. - Lápiz. - Medalla elaborada por las conductoras. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) la importancia de crear nuevas figuras de trazos propuestos por los estudiantes.</p>	10'		

CREATIVIDAD – ORIGINALIDAD

11^{va} Sesión: “Jugando a imaginar situaciones fuera de lo común con las imágenes”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
<p align="center">INICIO</p>	<p>Al término de la 11^{va} sesión el niño(a) habrá logrado proponer ideas poco comunes.</p>	<p>ANIMACIÓN: Presentamos una lámina con tres personajes, y con la participación de los niños(as) les ponemos sus nombres y resaltamos sus características, para ello preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Quiénes son? ✓ ¿Sabes cómo se llaman? ✓ ¿Qué características tienen?, etc.... 	<p align="center">10'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lámina de tres personajes. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
<p align="center">DESARROLLO</p>		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando a imaginar situaciones fuera de lo común con las imágenes”</u></p> <p>La conductora inicia el juego mencionando a los niños(as) que deben escribir 3 situaciones fuera de lo común con la lámina propuesta por la conductora, los niños(as) deben escribir en una hoja.</p> <p>La conductora recoge las hojas donde están escritas las 3 situaciones propuestas por cada niño(a), luego comienza a leer cada uno de las hojas. Finalmente se entrega su medalla de honor a las situaciones fuera de lo común que fueron creadas por los niños(as)</p>	<p align="center">40'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra acrílica. - Plumones para pizarra de diferentes colores - Mota. - Medalla de honor. - Hojas bond. 	
<p align="center">CIERRE</p>		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos inventar situaciones fuera de lo común de diversas imágenes solo necesitamos un poco de imaginación para que las ideas sean únicas e originales.</p>	<p align="center">10'</p>		

CREATIVIDAD – ORIGINALIDAD

12^{va} Sesión: “Jugando a inventar un cuento breve con personajes fantásticos”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 12 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado proponer ideas poco comunes para la producción de un cuento breve con personajes fantásticos.	ANIMACIÓN: Las conductoras cuentan a los estudiantes el cuento del Bagrecico y luego les pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo más le había gustado del cuento? ¿Quiénes eran los personajes fantasiosos?	10'	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas boom - Masking. - Pizarra acrílica. - Plumones para pizarra de diferentes colores - Mota. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u><i>“Jugando a crear cuentos fantasiosos”</i></u></p> <p>La conductora inicia el juego mencionando a los niños(as) que deben crear un cuento fantasioso en las cuales los personajes también deben ser fantasiosos que los mismos estudiantes deben proponer. Una vez concluida la creación del cuento los estudiantes deberán poner un nombre al cuento.</p> <p>La conductora les preguntara a los estudiantes se fue fácil o difícil crear el cuento en seguida se les pide que mencionen los nombres de los cuentos en la cual la conductora anotara en la pizarra para luego con ayuda de los alumnos puedan escoger el mejor cuento fantasioso. Al ganador del mejor cuento se les premiara con un fuerte aplauso.</p>	40'		
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos crear cuentos fantasiosos proponiendo personajes fantasiosos con nuestras propias ideas.</p>	10'		

CREATIVIDAD – ORIGINALIDAD

13^{va} Sesión: “Jugando a crear una imagen que no existe en la realidad”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
<p align="center">INICIO</p>	<p>Al término de la 13^{va} sesión el niño(a) habrá logrado y colorear una imagen que no existe en nuestra realidad.</p>	<p>ANIMACIÓN: La conductora presenta en una hoja un dibujo de una imagen creado por ellas y que no existe en la realidad. Luego les preguntará: ¿Ustedes saben cómo se llama el dibujo? ¿Cuáles son sus características? ¿el dibujo creado existe en la realidad? ¿saben que significado la imagen?</p>	<p align="center">10'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja bond. - Colores. - Plumones. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
<p align="center">DESARROLLO</p>		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando crear una imagen que no existe en la realidad”</u> Para iniciar este juego la conductora pide a cada niño(a) que se imagine en una imagen que no existe en nuestra realidad, luego le reparte una hoja bond a cada uno, para que ellos dibujen lo que se han imaginado. Finalmente, cuando cada niño(a) termino de dibujar y colorear, expone su dibujo. La conductora premia solo a los trabajos más novedosos, fuera de lo común otorgándoles una medalla de honor, y sugiere a los que elaboraron los dibujos de las imágenes que no existen en nuestra realidad, jugar más con la imaginación y ser más detallistas.</p>	<p align="center">40'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - hojas boom. - Lápices. - Colores. - Medallas de honor. 	
<p align="center">CIERRE</p>		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que jugando con nuestra imaginación podemos inventar, crear, dibujar cosas novedosas, que no existen en nuestra realidad.</p>	<p align="center">10'</p>		

CREATIVIDAD – ORIGINALIDAD

14ª Sesión: “Jugando a crear un juguete que no existe”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 14ª sesión el niño(a) habrá logrado crear un juguete que no existe.	<p>ANIMACIÓN: Observamos el video. <u><i>Link:</i></u> https://www.youtube.com/watch?v=gUaAm5T2g50</p>	10'	<ul style="list-style-type: none"> - Video - D.V.D. - Televisor. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u><i>“Jugando a Crear un juguete que no existe”</i></u> La conductora comenta sobre los juguetes que vieron en el video, sobre la forma y las características que tienen y propone a los niños(as) crear sus propios juguetes de la siguiente manera: Se le repartirá hojas bond a cada niño, botellas reciclada, tapas, cartón, tijeras, etc. Luego se les pide a los niños(as) que el día de hoy vamos a jugar a crear un juguete, pero la única regla que tenemos que cumplir para ganar una medalla de oro, es que el juguete creado por ellos no debe existir en nuestra realidad será una creación única y original propia de cada estudiante. Finalmente premiamos a los juguetes más originales que crearon, con premios sorpresa.</p>	40'	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond. - Colores. - Tijeras. - Goma. - Lápiz. - Botellas de plástico. - Cartón. - Premios sorpresa. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos convertirnos en personas muy creativas inventando juguetes nuevos.</p>	10'		

CREATIVIDAD – ORIGINALIDAD

15ª Sesión: “Qué pasaría si pudieras volar”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 15ª sesión el niño(a) habrá logrado imaginar todas las posibilidades que podría si pudiera volar.	<p>ANIMACIÓN: Que observen un capítulo de la película Goku en la cual el personaje vuela. Link: https://www.youtube.com/watch?v=jwaM57yAwZQ</p>	10'	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz. - Hojas boom en blanco. - Medalla de oro - Video Película de goku. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <i>“Jugando a volar”</i> La conductora les preguntara: ¿Qué pasaría si ellos pudieran volar? Luego la conductora reparte hojas boom para que ellos escriban todas las cosas que podrían hacer si ellos volarían luego cada uno de ellos leerá lo que han escrito. Se premiará a la idea más original con una medalla de oro.</p>	40'		<p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) la importancia de imaginar situaciones nuevas únicas para el desarrollo de su creatividad.</p>	10'		

CREATIVIDAD – ELABORCIÓN

16ª Sesión: “Jugando con la Técnica del Origami”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 16ª sesión el niño(a) habrá logrado dar propuestas y elaborar figuras de diversas categorías con la técnica del Origami.	<p>ANIMACIÓN: Para la ejecución de este juego la conductora enseña a los niños(as) a elaborar figuras por categorías con la técnica del Origami y lo pega en un papelote; estas categorías son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ TECNOLÓGICO: Elabora un televisor. ➤ DOMÉSTICO: Elabora una tetera. ➤ NATURALEZA: Elabora un gusano. 	10’	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Papelote. - Masking. - Papel lustre de colores (grandes). - Lápiz. - Plumones de colores. - Regla. - Goma. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u>“Jugando con la Técnica del Origami”</u></p> <p>La conductora pega previamente en la pizarra 3 papelotes (cada uno para una categoría), luego pide a los niños(as) que se sienten formando un círculo, seguidamente entrega a uno de ellos una pelota y este debe pasarlo al compañero que está sentado a su lado derecho o izquierdo (según indica la conductora) al ritmo de la música, y cuando esta se detenga el niño(a) que tiene la pelota en sus manos saldrá al frente para coger una tarjeta (doblada en dos) donde se indica la categoría de la figura que debe elaborar; para ello debe utilizar los materiales respectivos (tales como: papel lustre de colores, goma, lápiz, plumones) y pegarlo en el papelote de la categoría respectiva. Esta actividad siempre se llevará a cabo con la orientación de la conductora.</p> <p>Este mismo procedimiento se sigue hasta que todos los niños(as) participen y elaboren sus figuras, y premiarlos con la medalla de honor.</p>	40’	<ul style="list-style-type: none"> - 3 papelotes. - Masking. - Papel lustre de colores (grandes, medianos y pequeños). - Lápices. - Plumones de colores. - Goma. - Gusanos elaborados con la técnica del Origami. 	
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos elaborar diversas figuras utilizando la técnica del origami.</p>	10’		

CREATIVIDAD – ELABORACIÓN

17^{va} Sesión: “Jugando a elaborar juguetes novedosos con material reciclado”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 17 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado elaborar juguetes novedoso con materiales reciclables.	<p>ANIMACIÓN: Observamos diversos juguetes hechos con material novedoso. Se les pregunta: ¿De qué está hecho los juguetes? ¿les gusta? ¿Podemos hacerlo? Luego la conductora propone a los niños(as) construir sus propios juguetes con material reciclado.</p>	10'	<ul style="list-style-type: none"> - 20 botellas de plástico. - Algodón. - Goma. - Témperas. - Palitos de 10 cm. - Papel metálico de colores. - Premios sorpresa. 	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: <u><i>“Jugando a ser Músicos”</i></u> La conductora les pide a los niños(as) que se organicen en grupo de 4 integrantes, luego les reparte diversos materiales reciclados para que ellos elaboren el juguete que más les guste. Finalmente premiamos a los grupos por sus trabajos y su participación con premios sorpresa.</p>	40'		<p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
CIERRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos elaborar diversos y lindos trabajos a base de materiales reciclables u otros, es solo dejara correr su imaginación.</p>	10'		

CREATIVIDAD – ELABORACIÓN

19^{va} Sesión: “Jugando a completar elementos de un paisaje”

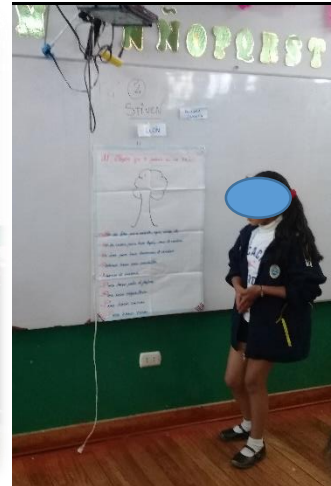
ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
INICIO	Al término de la 19 ^{va} sesión el niño(a) habrá logrado elaborar y decorar un paisaje.	<p>ANIMACIÓN: La maestra les pide que se imaginen una historia de Jaimito y su día feliz, luego les muestra una imagen en el papelote, y les menciona que esa imagen es el escenario de Jaimito, luego les pregunta: ¿la imagen mostrada se parece a lo que Ustedes se imaginaron? ¿Qué detalles le falta? ¿Ustedes pueden agregar esos detalles?</p>	15’	- 1 silbato.	<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
DESARROLLO		<p>DESCRIPCIÓN DE JUEGO: <u>“Jugando a completar elementos de un paisaje”</u> La conductora entrega a cada niño(a) una hoja bond con un paisaje incompleto y luego le pide que se imaginen en un hermoso paisaje y completen la imagen con todos los elementos que se pueden imaginar.</p>	35’	<ul style="list-style-type: none"> - 28 siluetas de pescados. - Tijeras. - Colores. - Plumones. - 28 sapitos saltarines de papel. 	
CIERRRE		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos elaborar decorar con detalles que uno desee en diversos dibujos.</p>	10’		

CREATIVIDAD – ELABORACIÓN

20^{va} Sesión: “Jugando a añadir detalles y colores”

ETAPA	OBJETIVO	ACTIVIDADES	DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS Y MATERIALES	SUSPENSIÓN
<p align="center">INICIO</p>	<p>Al término de la 20^{va} sesión el niño(a) habrá logrado añadir detalles y colores a la figura mostrada.</p>	<p>ANIMACIÓN: La conductora hace un retrato de todos los talleres que se realizaron antes de esta última sesión. Se muestra una imagen de un vestido y se le pregunta que detalles pueden añadir a dicha figura. Cinco participantes salen a la pizarra con un plumón y añaden los detalles que le gustan para que el vestido pueda lucir hermoso y bonito.</p>	<p align="center">20’</p>		<p>Se suspende a un niño cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distrae a sus compañeros con gestos, palabras y/o acciones que perturban la sesión. <p>Se suspende la sesión cuando:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas no presentan predisposición para realizar el juego.
<p align="center">DESARROLLO</p>		<p>DESCRIPCIÓN DE JUEGO: <u>“Jugando a añadir detalles y colores”</u> La conductora entrega a cada niño(a) una hoja bond con un polo y un pantalón y luego le pide que añadan detalles a las prendas que se les brindo en la hoja boom.</p>	<p align="center">20’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas boom. - Colores. - Lápiz. - Plumones 	
<p align="center">CIERRRE</p>		<p>CONSOLIDACIÓN: La conductora explica y dialoga con los niños(as) que podemos decorar con detalles que uno desee en diversos dibujos que se les presente. Finalmente, agradecemos a los niños por el apoyo con la aplicación de las sesiones y se les da un pequeño regalo en muestra de nuestro agradecimiento.</p>	<p align="center">15’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Premios sorpresa 	

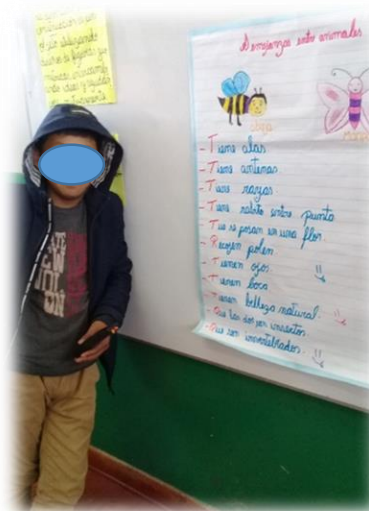
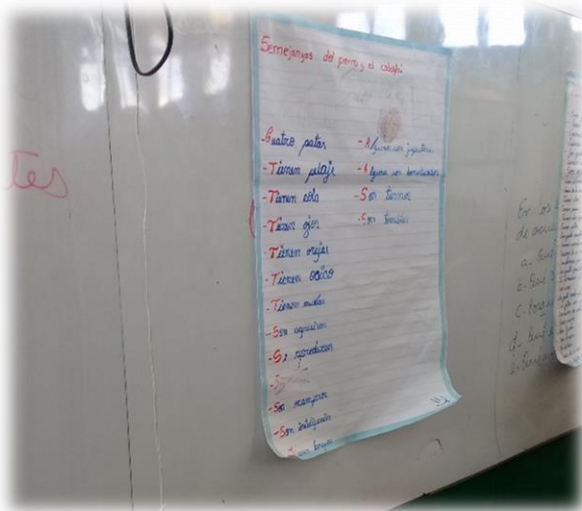
SESION 1



SESION 2



SESION 3



SESION 4



SESION 5



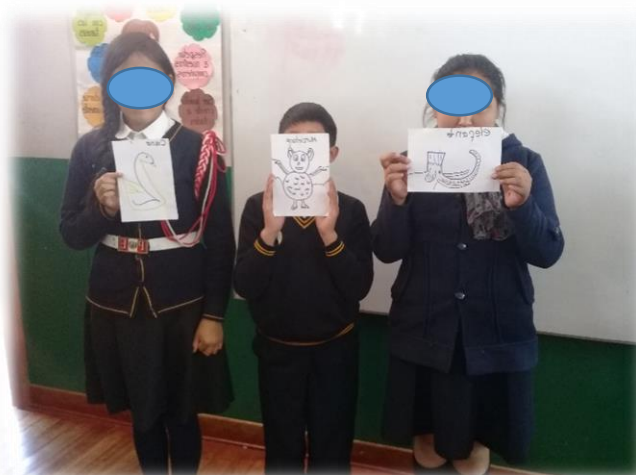
SESION 6



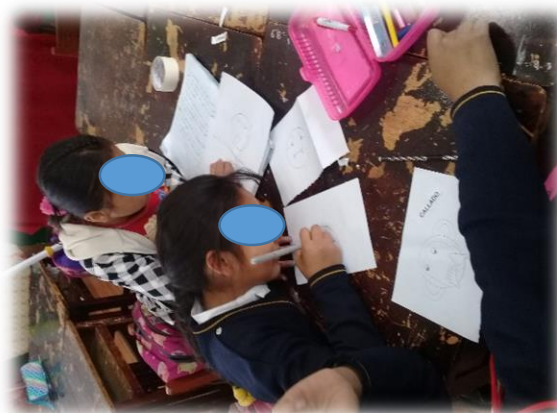
SESION 7



SESION 8



SESION 9



SESION 10



SESION 11



SESION 12



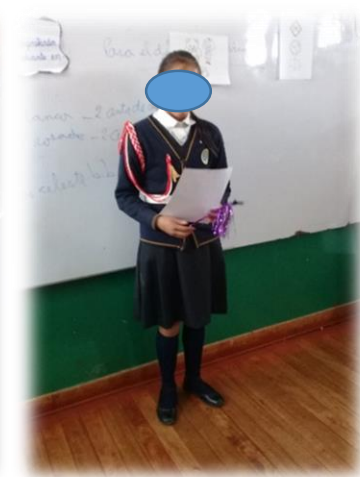
SESION 13



SESION 14



SESION 15



SESION 16



SESION 17



SESION 18



SESION 19



SESION 20

