



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

El modelo de programación creativa: imaginación,
originalidad y expresión (PCIOE) en la creatividad en
niños 3er. grado de primaria de una institución
educativa. Laredo, 2017

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORA:

Br. Betty Delicia Susana Dominguez Rodriguez

ASESOR:

Dr. César Tapia Correa

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

PERÚ – 2018

DRA. SILVA BALAREZO, MARIANA GERALDINE

Presidente

DRA. MORENO TORRES, PATRICIA DEL PILAR

Secretario

DR. TAPIA CABRERA, SEGUNDO CESAR

Vocal

DEDICATORIA

Con mucha alegría y satisfacción se lo dedico a mi padre Celso Domínguez Lozano quien me impulsa a ser mejor cada día, a no dejarme vencer por la adversidad, ha sido su ejemplo lo que me ha animado a seguir adelante.

A ti padre, tu cuerpo descansa en la tumba, tu noble espíritu en mi corazón, ya que siempre vivirás en mí.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A Dios y a todas las personas que hicieron posible la realización de este trabajo de tesis y a la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de realizarlo acorde a mis posibilidades.

La Autora

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Betty Delicia Susana Domínguez Rodríguez, estudiante del Programa de Maestría en docencia y gestión educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, identifica con DNI 17825252 con la tesis titulada "El modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión (PCIOE) en la creatividad en niños de 3er. grado de educación primaria de una institución educativa. Laredo, 2017"

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumiremos consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, Abril del 2018.



Br. Betty Delicia Susana Domínguez Rodríguez
17825252

PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Ante Uds. presento la tesis titulada “El modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión (PCIOE) en la creatividad en niños de 3er. grado de educación primaria de una Institución Educativa. Laredo, 2017”, en cumplimiento del reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Maestra en Educación, mención en Docencia y Gestión.

El trabajo presentado tiene como objetivo el plantear una alternativa para mejorar el trabajo que los docentes diariamente desarrollamos con nuestros niños y niñas con la finalidad de lograr que estos puedan desarrollarse integralmente. En el caso del presente trabajo el interés se encuentra centrado en el desarrollo de la creatividad de los infantes, pues consideramos que constituye un aspecto en el que aún existe mucho que hacer.

Distinguidos integrantes del jurado confío en que sabrán reconocer en forma justa el mérito de la presente investigación, agradeciéndoles por anticipado las sugerencias y apreciaciones que se sirvan hacer al respecto.

Atenta y respetuosamente.

La Autora.

ÍNDICE

Páginas preliminares

Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x

I- INTRODUCCIÓN.....11

1.1- Realidad problemática.....	11
1.2- Trabajos previos.....	12
1.3- Teorías relacionadas al tema.....	15
1.4- Formulación del problema de investigación.....	34
1.4.1- General.....	34
1.5- Justificación del estudio.....	34
1.6- Hipótesis.....	35
1.6.1- General.....	35
1.6.2- Específicos.....	36
1.7- Objetivos.....	36
1.7.1- General.....	36
1.7.2- Específicos.....	36

II- MÉTODO.....37

2.1- Diseño de investigación.....	37
2.2- Variables y operacionalización.....	37
2.2.1 Variable independiente.....	37
2.2.2 Variable dependiente.....	
2.2.3 Operacionalización de las variables.....	38
2.3- Población, muestra y muestreo.....	40
2.3.1 Población.....	40
2.3.2 Muestra.....	40

2.3.3 Criterios de selección	40
2.3.4 Muestreo	40
2.4- Técnicas e instrumentos de recojo de datos	41
2.4.1 Técnica	41
2.4.2 Instrumentos	41
2.4.3 Procedimiento	41
2.5- Método de análisis de datos	42
2.6- Aspecto ético	43
III- RESULTADOS.....	44
3.1- Prueba de hipótesis.....	54
IV- DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	59
V- CONCLUSIONES	62
VI- RECOMENDACIONES	63
VII- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
VIII- ANEXOS	67

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo, mediante la aplicación del modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión (PCIOE) mejorar la creatividad en los niños de tercer grado de primaria de una Institución Educativa de Laredo, 2017.

Tipo de estudio experimental con diseño pre-experimental, se contó con una población de 64 niños y una muestra de 22 niños. Se aplicó un programa denominado PCIOE con; 10 sesiones de aprendizaje utilizando un pre-test y un post-test. Se empleó el análisis cuantitativo y descriptivo de manera tal que los datos fueron procesados y presentados en cuadros de distribución de frecuencia y porcentaje, y los gráficos pertinentes. Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de homogeneidad marginal.

Con la aplicación del programa PCIOE, se obtiene un resultado del 100%; por tanto se concluye una mejora significativa en la creatividad.

Palabras Claves:

Creativa, modelo, programación creativa, creatividad.

ABSTRACT

The objective of this research was to improve the creativity of children in the third grade of primary education in Laredo, 2017, through the application of the creative programming model: imagination, originality and expression (PCIOE).

Type of experimental study with pre-experimental design, it had a population of 64 children and a sample of 22 children. A program called PCIOE was applied with; 10 learning sessions using a pre-test and a post-test. The quantitative and descriptive analysis was used in such a way that the data were processed and presented in frequency and percentage distribution tables, and the relevant graphs. For the hypothesis test, the marginal homogeneity test was used.

With the application of the PCIOE program, a result of 100% is obtained; therefore a significant improvement in creativity is concluded.

Keywords:

Creative, model, creative programming, creativity.

I- INTRODUCCIÓN

1.1- Realidad problemática

En el Perú, la mente de cualquier escolar está continuamente condicionada por un bombardeo de estímulos que le impide percibir la realidad con la frescura que necesita una persona en periodo de desarrollo. Este tipo de contaminación en el que se ve inmerso limita y bloquea la capacidad más natural y exclusiva del ser humano: la creatividad. La creatividad es una necesidad primaria y su ausencia produce insatisfacción y aburrimiento.

Ante tal situación es urgente intervenir. Es necesario eliminar todos los condicionamientos, tantos culturales y sociales como familiares y personales; es preciso revisar hábitos y actitudes trasnochados; desterrar suposiciones, supuestos rígidos, y conseguir que el alumno descubra el sentido más puro de la realidad, de tal forma que le permita desplegar su propio estilo de aprendizaje.

El dinamismo de la sociedad actual es de tal dimensión que el concepto de educación del futuro debe ser preparar al alumnado para el cambio, no para el conformismo y estereotipo, como lo ha sido hasta ahora, e incluso más allá del cambio. Se tiene que empezar a formar al profesorado y a los educandos en esta dirección y tratar de que aflore la creatividad en las relaciones con los alumnos procurando el desarrollo de la capacidad creativa al máximo.

Las escuelas nuevas, los movimientos pedagógicos de vanguardia, la escuela activa, de todos los países y también en el nuestro, se han hecho eco de este mensaje y defienden que la creatividad es una aptitud que es necesario desarrollar. Consecuentes con esta afirmación dan cabida, por lo menos en grandes principios, a propuestas y objetivos que harán florecer el talento creativo. Pero sería grave error dejarlo en mera declaración de intenciones, tan general y generosa como infecunda, si no se lleva a la práctica, con medidas, métodos y materiales adecuados.

Para Guilford, la creatividad es el conjunto de aptitudes intelectuales del sujeto, sosteniendo así que todos los seres humanos son creativos, en mayor o menor grado, por lo tanto la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender es captar nuevas informaciones (citado en Lopez R. 2003).

La región La Libertad no es ajeno a la realidad nacional que antes hemos enuncia; todos nacemos con una capacidad creativa que debe ser estimulada como todas las capacidades humana. La familia que representa el sistema cuna de la sociedad, se encuentra condicionada por factores políticos, económicos, culturales y educativos de nuestro país, lo que origina que las niñas y niños no cuentan con escenarios que tengan los recursos necesarios para motivar y desarrollar la creatividad , predominando así los aprendizajes memorísticos, dirigidos y mecánicos. Por tal motivo Sánchez (2003) postula que todos los seres humanos: niños, jóvenes y adultos son potencialmente creativos, para lo cual hay que estimular dicha capacidad mediante actividades de enseñanza – aprendizaje. Afirmando así que mediante la creatividad se manifiesta la inteligencia humana que al desarrollarse se convierte en una habilidad especializada dando lugar al talento.

En la Institución Educativa el trabajo pedagógico no existe si no es una labor creadora cuyo contenido es formar hombres y mujeres que no repitan, que sean únicos, conscientes de su época, que solucionen problemas que surgen, que argumenten sus criterios de forma crítica y transformadora y que no tengan temor a arriesgarse en la búsqueda de su propia realización como individuos dentro de la sociedad y así lograr actitudes y capacidades que sirva a lo largo de toda la vida.

1.2- Trabajos Previos

Haciendo indagación sobre las variables de estudio se encontraron :

En el contexto nacional:

REYES (2013) en su tesis sobre dramatización y creatividad ,reporta los resultados siguientes : la investigación es cuasi experimental de causa y efecto. Se escogió trabajar la investigación con una población muestral de estudiantes del curso taller de comunicación integral de pre grado de la Facultad de Educación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Se formó el grupo experimental y el grupo control de 30 estudiantes del salón A y 30 estudiantes del salón B respectivamente, se aplicó como instrumento un cuestionario y lista de cotejo. Se concluyó que:

La técnica-debate dramatizada influye en el desarrollo de las capacidades creativas: producción de frases humorísticas, creación de versos poéticos y dramatización de textos literarios de los estudiantes de la muestra.

ALCANTARA (2014) en su tesis programa de actividades artísticas para mejorar la creatividad.

La investigación fue cuantitativa y cuasi experimental con una muestra de 39 estudiantes, se aplicó una lista de cotejo como pre test obteniendo resultados deficientes en la creatividad de 9.1 puntos en el promedio y un elevado de 82 % de estudiantes ubicados en el nivel bajo. Se aplicó un programa basado en actividades artísticas lo cual permitió mejorar los niveles de creatividad reflejados en el post test obteniendo 16 de promedio, 71 % de estudiantes ubicados en el nivel medio y 18 % en el nivel alto, confirmado la efectividad del programa y la mejora de la creatividad de los estudiantes por lo cual se concluye : las actividades artísticas ejercen un alto grado de influencia en la mejora de la creatividad en estudiantes del 3er. Grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 11001 Señor de los Milagros, Chiclayo.

- En el contexto regional :

ACEVEDO (2013) en su tesis influencia del uso de materiales de reciclaje en el desarrollo de la creatividad, nos dice: la presente investigación fue cuasi experimental, con una muestra de 27 niños de 05 años. Se utilizó el diseño de grupo control y grupo experimental; como instrumento de evaluación se usó el test de creatividad de Paul Torrance, se utilizó pre y post test para poder medir la creatividad de los niños antes y después de la aplicación del taller donde se utilizaron estrategias de método lúdico y metodología activa participativa. Los resultados demostraron: que el grado de influencia del uso de materiales de reciclaje en el desarrollo de la creatividad de los niños de 05 años de la Institución Educativa 215 de la ciudad de Trujillo es altamente significativo.

ARCE (2013) en su tesis influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad, la presente investigación cuantitativa de tipo experimental seleccionó una población muestral constituida por 14

alumnos con características similares. Se aplicó el instrumento test de Torrance como pre y pos test.

Los resultados obtenidos muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje los niños tenían bajo nivel de creatividad. Después de aplicarse las sesiones de aprendizaje los niños muestran un incremento significativo en el nivel de creatividad, por lo cual se concluye que el programa educativo si influyó a desarrollar la creatividad en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 252, Niño Jesús de Trujillo.

CABANILLAS (2012) en su tesis influencia del programa de Origami en el mejoramiento de la creatividad, la investigación que se utilizó es aplicada con diseño pre experimental; la muestra estuvo conformada por una población de 26 niños siendo un grupo único, se aplicó un pre y pos test y también el programa de Origami para mejorar la creatividad, se concluyó que la aplicación del programa Origami logro un aumento significativo en el mejoramiento de sus niveles de creatividad de los niños de 05 años del a Institución Educativa N° 215, Urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo.

- Contexto local :

CORDOVA (2013) en su tesis sobre aplicación del programa CINESMEN para mejorar la creatividad, en esta investigación cuantitativa cuyo diseño de investigación es cuasi experimental con 02 grupos: control y experimental, se trabajó con una muestra de 24 alumnos y se aplicó un pre y pos test.

Después de aplicar el programa , se obtuvo como resultado del post-test lo siguiente: en la dimensión fluidez el 21% y 79% de los estudiantes se ubicaron en el nivel medio bajo y medio alto; en la dimensión flexibilidad el 25% y 75% de los alumnos obtuvieron el nivel medio bajo y medio alto ;en la dimensión originalidad el 67% y 25% de los estudiantes obtuvieron el nivel medio alto y alto; en la dimensión elaboración el 17% y 83% de los estudiantes obtuvieron el nivel medio bajo y medio alto.

El resultado obtenido nos muestra que existe mejora significativa en el desarrollo de la creatividad pues el 8% y el 92% de los estudiantes se ubican en el nivel medio bajo y medio alto, en tanto que ningún

estudiante se encuentra en el nivel bajo, igual ocurre con las dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; se concluye que la aplicación del programa CINESMEN mejora significativamente el nivel de creatividad de las y los estudiantes de 3er. Grado A de primaria de la Institución Educativa N° 80034 María del Socorro de Huanchaco ,Trujillo

1.3- Teorías relacionadas al tema

Existen una serie de teorías que respaldan y sustentan el presente trabajo de investigación, pero primero se plantearan las definiciones sobre la variable independiente: programación, según el diccionario enciclopédico de didáctica:

Programa es la ordenación o sistematización previa del trabajo de enseñanza. El programa tiene dos orientaciones: la intelectual (lo que va aprender el alumno) y la práctica (lo que tiene que hacer el alumno para lograr el objetivo deseado).; el programa está formado por maestros y alumnos que llevan a cabo actividades del proceso enseñanza-aprendizaje. Se presenta en varias topologías:

.Programa cíclico, cuando una materia se desarrolla en diferentes niveles cuya secuencia tiene diversos puntos de vista.

Programa concéntrico, es la programación donde un determinado tema es el centro de concentración, al estudiar nuevos temas harán referencia al tema central, profundizando el contenido. A través de esta forma de secuencia se persigue formar personas aptas para percibir el mundo e interactuar.

.Programa didáctico, es un plan que se orienta a la realización de acciones para alcanzar metas y objetivos definidos por un período. Constituye un punto de referencia donde cualquier profesor puede reflexionar sobre cómo debe ser su trabajo, la enseñanza se acomoda al marco general común del programa.

.Programa lineal, se utiliza en la enseñanza programada, conduce al estudiante a lograr objetivos establecidos mediante ítems relacionados entre sí, obteniendo nuevos conocimientos en forma gradual.

.Programa ramificado, es la enseñanza programada técnica que permite tratar al alumno en forma personalizada; teniendo en cuenta sus capacidades, necesidades y ritmo de aprendizaje.

.Programa adaptativo, se refiere que en la enseñanza programada se hace modificaciones durante su implantación y así adecuarlos a las necesidades de los alumnos.

.Programa de aplicación, está dirigido a los estudiantes que han logrado los objetivos mínimos de conocimientos establecidos por el profesor. Son programas optativos.

Programación de la enseñanza, es la planificación y operatividad de la enseñanza.

Es el proyecto educativo-didáctico específico elaborado por los profesores para un grupo de alumnos, en una situación determinada.

Elementos de la programación:

-Analizar el grupo de aprendizaje, es decir determinar sus experiencias, instrucción, necesidades, interés y situación socio-ambiental y laboral.

-Fijación de objetivos, constituye el para qué de la programación.

-Contenidos de la programación, se refiere al que enseñar.

-Estrategias metodológicas de la programación, representa el como enseñar.

Es la selección y organización de estrategias didácticas más eficaces para aplicarlas en los procesos de aprendizaje.

-Recursos didácticos de la programación, es el soporte que conduce al profesor y alumnos a lograr los objetivos.

-Evaluación de la programación, son las decisiones tomadas por el docente a un grupo determinado de alumnos para comprobar la eficacia de la programación.

Las principales definiciones en relación al concepto de la variable dependiente creatividad:

Guilford (1950) define a la creatividad como una forma de pensamiento donde el sujeto obtiene la solución ante un problema, teniendo las siguientes características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Sánchez (2003) cita a Piaget, (1964) dice que la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, y se manifiesta cuando es asimilado en su pensamiento.

Verter (1975) señala que la creatividad es el complejo de condiciones correspondiente a las realizaciones que tienen carácter de nuevas (originales), que, por tanto, son raras y que enriquecen la sociedad y la cultura.

Lueckert (1977) , manifiesta que la creatividad es una facultad básica del ser humano; todos los individuos son potencialmente creativos.

Barron (1969) considera a la creatividad como la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia.

Logan y Logan (1980), lo define como originalidad, como proceso relacionado con la capacidad mental, y como producto.

Sánchez (2003) cita a Pesut (1990) dice que la creatividad es un proceso metacognitivo de autorregulación, de la actividad humana, y así modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta.

Ausubel et al (1995) analiza la concepción de creatividad de Torrance, donde el pensamiento creativo es el "proceso de percibir elementos que no encajan o que faltan; de formular ideas o hipótesis sobre esto; de probar estas hipótesis; y de comunicar los resultados, tal vez modificando y volviendo a comprobar las hipótesis". (Torrance, Yamamoto, Schenetzki, Palamutlu y Luther, 1960; p.502).

De la Torre (1997) define a la creatividad como la capacidad y actitud para generar nuevas ideas y comunicarlas.

Sánchez (2003), define a la creatividad como una capacidad cognitiva afectiva, que permite a la persona organizar un proceso psicológico mostrando un comportamiento nuevo u original, flexible, fluido y organizado orientado a la búsqueda y solución de problemas.

Otras definiciones que son importante para entender lo que es creatividad, según el Diccionario de Pedagogía, los términos son los siguientes:

1. La innovación consiste en aplicar conocimientos ya existentes, a lo ya descubierto, a circunstancias concretas (p. 420).
2. La invención es la acción de encontrar, principalmente gracias al trabajo de la imaginación creadora, algo que aún no existía: máquina, etc. Toda invención consiste en hacer algo de nada (p. 429).

Descubrir es encontrar, normalmente al término de una búsqueda, una cosa escondida o desconocida, pero existente (p. 217,218).

Para entender mejor lo que significa la creatividad se revisarán dos grandes enfoques: como producto y como un proceso.

La creatividad como producto se divide en:

.Como comportamiento o conducta creativa

- Como un logro, una obra, una producción o realización individual

En la presente tesis, se considera el estudio de la creatividad como comportamiento o conducta manifestada por el individuo. Cada persona manifiesta su creatividad teniendo en cuenta sus capacidades y características personales en diferentes grados de calidad.

Se identifican tres niveles en el campo de la creatividad:

1. Elemental o personal: se dá de manera natural en la vida diaria: Ej: al reparar algo, relatar un cuento novedoso, etc.
2. Nivel medio: se refiere al ámbito laboral de cada persona. Ej.: en el artesano, el técnico, el profesional que ponen juego conocimientos teóricos o técnicos.
3. Nivel superior: Se manifiesta cuando la persona aporta algo novedoso y diferente. Teniendo en cuenta los conocimientos científicos y tecnológicos, contribuyendo así a la sociedad Ej.: los investigadores, el inventor.

También Sánchez (2003) cita a Taylor (Sikora , 1979; Lueckert , 1977) quien identifica cinco niveles de creatividad; en su estudio como comportamiento.

1. Creatividad expresiva: corresponde al primer nivel, se dá de manera espontánea, afectiva, natural y amplia libertad.
2. Creatividad productiva corresponde al segundo nivel. Se manifiesta de manera práctica, creando el individuo se enfrenta a su realidad, resolviendo problemas prácticos utilizando recursos técnicos que conoce o domina.
3. Creatividad Inventiva: corresponde al tercer nivel: El individuo se relaciona de modo nuevo con su realidad, llegando a inventos prácticos.
4. Creatividad innovadora: ubicado en el cuarto nivel. Tiene una capacidad inventiva muy significativa, contribuyendo a la humanidad entera.

5. Creatividad emergente: es el quinto y más elevado nivel implica la capacidad de recibir nuevas exposiciones y reorganizarlas, abstraerlas y sintetizarlas.

La creatividad como proceso, tiene dos acepciones:

- Las acciones internas u operaciones mentales que desarrolla el individuo.
- Las acciones o eventos externos que lleven a lograr una obra o producción original.

Sánchez (2003) cita a Graham Wallas (Espriú, 1993), sociólogo británico que en 1924 entendió el proceso creativo como una secuencia de 4 fases indispensables, denominándolos: fases del proceso de producción creativa.

Estas fases son:

.La preparación es la etapa inicial que comprende: la reunión, sistematización y acumulación de información para ser procesada y requiere de gran flexibilidad para hacer uso de la información básica permitiendo así la elaboración de nuevos elementos informativos.

.La incubación es el trabajo consciente de elaboración y tratamiento de la información, cuyo tiempo es proporcional a la dedicación que se imponga al trabajo; puede presentarse aparentes retrocesos, indecisiones o inactividades. Obteniendo gran fluidez y flexibilidad en el pensamiento.

.La iluminación e inspiración se refiere al surgimiento de la solución correcta ante un problema, lo cual viene a la mente de forma imprevista ex presando la originalidad y la organización del proceso creativo.

.La elaboración o verificación es la fase final donde se analiza varias veces una idea original, con un espíritu crítico y estrategias cognitivas, logrando así una producción.

Heinelt (1992) propone tres tipos de modelos para el estudio de la creatividad:

. Modelo Estático.-

Presupone una serie de características personales en forma de cualidades que pertenecen al área cognitivo-intelectual y afectiva. Se considera como características del comportamiento: sensibilidad a los problemas, fluidez, flexibilidad, originalidad y aptitudes.

Modelo Dinámico.-

Analiza la producción creativa que se da en el campo consciente e inconsciente de la persona (preparatoria y ordenamiento de problemas, incubación, inspiración y elaboración)

El modelo Persona.-I

Enfocado como la expresión integral de una personalidad creativa. Es cuando la personalidad creativa logra realizaciones creativas calificadas, donde intervienen de manera significativa factores intelectuales, motivacionales y socio-psicológicos. La meta de la educación para la creatividad es lograr personalidades creativas

Un punto importante en el estudio de la creatividad son los enfoques teóricos que se detallarán a continuación:

.Enfoque psicoanalítico.-

Según las ideas de Freud y colaboradores, la creatividad del ser humano es un proceso inconsciente de sublimación. En el inconsciente se encuentran las soluciones creativas que afloran mediante las necesidades insatisfechas logrando la creación. La sublimación se refiere a las manifestaciones intelectuales superiores como: actividades artísticas, científicas e ideológicas que unidos a los procesos secundarios del pensamiento se convierten en cultura. De esta manera surge la personalidad creativa; este enfoque se ocupa del aspecto motivacional y emotivo de la creatividad.

El proceso creativo está definido por Landau (1987), como realización de las emociones estancadas cuyo desarrollo se logra mediante asociaciones libres, que se alimentan en la fantasía de los ensueños y de los juegos infantiles.

Enfoque Asociacionista.-

El psicólogo asociacionista Mednick en 1962 define la creatividad como un proceso de transformación de elementos asociativos, orientados a combinaciones nuevas. Según esta corriente el número de asociaciones que se realizan determinan el grado de creatividad de la persona

El ser humano encuentra en la asociación una forma de ir aumentando su conocimiento del mundo .Las asociaciones se hacen a partir de ideas originales y libres llegando así al producto creativo.

En el enfoque Gestáltico.-

Max Wertheimer (1959) define la creatividad como una acción por la que se produce o moldea una nueva idea o visión el cual surge en forma repentina por comprensión, reorganización del espacio perceptual. es decir hay que aprender a mirar de una forma distinta un problema, desterrar la rutina. Las personas creativas tienen el don de abstraer, sopesar, regular formas y estructuras y también ampliarlas. Este enfoque realza la interacción, la persona, el proceso, el producto y el entorno.

Enfoque existencialista.-

Rollo May considera que la creatividad es un encuentro y lo esencial es el verdadero compromiso. Define a la creatividad como resultado de la máxima salud emocional. La creatividad se da cuando la persona es receptiva, consciente de su propio mundo, el de su entorno y el de sus semejantes.

Enfoque de aprendizaje o de la transferencia de la creatividad.-

Guilford en su teoría del procesamiento y transmisión de la información, la cual se basa en su teoría de la estructura del intelecto (operaciones, contenidos y productos), da a conocer la transferencia del aprendizaje.

Se considera a la creatividad como elemento del aprendizaje. La persona creativa capta nuevas informaciones o relaciona los nuevos con las viejas informaciones y luego transfiere a otros campos.

Enfoque interpersonal o cultural.-

Se refiere a la dependencia de los semejantes, del entorno y de la cultura. Para Adler (1927), la creatividad es la utilidad suprema. El individuo utiliza su conciencia social y su fuerza creativa para beneficio personal y desarrollo de la sociedad. Por lo cual el individuo tiene la máxima libertad para configurar su vida mediante la fuerza creativa.

From (1950), distingue la dicotomía en la existencia humana, de un lado el obrar en forma creativa que son aprendidos, ejercitados como pintar, componer, escribir que conducen a un nuevo producto que representa lo habitual y el conformismo y de otro lado aptitud creadora lo que impulsa hacia lo nuevo.

Para Carl Rogers, (1995) la creatividad se da cuando el individuo percibe su entorno de una forma abierta y sin prejuicios. El individuo se convierte en

ser creativo cuando desarrolla y mantiene su individualidad en un mundo conforme, de esta manera la sociedad impulsa a la creatividad.

Enfoque evolutivo de Piaget.-

Para Piaget, (1967) el carácter creativo de la actividad humana se da mediante el mecanismo de la asimilación. Mediante la asimilación se da el mecanismo de la adaptación del individuo para accionar sobre el medio y luego transformarlo.

La asimilación primero se da de carácter biológico; después se transforma en funcional, donde el individuo recoge la información de la realidad y la transforma convirtiéndose en asimilación cognoscitiva.

Piaget nos describe que primero se da el mecanismo de asimilación mediante la actividad sensorio motriz, después se da el proceso de simbolización, del lenguaje y el pensamiento e inteligencia conceptual abstracta, lo cual induce a que el niño a transformar su realidad, lo cual se manifiesta mediante la curiosidad, para descubrir lo que no conoce e invente solución a problemas que se la presente. Por lo cual define a la creatividad como la forma más elevada de la manifestación de la inteligencia humana, pues conforme se manifiesta, también se manifiesta la necesidad de inventar una solución nueva u original.

Es importante conocer las características que estimulan la creatividad y las características que no estimulan. Entre las características que citan con mayor frecuencia Logan y Logan (1980) se encuentran : la flexibilidad, inteligencia, el humor, la espontaneidad, el pensamiento divergente, la inventiva, la experimentalidad, el desafío de la complejidad, la originalidad, la capacidad de ver relaciones, , las ganas de jugar, el deseo de correr riesgos, la sensibilidad, la productividad, la curiosidad, la capacidad de descubrimiento, el inconformismo, la libertad, la excentricidad, la perseverancia, la imaginación.

Por el contrario, las características que impiden la creatividad son: la rigidez, el control, la lógica, un respeto desmesurado por la tradición, la rutina, la falta de imaginación, el conformismo, la falta de uso de la intuición en el proceso preconscious. De la Torre (1997) dice que, si mantenemos un concepto unitario de creatividad, hemos de poner los límites que enmarcan dicho concepto.

Teniendo en cuenta las diferentes posturas sobre creatividad, se puede señalar algunas pautas aceptadas por una amplia comunidad de científicos.

- La actividad creativa es consustancial al ser humano. El hombre libre es capaz de crear, es capaz de proyectar su mundo interior sobre el medio.
- La creatividad y la educación, es un atributo de los seres humanos racionales.
- La actividad creativa es intencional y dirigida para lograr un fin determinado. Es decir es una virtud personal que en forma voluntaria podemos dirigir
- Todo acto creativo transforma el medio.
- El medio contribuye a obtener nuevas configuraciones y estructuras mentales, lo que nos permite actuar sobre nuestro entorno para transformarlo; la mente creativa transforma la información de modo personal
- Creatividad y comunicación están consideradas como categorías trascendentales del ser humano. Sólo el hombre es capaz de crear, comunicarlo y transformar el medio.

El comportamiento creativo puede mostrarse de distintas formas, las mismas que pueden convertirse en tipos de creatividad. Sánchez(2003) cita a Sikora (1979), la creatividad puede adoptar formas: científica, técnica, literaria o práctica. A ellas agregamos la musical, plástico motor y otras.

.La creatividad científica, se realiza por medio del pensamiento e imaginación productiva o divergente; la investigación se hace de la realidad que nos lleve al conocimiento de las cosas, a la identificación y comprensión de los principios y leyes, al descubrimiento de las relaciones entre los mismos, haciendo factible el desarrollo del conocimiento científico.

.La creatividad técnica, se manifiesta cuando los principios y leyes científicas se aplican al pensamiento productivo con el propósito de elaborar y crear objetos y material tecnológico y metodológico para un mejor aprovechamiento de los seres humanos.

.La creatividad artístico-plástica, se manifiesta por mediación de la imaginación y fantasía en correlación con rasgos afectivos dinámicos tales como las motivaciones, los sentimientos, las emociones los intereses, etc.,

del individuo y le permite expresar sus vivencias mediante el dibujo, la pintura, el modelamiento de objetos.

.La creatividad plástico-motora, se manifiesta en la plasticidad del cuerpo y las destrezas en sus movimientos en especial de los músculos y las extremidades, \que le permite a la persona crear movimientos y desplazamientos con su propio cuerpo. Lo observamos en el baile, la danza, la gimnasia, las destrezas físicas, las representaciones teatrales.

.La creatividad artística escénica, se manifiesta en la actividad teatral tanto de parte de quien produce una obra para llevarla al teatro como de parte de los artistas que forman el elenco y despliegan sus capacidades innatas que les permiten ser muy reconocidos en el arte escénico.

.La creatividad literaria, se manifiesta igualmente por mediación de los procesos cognoscitivos ligados a la aptitud verbal, y especialmente los rasgos afectivos de la personalidad del individuo, permitiendo expresar creativamente su elaboración en forma de poesías, cuentos, ensayos, novelas, etc.

Finalmente se puede hablar de una creatividad práctica, la misma que se identifica en el trabajo diario, tanto en niños como en adultos y se manifiesta cuando el individuo aplica su pensamiento racional para resolver problemas prácticos o cotidianos, desarrollando soluciones útiles que se convierten en innovaciones que para el grupo resultan desconocidas.

También hay que considerar algunas definiciones sobre la naturaleza del pensamiento creativo:

Guilford (1978) considera que en el pensamiento creativo se encuentra la producción divergente. Define la producción divergente como la generación de información a partir de una información dada, donde lo importante es la variedad de salida de la misma fuente (innovación, originalidad, síntesis o perspectiva poco usual). En el pensamiento divergente se obtienen los factores de: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, sensibilidad frente a los problemas y redefinición.

Ausubel (1995), define el pensamiento creativo como el proceso de percibir elementos que no encajan o que faltan y formular y probar las hipótesis respectivas y comunicar los resultados (Torrance, Yamamoto, Schenetzki, Palamutlu y Luther, 1960)

Para Penagos (2000), las características de la creatividad son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

Para Rodríguez (1997), la fluidez se manifiesta cuando una persona puede producir muchas ideas referente a un tema, la flexibilidad son las ideas producidas con mucha variedad y heterogeneidad en donde se analizan los problemas desde diferente ángulo, y la elaboración se refiere a la factibilidad de que las ideas inventadas sean realizables.

Guilford, citado por Goñi (2000), menciona que las personas muy creativas pueden generar muchas ideas en forma rápida (fluidez), salir de lo establecido y atacar los problemas desde una perspectiva nueva (flexibilidad), y generar ideas nuevas y diferentes (originalidad).

Para Fillmore (1979) en Prados (2004), la fluidez es la habilidad que tiene una persona de llenar el tiempo con el habla, pues no para de hablar y se expresa en forma natural.

Para Córdoba (1992), cit., Zaldívar M.; Sosa Y.; López J. (2005), la flexibilidad se manifiesta cuando la persona observa de diferente forma un fenómeno, expresa muchas ideas y operaciones no comunes ante una situación, emplea diversos recursos y alternativas de solución a los problemas.

Para Cerda (2000), la originalidad es la característica que define a una idea o productos como único y diferente.

Para Barrón (1969), la elaboración de los pensamientos es característica del ser humano donde se da y se manifiesta mediante la creación psíquica.

Sánchez (2003), cita a diversos autores como: Barrón (1969), Guilford (1973), Taylor (1962), Sikora (1979), Mckinnon (1962), Lueckert (1977) señalan las principales características del comportamiento creador:

.Fluidez verbal y expresión de ideas, se define como la capacidad de la persona para producir muchas ideas y expresarlas en forma verbal, gráfico o motriz. Ullman (1972) identifica la fluidez como aspecto cuantitativo de la creatividad.

.Flexibilidad de adaptación, se define cuando las ideas que han sido producidas son organizadas mediante categorías, diferentes respuestas y soluciones. Cuando se obtiene respuestas a un problema en forma inusual

se está demostrando la flexibilidad del pensamiento, esta característica puede identificarse como aspecto cualitativo de la creatividad.

.Originalidad, se define como la capacidad de producir ideas que no son conocidas, es decir ideas nuevas y originales que tengan :novedad, sorpresa, predecibilidad y unicidad.

.Elaboración, se define como la capacidad de agrupar nuevos elementos y completar detalles para luego configurarlos.

.Organización, se refiere a la capacidad para reordenar lo realizado y reestructurar y organizar nuevas estructuras.

.Sensibilidad, se refiere al rasgo afectivo con que resolvemos los problemas.

.Pensamiento divergente, expresado mediante la experiencia cuya dirección no es rígida por lo tanto para lograr una meta se puede elaborar múltiples alternativas de solución; mientras que el pensamiento convergente es formal, rígido, dirigido y responde a patrones de comportamiento.

Según Sánchez cita a Torrance y Guilford (2003), inciden que los diferentes métodos y técnicas conforman estrategias específicas para promover la creatividad

Los más conocidos y promovidos son:

El método antitéticos que se apoya en la liberación mental donde se encuentra la técnica torbellino de ideas o brainstorming, su autor es Alex Osborn, es la técnica más difundida en la actualidad y está orientada a la solución de un determinado problema sin límites crítico ni selectivo En su obra Applied imagination (1953) señala y analiza los cuatro principios fundamentales en que se basa el brainstorming, todos los cuales se asientan en la creencia de que el pensamiento divergente.es esencial y clave en la creatividad.

1. Toda ocurrencia debe expresarse, así parezca absurdo o ridículo.
2. La cantidad de ideas es la base para lograr la calidad.
3. Mediante la estimulación se puede utilizar y transformar las ideas de los demás.
4. Durante la producción de ideas no debe hacerse ninguna crítica.

Métodos aleatorios, cuyas técnicas son típicas para la generación de ideas. Los eventos iluminadores nos permiten penetrar nuestros patrones del pensamiento en puntos diferentes. Tenemos las siguientes técnicas:

.Haga preguntas, el acto de preguntar es vital en cualquier actividad humana, por medio de la pregunta las personas se expresan, comunican y piensan. Es importante en cualquier proceso creativo: el interés y la curiosidad por las cosas que pregunta.

Tipos de preguntas: ¿qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿por qué?, ¿quién?

.Los seis sombreros del pensamiento, se considera como una versión más elaborada del brainstorming. Edward de Bono nos dice que esta técnica representa seis maneras de pensar y no se las debe tomar como etiquetas rígidas, sino como orientaciones y direcciones que adopta el pensamiento.

Análisis morfológico, hace parte de los procedimientos utilizados por la lingüística, particularmente de la morfosintaxis que estudia la estructura de la palabra y de sus componentes. Planteado por Fritz Zwicky es una extensión de la lista de atributos y es un método automático para combinar parámetros y resolver un problema.

Método la sinéctica. William Gordon, uno de los primeros en ocuparse de las aplicaciones prácticas de la creatividad (1944) y para ello creó un conjunto de técnicas que él denominó sinéctica, y cuya idea básica consistía en relacionar cosas diferentes y en convertir lo conocido en extraño y viceversa.

.Resolviendo problemas o problem solving. La mayoría de los métodos y técnicas relacionadas con la creatividad gira en torno a la figura el problema, y particularmente a su planteamiento y solución, de ahí que la mayoría de los autores afirmen que la esencia última de la creatividad consiste en resolver problemas, así como la investigación en identificarlos y formularlos. El ser humano tiene la capacidad para crear, lo cual significa capacidad para resolver creativamente un problema lo que conduce a realidades nuevas. Existen otras técnicas que también contribuyen al desarrollar el pensamiento creativo:

.Usos múltiples, esta técnica se utiliza para promover en la creatividad, los factores de fluidez, originalidad, flexibilidad y pertinencia. Se basa en que todos los objetos que nos rodean pueden ser utilizados para diferentes fines.

.Narración en cadena, es una técnica muy activa, donde participa un individuo de un grupo en forma sucesiva y la participación consiste en la construcción de frases hasta la de situaciones o episodios enteros; promueve la fluidez, flexibilidad, espontaneidad y originalidad.

.Mimética, es una técnica divertida, donde el lenguaje gestual se transforma en semántico. Se presenta como un juego infantil donde cada individuo realiza gestos o mímica y un grupo tiene que adivinar de que se trata; mediante esta técnica se desarrolla la imaginación.

El ser humano en el transcurso de su vida se desarrolla mediante sucesivas etapas, cuyas características son especiales. Cada etapa se plasma y da paso a la otra; en nuestro trabajo de investigación hemos considerado precisar las características de los niños y niñas de 6 a 12 años, edades que corresponde a vivencias en las escuelas con personas de la misma edad, presentando las siguientes situaciones:

- Las niñas y los niños desarrollan lo siguiente: la percepción, la memoria y razonamiento.
- Aprende a entender el sentimiento del deber, respeto a lo ajeno, amor propio.
- La escuela fomenta las relaciones sociales fortaleciendo la personalidad. Los niños y niñas son tremendamente imitativos, objetivos y racionales.

Guilford y otros (1978), cita a Torrance y sus colaboradores hallando confiables algunos signos claves para determinar la creatividad en los niños y niñas.

- Curiosidad: el niño formula preguntas en forma persistente no se conforma con las explicaciones superficiales y manifiesta preguntas más profundas. La curiosidad no siempre se manifiesta verbalmente.
- Flexibilidad: si mediante un método no se obtiene los resultados pertinentes, se cambia a otro
- Sensibilidad ante los problemas observa con nitidez la información, sabe distinguir las particularidades frente a un todo que se presenta como uniforme.

- Redefinición: observa significados ocultos en manifestaciones que son aceptadas y visualiza nuevas interrelaciones entre objetos que no guardan ninguna relación.
- Conciencia de sí mismo: se refiere que es consciente de ser alguien en particular. Se orienta y maneja por sí mismo, y es capaz de trabajar sólo durante períodos largos teniendo como estímulo su propio proyecto.
- Originalidad: cuyas ideas son poco comunes, interesantes, sorprendentes y espontáneas.

Rodríguez (1988) cita a Getzeis y Jackson, quienes hicieron un perfil resultante de sus estudios realizados en niños de la escuela primaria manifestando que el niño altamente creativo:

- Muestra más sensibilidad a las situaciones problemáticas; es decir a lo extraño e inusual
- Percibe los problemas y tiene inquietud por resolverlos.
- Tiene ideas no usuales pero sí efectivas.
- Es flexible en el enfoque de los problemas; cuyas soluciones son inusuales.
- Puede extraer de su memoria diferentes asociaciones .
- Manifiesta entusiasmo por la realización de muchas actividades, proyectos al mismo tiempo.
- Puede concentrarse en una idea a pesar de las incomodidades e interrupciones y persiste a pesar de la frustración.
- Prefiere a menudo las empresas individuales a los proyectos de grupo. E
- Sus calificaciones escolares no siempre son notas altas.
- Sus opiniones son nuevas y amplias.

El objetivo principal de la educación es crear hombres y mujeres capaces de hacer cosas nuevas y no repetir simplemente lo realizado por otras generaciones; el segundo objetivo es obtener mentes críticas que verifiquen y no acepten todo lo que se les diga Menchén (1998) cita a Piaget.(p. 173).

Por lo cual es importante definir la relación de la Educación y Creatividad.

Según Torrance (1970) "... la razón de nuestras escuelas es la enseñanza. Decimos que hay que trabajar con firmeza para que nuestros alumnos

aprendan más. La labor de las escuelas del futuro es lograr que los estudiantes piensen. Es por eso que las escuelas de hoy deben obtener hombres y mujeres que sepan pensar, encontrar las soluciones adecuadas a los problemas mundiales, que sepan adaptarse al cambio y sepan tener criterio en esta época de movimiento constante.

El reto de la educación es lograr una escuela activa pero somos muy lentos en la modificación de objetos didácticos. En los colegios y universidades se sigue enseñando solamente la psicología del aprendizaje, casi nunca la psicología del pensar.

Raramente los profesores formulan objetivos desde el punto de vista del pensar -y quiero decir un pensar diversificado- crítico, creativo constructivo, independiente, lógico, liberal y analítico. En raras ocasiones estimulan a los educandos a que salten la barra del aprender del pensar".

Según Marín (1991), en la escuela se fomenta la creatividad expresiva que busca desarrollar las aptitudes artísticas mediante los trabajos manuales, pero lo que hay que enseñar es a desarrollar la creatividad, en la expresión hablada donde los niños expresan sus pensamientos y sentimientos empleando las palabras.

Se les debe enseñar a defender y expresar sus puntos de vista, utilizando su razonamiento y nuevos argumentos.

Según Ausubel, Novak y Hunesiah (1995), la labor de la escuela es ayudar al desarrollo de las potencialidades creadoras existentes, manifestándose en la espontaneidad, la iniciativa la expresión individualizada, concediéndole espacio en el currículo a tareas las cuales estimulan y recompensan a los alumnos que tienen dotes creativas.

Según el Ministerio de Educación (2001) La educación creativa está orientada a conformar personas con iniciativa y confianza, aptos para afrontar problemas personales, interpersonales o de cualquier índole. Educar creativamente significa educar para el cambio e innovación.

Para considerar a la creatividad como un valor educativo debe demostrarse a través del currículo en los diferentes niveles del sistema de educación. Si queremos educar en creatividad a todos los estudiantes es necesario ejercitar su pensamiento convergente y divergente. La institución educativa debe proporcionar las condiciones adecuadas para concientizar a los

estudiantes de sus capacidades y su dinamismo creador. Es decir la institución educativa debe mejorar su ambiente, sus contenidos, sus métodos, su estilo de orientación pedagógica y desarrollo de la creatividad. La capacidad creativa de los educandos se puede desarrollar por medio de la creatividad en el aula, los formadores facilitan los cambios cualitativos en la educación mediante estrategias creativas.

La importancia de la participación activa del profesor como facilitador en la solución creativa de problemas. Cuando el profesor tiene actitudes de individualismo y aislamiento son señales de una enseñanza tradicional. Sánchez (2003) manifiesta que las características del profesor, la metodología y didáctica que emplea, son muy importantes para lograr el desarrollo de la creatividad.

Según Rodríguez (1998) los diferentes oficios y trabajos, exigen en los sujetos que los desempeñan, diferentes cualidades, El maestro debe ser creativo, sólo así podrá comprender y valorar los impulsos creativos.

Las principales características del maestro creativo son:

- Es consciente de su misión como maestro.
- Logra que los alumnos se sientan actores y no receptores.
- Proporciona un clima de libertad donde prima el orden y respeto mutuo.
- Estimulan a que los alumnos pregunten sin temor al ridículo.
- Permite que los estudiantes se expresen verbalmente y les demuestra que sus ideas tienen valor.
- Detecta las frustraciones de los individuos y del grupo, y les enseña a afrontarlos.
- Identifica los conflictos que surgen en el grupo fomentando actitudes de respeto y comprensión entre ellos.
- Amonesta y denuncia actitudes irresponsables de los alumnos y promueve autodisciplina.
- Ofrece oportuna retroalimentación, a los alumnos y fomenta que el grupo sea retro informador.

Sánchez, (2003), cuando evaluamos el pensamiento convergente empleamos procedimientos que nos llevan a obtener una sola respuesta como alternativa correcta frente a otras. El mejor ejemplo se da en las pruebas psicométricas. Este procedimiento para medir la creatividad no es posible dado que la respuesta creativa es más abierta, sin embargo, con fines de investigación se han elaborado pruebas para evaluar el pensamiento divergente, en determinadas condiciones, y los resultados de la evaluación si parecen predecir la conducta creativa (p.150).

Torrance (1977) desarrollo dos tipos de pruebas de creatividad: verbales y gráficas (Torrance, 1972; Torrance y Hall, 1980) La solución de estas tareas es calificada de acuerdo-a su originalidad, fluidez y flexibilidad; que se constituyen en tres características básicas del pensamiento divergente.

Cuando se evalúa la creatividad, se busca la disposición o la capacidad permanente a mostrar conductas o productos creativos (como: composiciones escritas, musicales, plásticas, lógico-matemáticas, gráficas, interpersonales o espaciales) que permitirán diferenciar a una persona de las demás.

A partir de las definiciones y características del comportamiento creativo se identifican los siguientes indicadores más importantes para evaluar la creatividad:

- Sensibilidad a los problemas, preocupación o interés. Se evalúa a través de una escala valorativa.
- Fluidez, capacidad de producir gran cantidad de ideas. Se evalúa en forma verbal gráfica o plástico motora.
- Flexibilidad o capacidad de producir gran variedad de ideas o usar diversos enfoques. Se evalúa en forma verbal, gráfica o plástico motora.
- Originalidad o capacidad de producir ideas que no sean repetidas. Se evalúa en forma verbal, gráfica o plástico motora.
- Elaboración o capacidad de organización o completamiento de detalles. Se evalúa en forma gráfica o plástico motora.
- Redefinición o capacidad de definir o percibir de manera diferente a la manera usual. Se evalúa de manera verbal.

Los procedimientos de medición y evaluación de la capacidad creativa se aplican dependiendo de la edad, del nivel educativo y contexto cultural del sujeto. Pueden abarcar dibujos, manchas de tinta, juegos de imaginación, pruebas con imágenes, construcción de dibujos mediante puntos, círculos, cuadrados, figuras incompletas, trozos de papel de colores, verbalizaciones, simbolizaciones mediante líneas, ideas para mejorar productos, problemas y consecuencias, adivinar sonidos o construir imágenes a partir de sonidos.

El modelo de programación creativa: Imaginación, Originalidad y Expresión (PCIOE) en el aula, tiene como objetivo principal mejorar la creatividad mediante un programa, desarrollando los sentidos, fomentando la iniciativa personal y estimulando la imaginación.

Esta programación de la creatividad se concreta en las siguientes pautas:

Cuenta con 32 fichas que son guías orientativas para aplicar en el aula mediante actividades creativas, propias de cada objetivo.

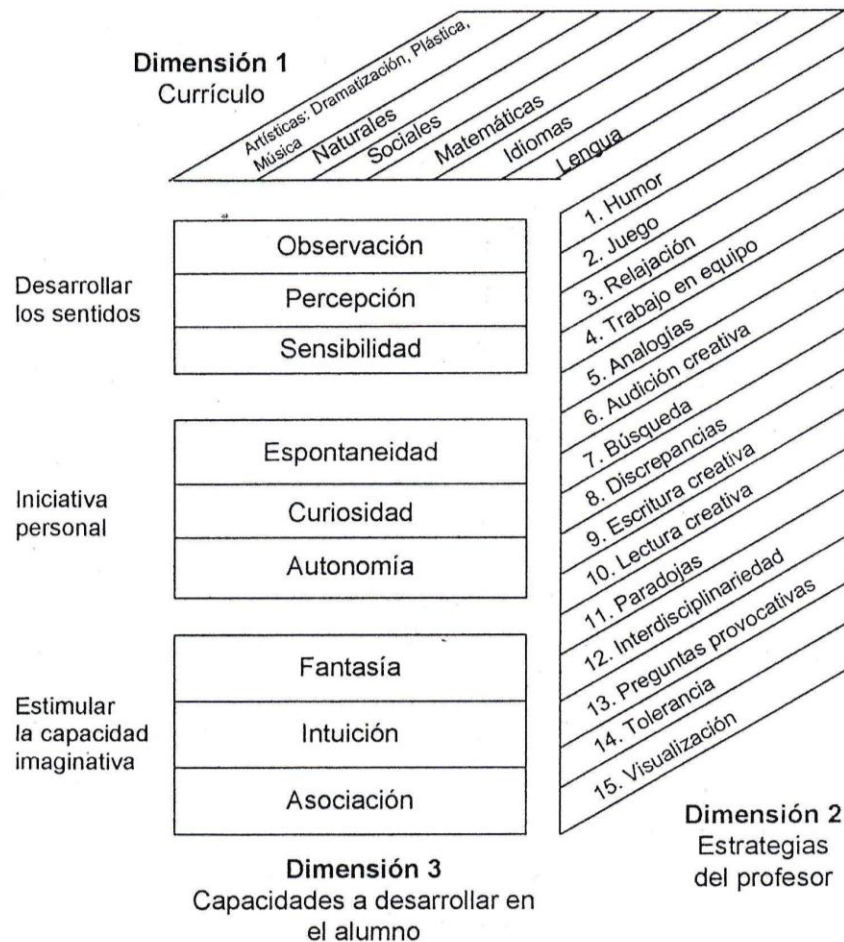
Las actividades que se indican en cada ficha guía está formado por tres dimensiones:

Áreas curriculares que comprende el plan de estudios de la escuela básica, adaptados a nuestro sistema educativo actual; recogemos las ocho áreas básicas de educación primaria.

Estrategias del profesor, que son los medios que utiliza para lograr conductas creativas. El repertorio consta de quince estrategias.

Capacidades a desarrollar en el alumno, que forman la matriz de nueve capacidades que responden al objetivo del modelo de programación PCIOE. Se establece una interrelación entre las tres dimensiones; el profesor puede elegir cualquier área curricular, cualquier estrategia de enseñanza y desarrollar la capacidad para lograr un alumno creativo, desarrollándose una interrelación entre lo cognitivo y afectivo.

Se pretende desarrollar las capacidades creativas mediante diferentes estrategias que se le proporciona al profesor para actuar en el amplio abanico curricular vigente. Y de esta manera lograr la innovación en el sistema educativo.



1.4-Formulación del problema de investigación

Los escenarios de la sociedad actual, exigen personalidades creativas con capacidades para aplicar conocimientos y habilidades a nuevas situaciones, con actitud crítica, atento a lo nuevo en tiempos actuales, capaces de hallar solución a problemas que surgen. A partir de estas reflexiones, surge la interrogante:

¿En qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la creatividad en niños de 3° grado de educación primaria de una institución educativa de Laredo, 2017?

1.5-Justificación del estudio

El presente trabajo tiene una justificación práctica por lo siguiente: El trabajo de investigación se deriva en una nueva propuesta: Modelo PCIOE (Programación Creativa: Imaginación Originalidad y Expresión) que permite estimular la creatividad con rigor en niños en el nivel primario. La creatividad

es necesario desarrollarla para tener niños independientes en su forma de pensar, críticos, que puedan asimilar las situaciones que viven, que sean sensibles al entorno y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea. Son elementos importantes para cimentar la ciudadanía. El beneficio será para toda la Institución Educativa, y es viable en la medida que cuenta con la disponibilidad de recursos para su desarrollo; logrando un nuevo estudiante con perfiles amplios, diversificados, básicamente creativos, constituyendo así una implicancia práctica de gran impacto.

El valor teórico de la propuesta, puede ser discutido, modificado y enriquecido, porque constituye un fundamento necesario del nuevo enfoque y misión de la educación coherente con las complejidades y problemas del mundo actual y a las que debemos responder con todas nuestras capacidades y recursos que nos es posible movilizar.

Propuesta que significa el intento de un nuevo aporte para la construcción del currículo, tanto en su concepción como en su organización; es decir en el plan de estudios, pues tendrá que ser coherente a los nuevos paradigmas que están orientando el desarrollo de los sistemas educativos en todos los niveles.

Implica también que la investigación realizada bajo ciertos parámetros metodológicos contribuirá o servirá de precedentes para otros estudios que apliquen nueva metodología y lo profundicen en los métodos para mejorar los resultados. Igualmente los instrumentos utilizados servirán para su aplicación en otras áreas curriculares. Finalmente los resultados obtenidos en este trabajo no sólo está justificado por el beneficio que traerá a la Institución educativa y el sistema educativo en general y por ende una mejora cualitativa en la sociedad peruana.

1.6-HIPÓTESIS

1.6.1- General.

Hi. La aplicación del modelo programación creativa (PCIOE) mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria de una institución Educativa de Laredo, 2017.

Ho. La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) no mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

1.6.2- Específicas.

hi1: La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la fluidez creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

hi2: La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la originalidad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

hi3: La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la elaboración en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

hi4: La aplicación del modelo programación creativa (PCIOE) mejora de la flexibilidad creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

1.7- Objetivos

1.7.1- General.

Determinar en qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

1.7.2- Específicos.

- Identificar en qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la fluidez creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.
- Establecer en qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la originalidad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.
- Determinar en qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la elaboración en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

- Precisar en qué medida la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la flexibilidad creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

II- MÉTODO

2.1- Diseño de investigación.

Según Sierra Bravo (2010) y Vizcarra (2012) el tipo de estudio al que corresponde la presente aplicación, es el de la investigación aplicada. Esto debido a que la presente investigación tuvo como objetivo modificar la realidad existente, el nivel de creatividad del alumno, mediante la aplicación de un programa experimental que en este caso lo constituye las actividades de aprendizaje.

El tipo de estudio fue experimental con diseño pre experimental, puesto que, si bien se dispone de un grupo experimental que es observado antes y después de la intervención con el modelo, no se dispone de un grupo control. También se conoce como diseño de grupo único con pre y post test. El esquema del diseño pre experimental es el siguiente:

GE : O₁ ——— X ——— O₂

Donde:

GE: Lo constituye la sección del tercer grado de primaria con quienes se llevará a cabo la investigación.

O₁: Observación inicial, pre test, antes de la aplicación del programa.

O₂ Observación final, después de la aplicación del programa experimental.

X Estímulo (Aplicación del modelo PCIOE)

2.2-Variables y operacionalización

2.2.1-Variable independiente

Modelo de programación creativa (PCIOE).

2.2.2-Variable dependiente

Creatividad.

2.2.3- Operacionalización de las variables.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
Variable Independiente Modelo de programación PCIOE	El modelo de programación creativa: imaginación, originalidad y expresión (PCIOE) es el conjunto de actividades de aprendizaje que permite al educador mejorar la creatividad en los alumnos y alumnas desarrollando los sentidos, fomentando la iniciativa personal y estimulando la imaginación. Para Sánchez (2003) dice que todos los seres humanos son potencialmente creativos, hay que estimular dicha capacidad mediante actividades de enseñanza aprendizaje.	Se establece una interrelación entre las 3 dimensiones: . Las áreas curriculares comprenden las áreas básicas de educación primaria de nuestro sistema educativo. . Estrategias del profesor, son los medios que utiliza para lograr conductas creativas. . Las capacidades a desarrollar en el alumno responde al objetivo del modelo de programación PCIOE	Áreas curriculares: matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estudia las matemáticas con interés, curiosidad y magia. ▪ Desarrolla la creatividad matemática por descubrimiento.. ▪ Adquiere conceptos mediante la exploración ▪ Elabora conceptos mediante la: percepción, abstracción y generalización. 	Nominal
			Estrategias del profesor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fomenta la alegría, risas y bromas. ▪ Fomenta la actividad lúdica. ▪ Les enseña a relajarse. ▪ Les enseña a trabajar en equipo de forma flexible. ▪ Les enseña a buscar semejanza entre las cosas. ▪ Les enseña a generar ideas escuchando. ▪ Les enseña a interpretar ideas de distinta forma. ▪ Les enseña a expresar ideas en imágenes. ▪ Estimula a realizar preguntas sorprendentes. ▪ Les enseña a generar ideas con la lectura 	Nominal
			Capacidades a desarrollar en el alumno.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrolla los sentidos fortaleciendo las capacidades observación, percepción y sensibilidad. ▪ Fomenta la iniciativa personal fortaleciendo las capacidades de espontaneidad, curiosidad y autonomía. ▪ Estimula la imaginación desarrollando las capacidades de fantasía, intuición y asociación. 	Nominal

Variable Dependiente	La creatividad es una forma de pensamiento donde el sujeto obtiene la solución ante un problema, teniendo las siguientes características especiales, de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración Guilford (1950).	Mediante el desarrollo de la fluidez se puede generar muchas ideas y expresarlas en forma verbal, gráfico o motriz.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra imaginación al elaborar dibujo. ▪ Asocia y relaciona ideas durante a la elaboración de su dibujo. ▪ Expresa con sencillez y claridad el tema del dibujo. ▪ Los personajes del dibujo se presentan de manera clara y sencilla. ▪ Aplica una idea conocida a nuevas situaciones dentro del dibujo. 	Ordinal
		Mediante el desarrollo de la originalidad se puede producir ideas o productos únicos.	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El tema y forma del dibujo es innovador. ▪ Recrea la realidad en su dibujo de manera innovadora. ▪ El tema abordado en su dibujo es novedoso e innovador. ▪ Presenta originalidad en la presentación de los elementos o personajes del dibujo. ▪ Presenta facilidad para sintetizar sus ideas en la elaboración del dibujo. 	Ordinal
		Mediante el desarrollo de la flexibilidad del pensamiento se puede interpretar ideas, hechos o problemas de manera diferente, de acuerdo a la realidad.	Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se adaptan con facilidad a nuevas situaciones de juego o de trabajo. ▪ Demuestra facilidad para adaptarse a diferentes grupos de trabajo. ▪ Acepta con facilidad las respuestas o ideas de sus compañeros. ▪ Demuestra facilidad para contextualizar sus trabajos a su realidad. ▪ Demuestra capacidad para formular respuestas novedosas frente a cambios inesperados. 	Ordinal
		Mediante el desarrollo de la elaboración del pensamiento se agrupa nuevos elementos y completa detalles	Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Agrega sombras evidentes o claramente dibujadas. ▪ Decora el dibujo, añadiendo ornamentos con la finalidad misma de embellecer el dibujo. ▪ Añade detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base. ▪ Le asigna un nombre a su dibujo. ▪ Utiliza el color para añadir cosas al dibujo 	Ordinal

2.3- Población, muestra y muestreo

2.3.1- Población

La Institución Educativa de Laredo, cuenta con tres secciones de primaria en el 3er grado, con un total de 64 alumnos. Esta corresponde a la población de estudio con tres sub poblaciones o secciones A, B y C con 21, 22 y 21 alumnos, respectivamente.

2.3.2- Muestra

Lo constituyó la sección “B”, la cual fue seleccionada para realizar la investigación. Esta sección se compone de 22 alumnos distribuidos de la siguiente manera:

Tabla N° 1

VARONES	MUJERES
12	10
TOTAL: 22	

Fuente: Nóminas, actas de secretaría de la Institución Educativa Nuevo Fiscal N°80045-Laredo

2.3.3- Criterios de selección

El único criterio de selección fue el pertenecer a la sección del tercer grado de educación primaria seleccionada por la docente investigadora.

2.3.4- Muestreo

El muestreo es el intencional no probabilístico, esto debido a que por la facilidad de acceso de la docente, de las tres secciones del tercer grado de educación primaria de la institución se eligió la sección del tercer grado “B”. En este tipo de muestras “La elección que realiza el investigador está vinculada de manera directa con su actitud y decisión, así también está vinculada con su práctica constante hecha ya hábito la cual le ha brindado un abanico de conocimientos de los antecedentes y peculiaridades de la población” (Hernández, 2010).

En el muestreo intencionado “Prima la idea del investigador puesto que conoce a la población que se requiere para incluirla en la muestra y

elige de manera voluntaria a las personas que responden a casos específicos y singulares de la población” (Hernández, 2010).

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos y confiabilidad

2.4.1- Técnica

La técnica utilizada es la de la observación. Esta técnica se caracteriza porque permite entrar en contacto directo con el objeto de estudio que en el caso de nuestra investigación lo constituyó la creatividad de los alumnos participantes de la investigación. Esta técnica nos permite entrar en contacto con el producto generado por los alumnos investigados y de esta manera evaluar sus niveles de creatividad al inicio y final de la investigación.

2.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento utilizado lo constituyó la guía de observación, la misma que fue adaptada del test de Torrance para medir el nivel de creatividad de los niños. De esta prueba se tomó sus principales cuatro aspectos, flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración que constituyen nuestras dimensiones.

Esta guía de observación consta de 20 indicadores orientados a medir la creatividad de los alumnos participantes de la investigación y se dividen entre las dimensiones de la siguiente manera:

Fluidez: 05

Originalidad: 05

Flexibilidad: 05

Elaboración: 05

2.4.3- Procedimiento de recolección de datos.

El proceso de recolección de datos tuvo dos momentos, uno para recoger los datos correspondientes a las dimensiones de fluidez, originalidad y elaboración, y otro momento para recoger la información correspondiente a la dimensión flexibilidad. En la primera parte se pidió a los alumnos que realizaran un dibujo libre sobre un tema a escoger, y fue en ese trabajo realizado en donde se aplicó la ficha con los indicadores correspondientes a las dimensiones de fluidez, originalidad y elaboración. En la segunda parte se procedió a aplicar una dinámica para formar grupos de forma aleatoria entre los

alumnos, y solicitar la realización de un trabajo de una determinada materia. Durante ese trabajo se observó el comportamiento de cada uno de los miembros del grupo y se valoró las actitudes asumidas.

2.5- Método de análisis de datos.

Se empleó el análisis cuantitativo y descriptivo, de manera tal que los datos fueron procesados y presentados en cuadros de distribución de frecuencia y porcentaje y los gráficos pertinentes. Para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de homogeneidad marginal, la misma que se utiliza para muestras menores de 30 sujetos. El software utilizado es el Excel que no permitió procesar los datos recogidos mediante el respectivo instrumento.

La escala utilizada para medir las dimensiones y la variable dependiente fue la siguiente:

Fluidez

Puntaje máximo: 15

Puntaje mínimo: 00

Escala:

0 – 05 Bajo

06 – 10 Medio

11 – 15 Alto

Originalidad

Puntaje máximo: 15

Puntaje mínimo: 00

Escala:

0 – 05 Bajo

06 – 10 Medio

11 – 15 Alto

Flexibilidad

Puntaje máximo: 15

Puntaje mínimo: 00

Escala:

0 – 05 Bajo

06 – 10 Medio

11 – 15 Alto

Elaboración

Puntaje máximo: 15

Puntaje mínimo: 00

Escala:

0 – 05 Bajo

06 – 10 Medio

11 – 15 Alto

Variable creatividad

Puntaje máximo: 60

Puntaje mínimo: 00

Escala:

00 – 20 Bajo

21 – 40 Medio

41 – 60 Alto

2.6- Aspecto Ético

Si bien la sección para realizar la investigación fue elegida por la docente, se tuvo mucho tino al aplicar los instrumentos de recojo de datos y las actividades que ello implicaban. Se les brindó oralmente las indicaciones para realizar las actividades necesarias, asegurando que la totalidad de los niños y niñas participantes hayan entendido a cabalidad las indicaciones, para de esta manera no alterar los resultados obtenidos y estos respondan a la realidad de los estudiantes participantes.

Con la finalidad de cuidar y evitar cualquier implicancia negativa en contra de los alumnos participantes es que se optó por mantener en reserva sus nombres y de esta manera no consignarlos en el presente trabajo, de igual forma se garantiza el nivel de confidencialidad de los datos obtenidos utilizados solo con fines investigativos en la presente investigación.

Por motivo de confidencialidad de los participantes, se está omitiendo el nombre de la institución educativa en el título del presente trabajo.

II- RESULTADOS

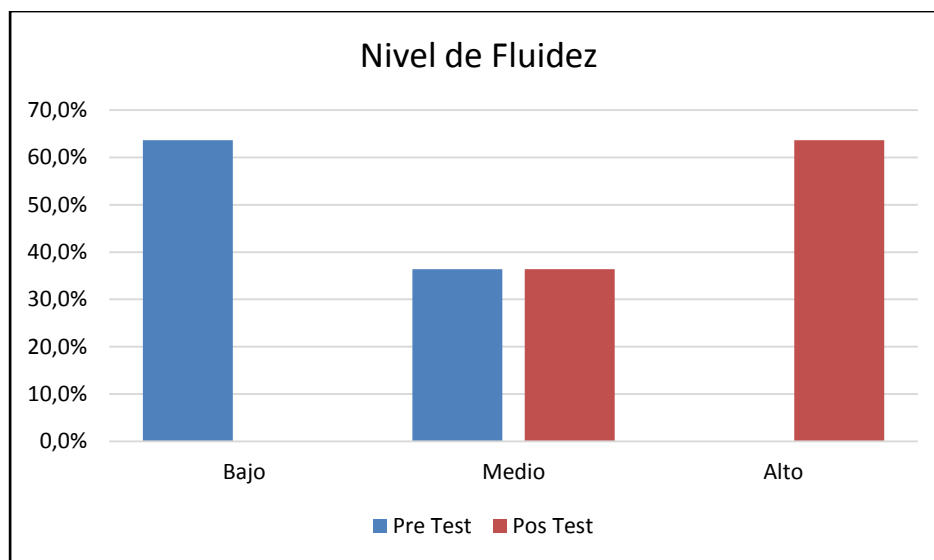
Tabla N° 01: Nivel de fluidez obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.

NIVEL	RANGO	PRE TEST		POS TEST	
		f	%	f	%
Bajo	0 - 5	14	63,6%	0	0,0%
Medio	6 - 10	8	36,4%	8	36,4%
Alto	11 - 15	0	0,0%	14	63,6%
Total		22	100,0%	22	100,0%

FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

En la tabla N° 01 se presenta los resultados correspondientes al nivel alcanzado por los alumnos participantes en la dimensión fluidez creativa, tanto antes de la aplicación del programa experimental como al concluir la aplicación de este. Tenemos que en el pre test el 63% de los niños y niñas presentan un nivel bajo en fluidez creativa, un 36.4% presenta un nivel medio y ninguno de los niños y niñas participantes alcanzan un nivel alto. La situación es totalmente distinta en el post test, pues ahora encontramos que el 63.6% de los niños y niñas participantes se encuentran en el nivel alto en esta dimensión, un 36.4% en el nivel medio y ninguno de los participantes se encuentra ahora en el nivel bajo. Los resultados nos indican que al momento de iniciar el trabajo de investigación, la mayor parte de los niños y niñas tenían un nivel bajo en la dimensión fluidez, sin embargo luego de la aplicación de la propuesta experimental, se observó que la mayor parte de los niños y niñas ahora tenían un nivel alto en la dimensión estudiada. Esta situación se atribuye a la influencia de la propuesta experimental en el mejoramiento de la fluidez creativa de los niños y niñas-

Gráfico N° 01: Nivel de fluidez obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.



FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

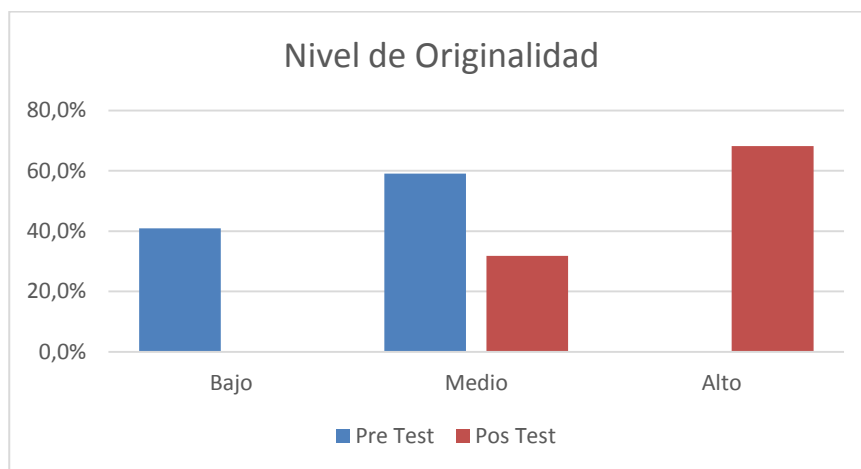
Tabla N° 02: Nivel de originalidad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.

Nivel	Rango	Pre Test		Pos Test	
		F	%	F	%
Bajo	0 - 5	9	40,9%	0	0,0%
Medio	6 - 10	13	59,1%	7	31,8%
Alto	11 - 15	0	0,0%	15	68,2%
Total		22	100,0%	22	100,0%

FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

La tabla N° 02 nos presenta los resultados correspondientes a la dimensión originalidad obtenidos por los niños y niñas participantes, tanto en el pre test como en el post test. Se observa que en el pre test el 40.9% de los niños y niñas presentan un nivel bajo en la dimensión originalidad, un 59.1% de ellos presentan un nivel medio y ninguno de los participantes se encuentra en el nivel alto. La situación cambia totalmente en el post test, pues ahora tenemos que el 69.2% de los niños y niñas se encuentran en el nivel alto de la dimensión originalidad, solamente un 31.8% se encuentra en el nivel medio y ninguno de los participantes se encuentra en el nivel alto. Los resultados nos indican que al momento de iniciarse la investigación, antes de la aplicación del programa experimental, la mayor parte de los niños y niñas participantes se encontraban en un nivel medio en esta dimensión, sin embargo después de la aplicación de la propuesta experimental, en el post test, la mayor parte de los niños y niñas mejoraron significativamente ubicándose en el nivel alto. El cambio producido se atribuye a la influencia de la propuesta experimental.

Figura N° 02: Nivel de originalidad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.



FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

Tabla N° 03: Nivel de flexibilidad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.

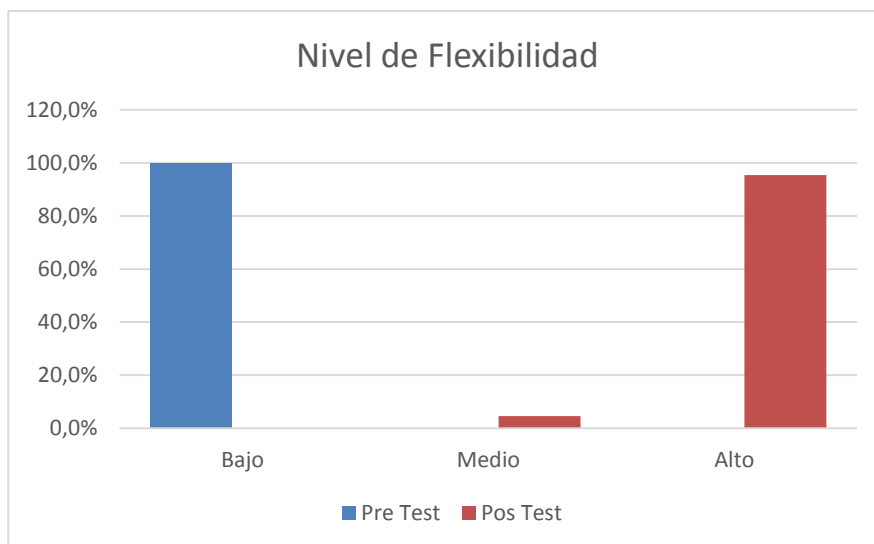
Nivel	Rango	Pre Test		Pos Test	
		N°	%	N°	%
Bajo	0 - 5	22	100,0%	0	0,0%
Medio	6 - 10	0	0,0%	1	4,5%
Alto	11 - 15	0	0,0%	21	95,5%
Total		22	100,0%	22	100,0%

FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

La tabla N° 03 nos presenta los resultados correspondientes a la dimensión flexibilidad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas participantes de la investigación. Se observa que en el pre test el 100% de los niños y niñas participantes se encuentran en un nivel bajo en esta dimensión, y ninguno de ellos se encuentran en los niveles medio y alto. Los resultados cambian radicalmente en el post test, pues ahora se tiene que el 95.5% de los niños y niñas se encuentran en el nivel alto en esta dimensión, el 4.5% se encuentra en el nivel medio y ninguno de los niños y niñas se encuentra en el nivel bajo.

Los resultados nos indican que al inicio de la investigación la totalidad de los niños y niñas se encontraban en el nivel bajo en ésta dimensión, sin embargo en el post test, es decir después de la aplicación de la propuesta experimental, la mayor parte de los niños y niñas mejoraron su nivel de flexibilidad, encontrándose la mayor parte de ellos en el nivel alto de esta dimensión.

Gráfico N° 03: Nivel de flexibilidad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.



FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

Tabla N° 04: Nivel de elaboración obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.

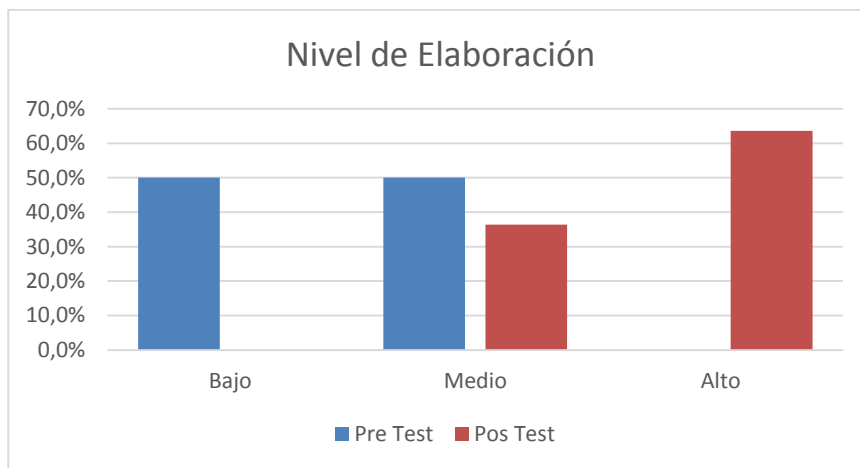
Nivel	Rango	Pre Test		Pos Test	
		f	%	f	%
Bajo	0 - 5	11	50,0%	0	0,0%
Medio	6 - 10	11	50,0%	8	36,4%
Alto	11 - 15	0	0,0%	14	63,6%
Total		22	100,0%	22	100,0%

FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

La tabla N° 04 presenta los resultados correspondientes a la dimensión elaboración obtenidos por los niños y niñas participantes en el pre test y post test. En el pre test se observa que el 50% de los niños y niñas participantes se encuentran en el nivel bajo en esta dimensión, y el otro 50% se encuentra en el nivel bajo, ninguno de los participantes se encuentra en el nivel alto. La situación es totalmente distinta cuando observamos los resultados de post test, pues ahora se tiene que el 63.6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel alto en esta dimensión, el 36.4% en el nivel medio y ninguno de los participantes se encuentra en el nivel bajo.

Los resultados nos indican que al momento de iniciar la investigación la totalidad de los niños y niñas se encontraban entre los niveles medio y bajo, sin embargo luego de la aplicación de la propuesta experimental, ahora la mayor parte de los participantes se encuentre en el nivel alto de esta dimisión. El mejoramiento significativo que se observa se atribuye al efecto de la propuesta experimental.

Gráfico N° 04: Nivel de elaboración obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.



FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

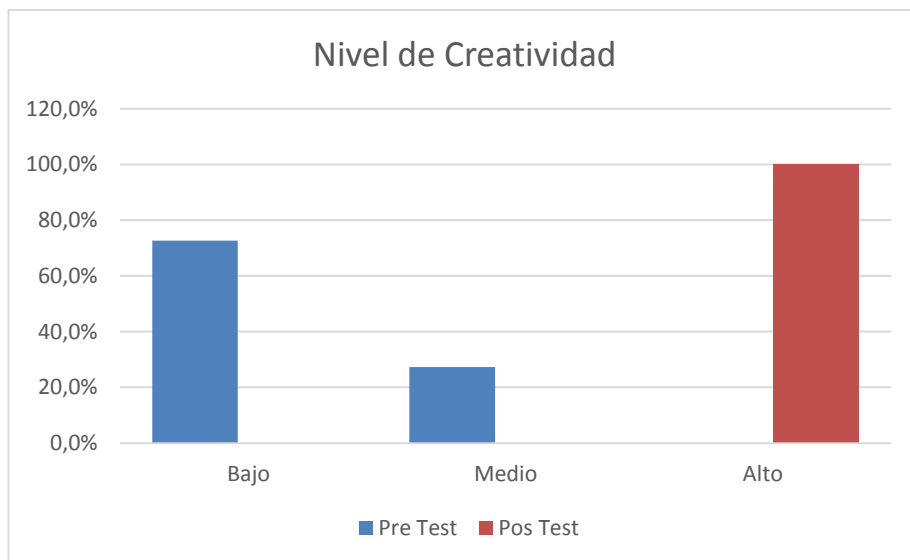
Tabla N° 05: Nivel de creatividad obtenidos en el pre test y post test en niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.

Nivel	Rango	Pre Test		Pos Test	
		f	%	f	%
Bajo	0 - 5	16	72,7%	0	0,0%
Medio	6 - 10	6	27,3%	0	0,0%
Alto	11 - 15	0	0,0%	22	100,0%
Total		22	100,0%	22	100,0%

FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

La tabla N° 05 nos presenta los resultados correspondientes al nivel de creatividad obtenidos en el pre test y post test por los niños y niñas participantes de la investigación. Se observa que en el pre test el 72.7 % de los niños y niñas participantes se encontraban en un nivel bajo su creatividad, el 27.3% su nivel era de medio y ninguno de los participantes se encontraba en el nivel alto. Esta situación cambia en el post test en donde tenemos que ahora el 100% de los niños y niñas participantes su creatividad se encuentra en un nivel alto. Los resultados observados nos indican que existe un cambio significativo entre los resultados del pre test y el post test, pues al inicio de la investigación la mayor parte de los participantes su nivel de creatividad se encontraba en el nivel bajo y al término de la investigación, es decir después de la aplicación de la propuesta experimental todos se encontraban en un nivel alto su creatividad. Este cambio significativo se atribuye a la aplicación de La Programación Creativa.

Gráfico N° 05: Nivel de creatividad obtenidos en el pre test y post test en niños y niñas de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo.



FUENTE: BASE DE DATOS ANEXO 03

3.1-Prueba de hipótesis

hi1: La aplicación del modelo PCIOE mejora la fluidez creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Ho: La aplicación del modelo PCIOE NO mejora la fluidez creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Prueba de homogeneidad marginal	
	Fluidez Postest & Fluidez Pretest
Valores distintos	3
Casos fuera de la diagonal	20
Estadístico MH observado	54,000
Estadístico MH de media	40,000
Desviación estándar del estadístico MH	3,317
Estadístico MH estándar	4,221
P	0,000

p < 0,01 significativo

Existen razones suficientes al nivel del 1% ($p < 0,01$) para establecer que el modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la fluidez creativa de los niños de 3er grado de primaria de una institución educativa de Laredo. 2017.

hi2: La aplicación del modelo PCIOE mejora la originalidad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Ho: La aplicación del modelo PCIOE NO mejora la originalidad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Prueba estadística para la
Dimensión Originalidad

**Prueba de homogeneidad
marginal**

	Originalidad Postest & Originalidad Pretest
Valores distintos	3
Casos fuera de la diagonal	17
Estadístico MH observado	49,000
Estadístico MH de media	37,000
Desviación estándar del estadístico MH	3,082
Estadístico MH estándar	3,893
p	0,000

p < 0,01
significativo

Existen razones suficientes al nivel del 1% (p < 0,01) para establecer que el modelo de programación creativa (PCIOE), mejora la originalidad creativa de niños y niñas de 3er grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

hi3: La aplicación del modelo PCIOE mejora la elaboración creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Ho: La aplicación del modelo PCIOE NO mejora la elaboración creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Prueba estadística para la Dimensión
Elaboración

Prueba de homogeneidad marginal	
	Elaboración Postest & Elaboración Pretest
Valores distintos	3
Casos fuera de la diagonal	20
Estadístico MH observado	54,000
Estadístico MH de media	41,500
Desviación estándar del estadístico MH	2,958
Estadístico MH estándar	4,226
p	0,000
p < 0,01 significativo	

Existen razones suficientes al nivel del 1% ($p < 0,01$) para establecer que el modelo de programación creativa (PCIOE), mejora le elaboración creativa de los niños de 3er grado de primaria de la I.E. de Laredo. 2017.

hi4: La aplicación del modelo PCIOE mejora la flexibilidad creativa en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Ho: La aplicación del modelo PCIOE NO mejora la flexibilidad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Prueba estadística para la
Dimensión Flexibilidad

**Prueba de homogeneidad
marginal**

	Flexibilidad Pretest & Flexibilidad Postest
Valores distintos	3
Casos fuera de la diagonal	22
Estadístico MH observado	22,000
Estadístico MH de media	43,500
Desviación estándar del estadístico MH	4,610
Estadístico MH estándar	4,664
p	0,000

p < 0,01
significativo

Existen razones suficientes al nivel del 1% ($p < 0,01$) para establecer que el modelo de programación creativa (PCIOE), mejora la flexibilidad creativa de los niños de 3er grado de primaria de una institución educativa de Laredo. 2017.

Hi: La aplicación del modelo PCIOE mejora la creatividad en niños del 3° grado de Primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

H0: La aplicación del modelo PCIOE NO mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria de una institución educativa de Laredo, 2017.

Prueba estadística para la
Creatividad

Prueba de homogeneidad marginal	
	Creatividad Postest & Creatividad Pretest
Valores distintos	3
Casos fuera de la diagonal	22
Estadístico MH observado	66,000
Estadístico MH de media	47,000
Desviación estándar del estadístico MH	4,183
Estadístico MH estándar	4,542
p	0,000

p < 0,01
significativo

Existen razones suficientes al nivel del 1% ($p < 0,01$) para establecer que el modelo de programación creativa (PCIOE), mejora la creatividad de los niños de 3er grado de primaria de una institución educativa de Laredo. 2017.

IV- Discusión de los resultados

El objetivo del presente trabajo fue el poder determinar la forma en que el modelo de Programación Creativa mejora el desarrollo de la creatividad en los niños. Los resultados analizados permiten concluir que la aplicación de dicho programa experimental, influyó de manera significativa en el mejoramiento de la creatividad de los niños participantes de la investigación.

A continuación el análisis de cada una de las dimensiones de la creatividad, para poder determinar la forma en que se vieron influenciadas por el programa experimental aplicado.

En primer término el comportamiento de la dimensión fluidez. Para Sánchez (2003), la fluidez creativa tiene que ver con la capacidad de los niños para producir ideas y expresarlas en forma verbal, gráfica o motriz. En el caso de los alumnos con quienes se realizó la investigación, antes de la aplicación del programa experimental se pudo observar que el 63.6% se encontraban en nivel bajo el desarrollo de su fluidez creativa; sin embargo, después de la aplicación de la propuesta experimental, se observó que se modificó en forma significativa, obteniendo como resultados del post test: el 63.6% de los niños presenta un nivel alto y sólo el 36.4% un nivel medio. Córdova (2013) en su tesis sobre aplicación del programa CINESMEN para mejorar la creatividad, el 17% y 79% de los estudiantes participantes en el trabajo de investigación obtuvieron una mejora notable en la dimensión fluidez, encontrándose en la escala medio bajo y medio alto.

La segunda dimensión lo constituye la originalidad creativa. Esta dimensión tiene que ver con la capacidad que presentan los niños para innovar en sus actividades o tareas a realizar, pues como dice López (2010), la originalidad es la capacidad para generar ideas o productos únicos. Al inicio de la investigación, la mayor parte de los niños, un 59.1% tenían en un nivel medio, mientras que un 40.9% tenían un nivel bajo; la situación cambia radicalmente en el post test, es decir después de la aplicación de la propuesta experimental, los resultados indican que el 68.2% de los niños participantes su originalidad se encuentra en un nivel alto y solamente un 31.8% mantienen el desarrollo de esta dimensión en un nivel medio. Córdova (2013) en su tesis sobre aplicación del programa CINESMEN para mejorar la creatividad; el 67% y 25% de los estudiantes participantes en el trabajo de investigación obtuvieron una mejora

significativa en la dimensión originalidad, encontrándose en la escala medio alto y alto.

La tercera dimensión lo constituye la flexibilidad creativa. Para Menchén (1998), el alumno desarrolla su flexibilidad mental cuando tiene la oportunidad de poner en juego su tolerancia y respeto a las ideas de sus compañeros. Los resultados nos indican que al inicio de la investigación, es decir en el pre test y antes de la aplicación del programa experimental, todos los niños presentaban un nivel bajo en esta dimensión, y ninguno se encontraba ni en los niveles medio o alto. Esta situación es revertida totalmente en el post test, después de la aplicación de la propuesta experimental, se observó que la mayor parte de los niños participantes, un 95.5% se encontraron en un nivel alto de flexibilidad y un 4.5% en un nivel medio. Córdova (2013), en su tesis aplicación del programa CINESMEN en el mejoramiento de la creatividad; el 25% y 75% de los estudiantes participantes en el trabajo de investigación, obtuvieron una mejora significativa en la dimensión flexibilidad, encontrándose en la escala medio bajo y medio alto.

Finalmente analizaremos la cuarta dimensión que lo constituye la elaboración. Esta dimensión la define Sánchez (2003), como la capacidad que tiene el niño para agrupar nuevos elementos y completar detalles que permitan definir una configuración. En el caso de los niños con quienes se realizó la investigación, los resultados indican que en el pre test, es decir al comienzo de la investigación, el nivel de elaboración de todos ellos se encontraba medio (50%) y bajo (50%). Esta situación se ve modificada en el post test, es decir al final de la investigación y después de la aplicación del programa experimental. Entonces tenemos que el 63.6% de los niños su nivel de elaboración se encuentra en un nivel alto y solamente un 36.4% de estos niños presenta un nivel de elaboración medio, ninguno de ellos se encuentra en el nivel bajo. Se observa entonces que existe un cambio significativo entre los resultados del pre test y post test con respecto a la medición de la dimensión elaboración. Podemos comparar con la tesis de Córdova (2013), aplicación del programa CINESMAN en el mejoramiento de la creatividad donde el 17% y 83% de los estudiantes participantes en el trabajo de investigación, obtuvieron una mejora significativa en la dimensión elaboración, encontrándose en la escala media baja y media alta.

Podemos señalar entonces, que según los resultados presentados, el nivel de creatividad de los niños participantes mejoró significativamente con la aplicación del modelo de programación creativa PCIOE, el mismo que se aplicó mediante un conjunto de actividades que fueron desarrolladas en sus actividades diarias. Los resultados indican que al inicio de la investigación la mayor parte de los niños, un 72.7% su nivel de creatividad era bajo, situación que cambia drásticamente en el post test, en donde el 100% mejoró sus niveles de creatividad pasando a un nivel alto. Esta situación nos demuestra que se comprobó la veracidad de la hipótesis planteada.

V CONCLUSIONES

- La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la fluidez creativa en niños de 3° grado de primaria de la institución educativa de Laredo, 2017, pues de un 63.6% que en el pre test se encontraban en un nivel bajo, se pasó a un 63.6% en el nivel alto en el post test. (Tabla N° 01)
- La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la originalidad en niños de 3° grado de primaria de la institución educativa de Laredo, 2017, pues de un 59.1% que en el pre test se encontraban en un nivel medio y un 40.9% en el nivel bajo, se pasó a un 68.2% en el nivel alto en el post test. (Tabla N° 02).
- La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la flexibilidad en niños de 3° grado de primaria de la institución educativa de Laredo, 2017, pues de un 100% que en el pre test se encontraban en el nivel bajo, se pasó a un 95.5% en el nivel alto en el post -test. (Tabla N° 03)
- La aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la elaboración creativa en niños de 3° grado de primaria de la institución educativa de Laredo, 2017, pues de un 50% que en el pre test se encontraban en un nivel medio y el otro 50% en el nivel bajo, se pasó a un 63.6% en el nivel alto en el post test. (Tabla N° 04).
- Finalmente, luego de realizada la presente investigación, la conclusión general a la que se ha llegado es que la aplicación del modelo de programación creativa (PCIOE) mejora la creatividad en niños de 3° grado de primaria de la institución educativa de Laredo, 2017, pues de un 72.7% que en el pre test se encontraban en el nivel bajo, se pasó a un 100% en el nivel alto en el post test. (Tabla N° 05), confirmándose de esta manera la veracidad de nuestra hipótesis general.

VI RECOMENDACIONES

- A las autoridades regionales y de las UGEL, impulsar y organizar procesos de capacitación orientados a mejorar la creatividad de los niños, trabajar la programación creativa puede constituir una muy buena opción que se ha validado en la presente investigación.
- A los directores de las instituciones educativas, fomentar el uso de programaciones orientadas al desarrollo de la creatividad de los niños, teniendo en cuenta que el desarrollo de la capacidad creativa de los niños contribuye a mejorar su capacidad de aprendizaje y al desarrollo integral de su persona.
- A los docentes de educación primaria, poner en práctica la programación creativa como una alternativa para incentivar el desarrollo de la creatividad de nuestros alumnos, especialmente en el nivel de educación primaria.
- A los padres de familia, brindarles las capacitaciones necesarias, con la finalidad de que puedan fomentar el desarrollo de la creatividad entre sus hijos.

VII REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, K. (2013). Influencia del uso de materiales de reciclaje en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E. N° 215 de la ciudad de Trujillo.
- Alcántara, A. (2014). Programa de actividades artísticas para mejorar la creatividad en los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la I.E. N° 11001 Señor de los Milagros, Chiclayo.
- Ander, E. (1999) Diccionario de Pedagogía. Bs. As.: Editorial Magisterio del Rio de la Plata.
- Arce, (2013). Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. 252, Niño Jesús de Trujillo.
- Ausubel, D. y otros. (1995). Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo. México. Editorial Trillas.
- Barrón, F. (1976) Personalidad creadora. Madrid. Morava.
- Cabanillas, Y. (2012) Influencia del programa Origami en el mejoramiento de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E. N°215, Urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo-
- Cárdenas, E. (1988). Diccionario de Pedagogía Psicología. Lima: AFA Editores importadores S.A.
- Cerda, H. (2000), La creatividad en la ciencia y en la educación. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Córdova, J. (2013). Aplicación del programa CINESMEN para mejorar la creatividad de las y los estudiantes de tercer grado "A" de primaria de la I.E. N° 80034, María del Socorro de Huanchaco Trujillo.

De la Torre, S. (1997). Creatividad y Formación. México DF; Trillas.

Ediciones Aljibe, (2004) Diccionario Enciclopédico de Didáctica, volumen II

Gonzales, M. (2012). La educación de la Creatividad. México: Trillas

Goñi, A. (2000). Desarrollo de la Creatividad. San José: EUNED

Guilford, J. P. (1950). Creatividad. Psicología Americana, Revista Académica.

Guilford, J. P. y otros. (1978). Creatividad y Educación. Buenos Aires: Editorial Paidós.
Volumen 4.

Heinelt, G. (1992). Maestros creativos, alumnos creativos. Buenos Aires: kapeluz.

Landau, E. (1987). El vivir creativo. Barcelona :Herder.

Logan L. y Logan, V. (1980). Estrategias para una Enseñanza Creativa. Barcelona: Editorial Oikos-Tau.

Lueckert, H. (1977). Capacidad intelectual y calidad de la educación. Buenos Aires: Paidós.

Marin, R. (1991) Manual de la Creatividad. Aplicaciones Educativas. Barcelona: Vicens Vives.

Menchén, F. (1998). Descubrir la Creatividad. Ediciones Pirámide.

Ministerio de Educación. (2001). Pensamiento creativo. Lima: MINEDU.

Penagos, Jc. Y Aluni, R. (2000). Preguntas más frecuentes sobre Creatividad. Revista Psicológica.

- Piaget, J. (1965). *Psicología de la Inteligencia*. Psique: Buenos Aires
- Pradas, M. y Esperanza, M. (2004). *La fluidez y sus pausas: enfoque desde la interpretación de conferencias*, Granada, Comares.
- Reyes, L. (2013). *El debate dramatizado y el estilo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad San Marcos*. Tesis licenciatura. Lima: UNMSM
- Rodríguez, M. (1988). *Creatividad en la Educación Escolar*. México: Editorial Trillas.
- Rodríguez, M. (1985). *Manual de Creatividad México*. Editorial Trillas
- Rodríguez, M. (1997). *El Pensamiento Creativo Integral*. México: Mc Graw. Hill.
- Sánchez, H. (2003). *Psicología de la Creatividad*. Lima: Editorial Visión Universitaria.
- Sánchez, M. (1993). *Desarrollo de habilidades del pensamiento*. México DF: Trillas.
- Torrance, P. (1970). *Desarrollo de la Creatividad del Alumno*. Buenos Aires: Librería del Colegio.
- Torrance, P. (1977). *Educación, Capacidad Creativa*. Madrid: Ediciones Marova.
- Ullman, G. (1972). *Creatividad*. Madrid: Realp.
- Verter, R. (1975). *Psicología del Pensamiento*. Madrid: Herder.
- Wertheimer, M. (1959). *El pensamiento productivo*. Barcelona: Paidós
- Zaldívar, M., Sosa, Y., López, J. (2005), *Definición de la flexibilidad del pensamiento desde la enseñanza*. Universidad Pedagógica “José de la Luz y Caballero”; Holguín, Cuba.

VIII ANEXOS

ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS
GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA CREATIVIDAD

APELLIDOS Y NOMBRES:.....

PARTE I: FLUIDEZ, ORIGINALIDAD Y ELABORACIÓN

INDICACIONES: Solicitar a los alumnos la elaboración de un dibujo libre de una extensión mínima de una página, en donde incluya y personajes personajes. Aplicar la presente guía para valorar dicho dibujo de acuerdo a la presente escala:

A) Constantemente. B) Casi siempre C) Sólo algunas veces D) En ninguna parte

INDICADORES		VALORACIÓN			
		A (3)	B (2)	C (1)	D (0)
FLUIDEZ					
1	Demuestra imaginación al elaborar dibujo.				
2	Asocia y relaciona ideas durante la elaboración de su dibujo.				
3	Expresa con sencillez y claridad el tema del dibujo.				
4	Los personajes del dibujo se presentan de manera clara y sencilla.				
5	Aplica una idea conocida a nuevas situaciones dentro del dibujo.				
ORIGINALIDAD					
6	El tema y forma del dibujo es innovador.				
7	Recrea la realidad en su dibujo de manera innovadora.				
8	El tema abordado en su dibujo es novedoso e innovador.				
9	Presenta originalidad en la presentación de los elementos o personajes del dibujo.				
10	Presenta facilidad para sintetizar sus ideas en la elaboración del dibujo.				
ELABORACIÓN					
11	Agrega sombras evidentes o claramente dibujadas.				
12	Decora el dibujo, añadiendo ornamentos con la finalidad misma de embellecer el el dibujo.				
13	Añade detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base.				
14	Le asigna un nombre a su dibujo.				
15	Utiliza el color para añadir cosas al dibujo.				

PARTE II: FLEXIBILIDAD

INDICACIONES: Aplicar una dinámica para formar grupos de forma aleatoria entre los alumnos, y solicitar la realización de un trabajo de una determinada materia. Observa el comportamiento de cada uno de los miembros del grupo y valora las actitudes asumidas de acuerdo a la siguiente escala.

A) Constantemente. B) Casi siempre C) Sólo algunas veces D) Nunca

INDICADORES		VALORACIÓN			
		A (3)	B (2)	C (1)	D (0)
FLEXIBILIDAD					
16	Se adapta con facilidad a nuevas situaciones de juego o de trabajo.				
17	Demuestra facilidad para adaptarse a diferentes grupos de trabajo.				
18	Acepta con facilidad las propuestas o ideas de sus compañeros.				
19	Demuestra facilidad para contextualizar sus trabajos a su realidad.				
20	Demuestra capacidad para formular respuestas novedosas frente a cambios inesperados.				

ANEXO 02: BASE DE DATOS

PRE TEST - MEDICIÓN DEL NIVEL DE CREATIVIDAD

N°	FLUIDEZ					ORIGINALIDAD					FLEXIBILIDAD					ELABORACIÓN				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	0	0	0	0	1	1	2	1	2	1
2	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
3	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0
5	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	2	1	1
6	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1
7	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
8	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	0	0	1	0	1	0	1	1	1	2
9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	2	1	1
10	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	2	1
11	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	2	1	1
12	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1
13	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	2	1	1	1
14	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
16	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
17	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	0	1	1	0	1	1	2	1	2
18	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
19	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	0	0	0	1	2	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
21	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	2	1	2	1
22	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1

POST TEST - MEDICIÓN DEL NIVEL DE CREATIVIDAD

N°	FLUIDEZ					ORIGINALIDAD					FLEXIBILIDAD					ELABORACIÓN				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2
2	2	1	3	3	1	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	1	1	2
3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2
4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	2	2
5	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
7	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	3	1	1	3	2	2
8	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1
9	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
10	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3
11	3	2	3	1	3	2	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3
12	3	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2
13	3	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3
14	3	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3
15	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
16	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2
17	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2
18	2	3	3	1	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3	3	2
19	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
20	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2
21	2	2	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3
22	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1

ANEXO 03: VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

FORMATO PARA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del proyecto: "Influencia del modelo de Programación Creativa: (PCIOE) en el mejoramiento de la creatividad en niños de primaria de la Institución Educativa Nuevo Fiscal N° 80045de Laredo, 2017".

Nombre del experto: SANTOS OSWALDO ORBEGOSO DÁVILA

Especialidad: CIENCIAS SOCIALES Grado: Magister

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA			COMENTARIOS
		1	2	3	
FLUIDEZ	Demuestra imaginación al elaborar dibujo.			✓	
	Asocia y relaciona ideas durante la elaboración de su dibujo.			✓	
	Expresa con sencillez y claridad el tema del dibujo.			✓	
	Los personajes del dibujo se presentan de manera clara y sencilla.			✓	
	Aplica una idea conocida a nuevas situaciones dentro del dibujo.			✓	
ORIGINALIDAD	El tema y forma del dibujo es innovador.			✓	NO HAY OBSERVACIONES
	Recrea la realidad en su dibujo de manera innovadora.			✓	
	El tema abordado en su dibujo es novedoso e innovador.			✓	
	Presenta originalidad en la presentación de los elementos o personajes del dibujo.			✓	
	Presenta facilidad para sintetizar sus ideas en la elaboración del dibujo.			✓	
ELABORACIÓN	Agrega sombras evidentes o claramente dibujadas.			✓	Puede aplicarlo.
	Decora el dibujo, añadiendo ornamentos con la finalidad misma de embellecer el dibujo.			✓	
	Añade detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base.			✓	
	Le asigna un nombre a su dibujo.			✓	
	Utiliza el color para añadir cosas al dibujo.			✓	
FLEXIBILIDAD	Se adapta con facilidad a nuevas situaciones de juego o de trabajo.			✓	
	Demuestra facilidad para adaptarse a diferentes grupos de trabajo.			✓	
	Acepta con facilidad las propuestas o ideas de sus compañeros.			✓	
	Demuestra facilidad para contextualizar sus trabajos a su realidad.			✓	
	Demuestra capacidad para formular respuestas novedosas frente a cambios inesperados.			✓	


 FIRMA
 DNI: 18053874

FORMATO PARA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del proyecto: "Influencia del modelo de Programación Creativa: (PCIOE) en el mejoramiento de la creatividad en niños de primaria de la Institución Educativa Nuevo Fiscal N° 80045de Laredo, 2017".

Nombre del experto: YESSENIA PAREDES PASTOR

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Grado: Magister

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA			COMENTARIOS
		1	2	3	
FLUIDEZ	Demuestra imaginación al elaborar dibujo.			X	
	Asocia y relaciona ideas durante la elaboración de su dibujo.			X	
	Expresa con sencillez y claridad el tema del dibujo.			X	
	Los personajes del dibujo se presentan de manera clara y sencilla.			X	
	Aplica una idea conocida a nuevas situaciones dentro del dibujo.			X	
ORIGINALIDAD	El tema y forma del dibujo es innovador.			X	
	Recrea la realidad en su dibujo de manera innovadora.			X	
	El tema abordado en su dibujo es novedoso e innovador.			X	
	Presenta originalidad en la presentación de los elementos o personajes del dibujo.			X	
	Presenta facilidad para sintetizar sus ideas en la elaboración del dibujo.			X	
ELABORACIÓN	Agrega sombras evidentes o claramente dibujadas.			X	
	Decora el dibujo, añadiendo ornamentos con la finalidad misma de embellecer el dibujo.			X	
	Añade detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base.			X	
	Le asigna un nombre a su dibujo.			X	
	Utiliza el color para añadir cosas al dibujo.			X	
FLEXIBILIDAD	Se adapta con facilidad a nuevas situaciones de juego o de trabajo.			X	
	Demuestra facilidad para adaptarse a diferentes grupos de trabajo.			X	
	Acepta con facilidad las propuestas o ideas de sus compañeros.			X	
	Demuestra facilidad para contextualizar sus trabajos a su realidad.			X	
	Demuestra capacidad para formular respuestas novedosas frente a cambios inesperados.			X	



FIRMA

DNI: 18138912

FORMATO PARA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del proyecto: "Influencia del modelo de Programación Creativa: (PCIOE) en el mejoramiento de la creatividad en niños de primaria de la Institución Educativa Nuevo Fiscal N° 80045de Laredo, 2017".

Nombre del experto: CHAVEZ MORALES PAULA MARINA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA Grado: Magister

DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA			COMENTARIOS
		1	2	3	
FLUIDEZ	Demuestra imaginación al elaborar dibujo.			✓	
	Asocia y relaciona ideas durante la elaboración de su dibujo.			✓	
	Expresa con sencillez y claridad el tema del dibujo.			✓	
	Los personajes del dibujo se presentan de manera clara y sencilla.			✓	
	Aplica una idea conocida a nuevas situaciones dentro del dibujo.			✓	
ORIGINALIDAD	El tema y forma del dibujo es innovador.			✓	
	Recrea la realidad en su dibujo de manera innovadora.			✓	
	El tema abordado en su dibujo es novedoso e innovador.			✓	
	Presenta originalidad en la presentación de los elementos o personajes del dibujo.			✓	
	Presenta facilidad para sintetizar sus ideas en la elaboración del dibujo.			✓	
ELABORACIÓN	Agrega sombras evidentes o claramente dibujadas.			✓	
	Decora el dibujo, añadiendo ornamentos con la finalidad misma de embellecer el dibujo.			✓	
	Añade detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base.			✓	
	Le asigna un nombre a su dibujo.			✓	
	Utiliza el color para añadir cosas al dibujo.			✓	
FLEXIBILIDAD	Se adapta con facilidad a nuevas situaciones de juego o de trabajo.			✓	
	Demuestra facilidad para adaptarse a diferentes grupos de trabajo.			✓	
	Acepta con facilidad las propuestas o ideas de sus compañeros.			✓	
	Demuestra facilidad para contextualizar sus trabajos a su realidad.			✓	
	Demuestra capacidad para formular respuestas novedosas frente a cambios inesperados.			✓	



FIRMA

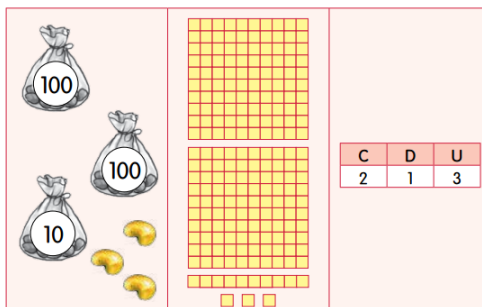
DNI: 18085728

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 LEEMOS Y ESCRIBIMOS NUMEROS

INICIO

Tiempo: 15'

- Se recupera los **saberes previos** de los estudiantes recordando la sesión anterior.
- Revisan algunas representaciones hechas la clase anterior.



- Responden preguntas, sobre la resolución del problema.
- **Se comunica el propósito de la sesión.** Hoy representan cantidades de diferentes formas y dichas cantidades con números y letras.
- Responden: ¿Qué material utilizaremos para representar diferentes cantidades?
- Seleccionan las **normas de convivencia** que nos ayudaran a trabajar y aprender mejor.

DESARROLLO:

Tiempo: 60'

- Planteamiento de la situación problemática:

A la casa de la familia Gómez, llegó un recibo de S/. 125 por el consumo de electricidad durante el mes de abril. Si los padres desean pagar el recibo con billetes y monedas, ¿cuáles pueden utilizar?

- Responden preguntas para asegurar la **comprensión del problema**: ¿de que trata la situación? ¿Cuánto se debe pagar por el consumo de electricidad? ¿Cómo podemos representar esa cantidad?, ¿Qué billetes y monedas podríamos utilizar?
- Reciben billetes y monedas para representar las cantidades dadas en el problema.
- **Buscan una estrategia** para dar solución al problema, planteándose ¿Cómo representarían el número 125 en billetes?
- Ejecutan la estrategia elegida y representan por grupos.

Con billetes y monedas	Como adición
	$100 + 20 + 5$
	$100 + 10 + 10 + 5$

- Responden: ¿Cómo representarían esa cantidad en el tablero de valor posicional? ¿Cómo se lee y escribe?

C	D	U	
1	2	5	cientoveinticinco

- Socializan sus respuestas, cada grupo.
- **Formalizamos** que se puede representar una cantidad combinando diferentes valores, como se hizo con los billetes y monedas; así también en el T.V.P y con letras.

Se plantea otras situaciones.

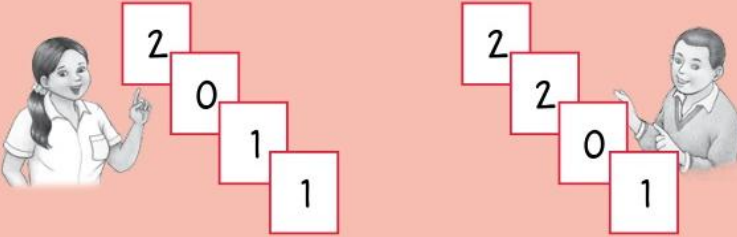
- Resuelven una ficha gráfica. (anexo)
- Resuelven la actividad 3 de la página 13 del libro.
- Se felicita a los estudiantes por sus logros

CIERRE:

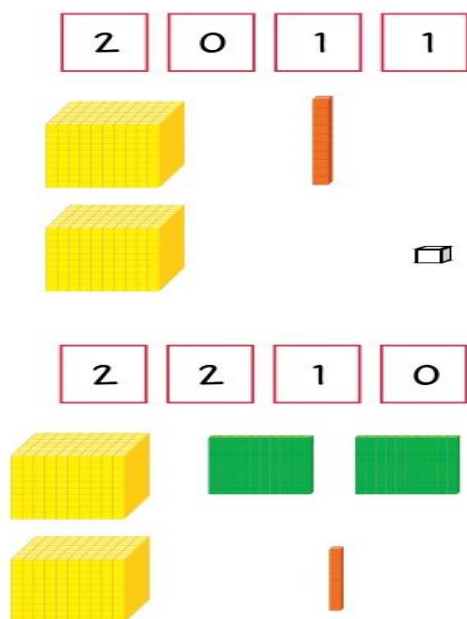
Tiempo: 15'

- Revisan el trabajo realizado en el libro, aclaramos dudas y corregimos errores.
- Responden preguntas para evidenciar la utilidad del aprendizaje adquirido:
 - ¿Qué aprendieron hoy?
 - ¿Nos servirá en la vida diaria?
 - ¿En qué situaciones?
- Leen un papelote y señalan los números en cuya escritura presentan dificultad. (anexo 2)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02
RECONOCEMOS NUESTROS ESFUERZOS POR EL AHORRO

INICIO	Tiempo: 15'
<ul style="list-style-type: none">➤ Se recoge los saberes previos mediante preguntas: ¿Quién de ustedes ahorra sus propinas? ¿Cuánto dinero ha llegado a ahorrar? ➤ En una cartilla escriben la cantidad que ahorraron. Si no hubiesen ahorrado, escriben la cantidad que les hubiera gustado ahorrar.➤ Muestran sus cartillas con las cantidades.➤ Responden: ¿Quién ahorro menos que todos?; ¿Cómo compararan dos cantidades?; ¿Qué es lo primero que tienes en cuenta para comparar?.➤ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy aprenderemos a comparar y ordenar números de hasta cuatro cifras.➤ Seleccionan las normas de convivencia que nos ayudaran a trabajar y aprender mejor.	
DESARROLLO:	
<ul style="list-style-type: none">➤ Planteamiento de la situación problemática: <div data-bbox="347 1234 1203 1753" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #f9cb9c; margin: 10px 0;"><p>Los hermanos Quispe, Maribel y Pedro, juegan a formar números con sus tarjetas numéricas. Cada uno de ellos tiene dos juegos de tarjetas enumeradas del 0 al 3. Cada uno de ellos se anota un punto cada vez que forma el número mayor. ¿Quién se anotará un punto en esta ronda del juego?</p><div style="text-align: center;"></div></div> ➤ Responden preguntas para asegurar la comprensión del problema: ¿de qué trata el problema?, ¿Qué hicieron Maribel y Pedro con las tarjetas?; ¿Qué tenemos que hacer para saber quién ganó en esta ronda del juego?➤ Buscan una estrategia para dar solución al problema, planteándose ¿Qué material utilizaran para dar solución al problema?, ¿Por qué?.➤ Ejecutan la estrategia elegida y representan por grupos.	

- Manipulan el material base diez, con el que deben representar los números a comparar.



- Responden: ¿ahora podremos saber cuál será el número mayor?
- Comparan la cantidad de bloques, de placas y las barras.
- Comparan haciendo uso del T.V.P.

UM	C	D	U
2	1	1	0

UM	C	D	U
2	2	1	0

$<$
 $=$

- Responden: ¿Cuántas UM hay en el número formado por Maribel? ¿y cuantas centenas?; ¿y en el de Pedro?.
- **Formalizamos** lo aprendido indicando:
 - Se comparan las cifras de izquierda a derecha, utilizando los símbolos $>$, $<$, o $=$.
 - Si las cifras son iguales, se sigue comparando hasta el final.
 - El tablero de valor posicional ayuda a este proceso para verificar los procedimientos seguidos.
- Se promueve la **reflexión** del procedimiento realizado. ¿Qué hicimos primero? ¿les ayudo usar el material base diez en la comparación?; ¿Cómo realizamos la comparación usando el T.V.P?

Se plantea otras situaciones.

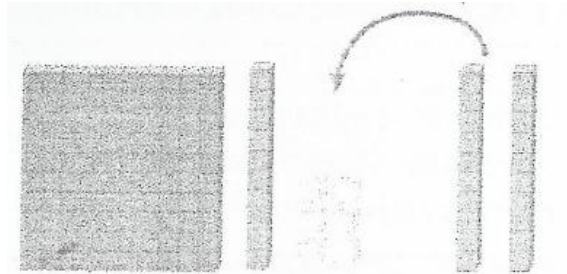
- Resuelven una ficha impresa.
- Resuelven las actividades del cuaderno de trabajo. Pág.
- Se felicita a los estudiantes por sus logros

CIERRE:	Tiempo: 15'
➤ Dialogan sobre las actividades realizadas. Pregunta: ¿qué aprendieron hoy?, ¿Qué estrategia les parece más útil?, ¿Por qué?; ¿en qué situaciones de la vida diaria lo utilizamos?	
En casa, con ayuda de sus padres proponen dos situaciones problemáticas que requieran de comparación.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03
RESOLVEMOS PROBLEMAS ADITIVOS EN EQUIPOS

Inicio	Tiempo: 15'
<ul style="list-style-type: none">• Se recoge saberes previos de los niños y las niñas mediante el juego: “Suma y Resta”<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"><ul style="list-style-type: none">• Elaboran en tarjetas numéricas.• En grupo elaboran las tarjetas numéricas.• Por turnos cada participante lanzará una tarjeta y dirán el resultado de la suma y la diferencia de los números. Si lo hacen correctamente, obtendrán un punto.• El juego continúa hasta que todos hayan efectuado sumas y restas de forma correcta.• Dialogan sobre el juego realizado.• Responden. ¿qué creen que aprenderemos hoy?• Se anotan sus respuestas en la pizarra para repasarlas durante el proceso de aprendizaje y, al finalizar, verificar si lograron lo propuesto.• Se comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderán a resolver problemas hallando la suma total o resultado de un problema, a partir de una cantidad inicial.</div>	
Desarrollo	Tiempo: 60
<p>Planteamiento de la situación problemática:</p> <p>Carlos y Gloria participaron en el juego “Adivina el número que pienso”, utilizando tarjetas numeradas del 100 al 250. Carlos escogió una tarjeta al azar y obtuvo el número 116, el cual- mostró a Gloria. Ella le dijo: "Estoy pensando en un número que tiene -dos decenas más que el número que me muestras». ¿En qué número pensó Gloria?</p> <ul style="list-style-type: none">• Responden preguntas para asegurar la comprensión del problema, ¿en qué consiste el juego de Carlos y Gloria?, ¿qué número mostró Carlos? , ¿el número en el que pensó Gloria será mayor o menor que el que mostró Carlos?	

- Se promueve la búsqueda de estrategias, Para ello, responden: ¿cómo podemos hallar el número que pensó Gloria? , ¿podemos representar el problema? , ¿qué usaremos para representar las cantidades?
- Se organizan en grupos para representar con base diez las cantidades.



- Vuelven a leer el problema, para poder dar respuesta a la pregunta.
- Escriben en su cuaderno todo lo realizado para dar solución a la situación.
- Resuelven las adiciones y sustracciones, aplicando sus estrategias
- Formaliza con los estudiantes:

Para resolver problemas en los que nos piden aumentar una cantidad inicial para calcular la cantidad final, debemos emplear una suma o adición. Antes de ello, podemos modelar el problema usando material concreto.

- Se fomenta la reflexión y el diálogo sobre ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvieron? , ¿Cómo resolvieron el problema? , ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?
- Se plantea otras situaciones.

Pedro piensa en un número que tiene 40 unidades más que el presentado en la siguiente tarjeta:

144

¿En qué número piensa Pedro?

Julia piensa en un número que tiene 15 unidades más que el presentado en la siguiente tarjeta:

231

¿En qué número piensa Julia?

- Resuelven el problema 3 de la página 34 del Cuaderno de Trabajo.

Cierre

Tiempo: 15

- Responden las siguientes preguntas: ¿qué aprendieron hoy?, ¿al final tuvieron las mismas dificultades que al inicio de la clase? , ¿para qué les servirá realizar adiciones y sustracciones en sus actividades cotidianas?, ¿qué estrategia los ayuda a resolver mejor los problemas
- Indica a los niños ya las niñas que con ayuda de sus padres creen dos problemas como los resueltos en clase.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
GAÑO CON LOS DADOS
(Noción de multiplicación)

INICIO	Tiempo: 20 min.
<ul style="list-style-type: none">✓ Se recupera los saberes p-revios de los niños y las niñas. Para ello, responden si recuerdan el juego “¿Quién recibe más plumones?” que realizaron en sesión anterior.✓ Explican las reglas del juego, en forma voluntaria.✓ Se felicita por su participación a los estudiantes.✓ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy resolverán situaciones de un juego formando grupos con una misma cantidad de objetos.✓ Acuerdan las normas de convivencia necesarias para trabajar y propiciar un ambiente favorable.	
DESARROLLO:	Tiempo: 60 min.
<ul style="list-style-type: none">✓ Recordamos que todo niño tiene derecho a la recreación; por eso, hoy aprenderán mediante una actividad muy divertida.✓ Forman equipos de trabajo y se presenta el juego. <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 25px; padding: 20px; margin: 20px auto; width: 80%;"><p style="text-align: center;"><u>GAÑO CON LOS DADOS</u></p><p>MATERIALES:</p><ul style="list-style-type: none">• Tapas, chapas, semillas, cuentas unidades de material Base Diez.• Un dado especial de 8 caras.• Un dado común.<p>INSTRUCCIONES:</p><ul style="list-style-type: none">• Los integrantes de cada grupo acordarán los turnos de participación.• Cada estudiante lanzará los dos dados, uno después del otro. El primero que lance indicará la cantidad de objetos que tomarán del centro de la mesa; mientras que el segundo, el número de veces que se repetirá la cantidad.• En cada ronda, los participantes anotarán en una tabla la cantidad de objetos que tomaron en total y el que tomó más obtendrá un punto.• El juego concluye con cuatro rondas.• Gana quien acumule más puntos.</div>	


- ✓ Para **comprensión el juego**, realizan un ejemplo de lo que se tiene que realizar.



- ✓ Se orienta a los estudiantes en la **búsqueda de estrategias** para encontrar el total de objetos tomados en cada ronda por los participantes, es decir, el resultado de la multiplicación. (se explica el uso de la tabla)



$$\begin{array}{r}
 4 \times 6 \\
 4 \text{ veces } 6 \\
 \underline{6 + 6 + 6 + 6} \\
 12 + 6 + 6 \\
 18 + 6 = 24
 \end{array}$$



- ✓ Exponen un representante por grupo, sus procedimientos que realizaron para calcular sus respuestas.
- ✓ Se muestra al equipo ganador.
- ✓ Para **Formalizar** la construcción de la construcción de la operación de la multiplicación a partir de sumar varias veces.
 ¿Cuántos objetos hay en cada grupo? ¿Cuántas veces se suma 6? ¿Cómo se llama esa operación? ¿De cuantas maneras podemos hallar el resultado de la multiplicación?
- ✓ Se formula preguntas para que los niños interpreten qué significa cada número escrito en esta nueva operación; Ejemplo: ¿Qué representa el número 4? ¿y el número 6? ¿Qué indica el signo "X"? ¿Cuántos objetos hay en total?
- ✓ Dialogamos sobre las actividades realizadas para fomentar la **reflexión** sobre sus

estrategias y procesos. ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué estrategias les pareció más fácil? ¿Qué estrategia es la más rápida?



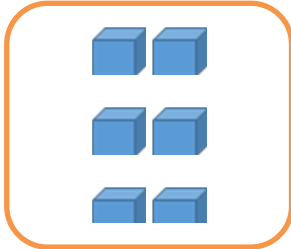
- ✓ Representan en su cuaderno las estrategias que se socializaron.
- ✓ Plantea otros problemas. (anexo)

CIERRE:

Tiempo: 10 min.

- ❖ Responden preguntas para verificar los conocimientos adquiridos en la sesión: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿cómo los resolvieron?, ¿Cómo pudieron encontrar el doble y triple de un número?; etc.
- ❖ Revisa junto con los niños y las niñas el cumplimiento de las normas de convivencia acordadas. Si han trabajado de acuerdo con las normas, anímalos a continuar así.
- ❖ Se usará una lista de cotejos para registrar sus logros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05
MULTPLICAMOS Y ENCONTRAMOS LOS MENSAJES ESCONDIDOS

INICIO	Tiempo: 20 min.
<p>✓ Se recupera los saberes previos de los niños y las niñas. Para ello, observan tarjetas con representaciones de campos ordenados.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div data-bbox="352 824 625 1021"></div><div data-bbox="684 824 956 1021"></div><div data-bbox="1007 792 1299 1039"></div></div> <p>✓ Mencionan el número de filas que tiene cada representación.</p> <p>✓ Se felicita por su participación a los estudiantes.</p> <p>✓ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy participarán en un juego donde aplicarán lo aprendido acerca de la multiplicación y descubrirán “mensajes escondidos” sobre los derechos de los niños.</p> <p>✓ Acuerdan las normas de convivencia necesarias para trabajar y propiciar un ambiente favorable.</p> <ul style="list-style-type: none">• Establecer turnos para participar.• Escuchar y respetar las opiniones.	
DESARROLLO:	Tiempo: 60 min.
<p>✓ Tener en sobres tarjetas con operaciones de multiplicación y otro con mensajes escondidos sobre los derechos. (anexo)</p> <p>✓ Se organizan en equipos de trabajo.</p> <p>✓ Se presentan las reglas del juego.</p>	

LOS MENSAJES ESCONDIDOS

¿Qué necesitamos?

- Semillas, chapas, tapas, unidades de material Base diez.
- Tablero de 100 puntos.
- Juego de tarjetas con operaciones de multiplicación y mensajes escondidos.

¿Cómo lo haremos?

- Determinaremos los turnos de participación.
- Colocaremos en el centro de la mesa, boca abajo, las tarjetas con operaciones de multiplicación.
- Los demás miembros del grupo verificarán si lo realizado es correcto. De confirmarse, el participante presentará la tarjeta al profesor. Si ha realizado todo correctamente, recibirá una tarjeta con algunas palabras del “mensaje escondido” correspondiente, para ir formándolo.
- Por turnos, cada participante volteará una tarjeta y representará la multiplicación usando el material concreto. Luego, escribirá en la parte posterior, por ejemplo:
Número de filas: 2
Número de columnas: 6
 $2 \times 6 = 6 + 6 = 12$
- Cuando concluya la participación de todos los integrantes, procederán a armar los “mensajes escondidos” que expresan un derecho y un deber de los niños, y los pegarán en la pizarra.
- Ganará el grupo que represente en menor tiempo todas las operaciones de la manera indicada y forme los “mensajes escondidos”.

- ✓ Para **comprensión el juego**, responden preguntas: ¿qué materiales necesitamos?, ¿qué haremos primero?, ¿qué haremos a continuación?, ¿cómo se debe desarrollar el juego?, ¿cómo concluirá el juego?
- ✓ Se promueve la **búsqueda de estrategias** para ello los niños y niñas empiezan a jugar.

MATERIAL CONCRETO

Se representa: 2×6

2 filas

6 columnas

2 veces 6



TABLERO DE 100 PUNTOS

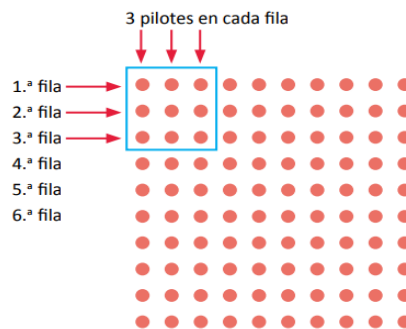
Representa 5×3

5 filas

3 columnas

5 veces 3

$$5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$$



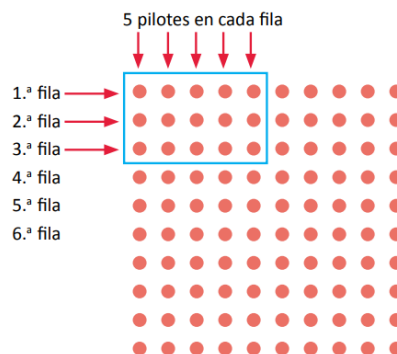
Representa 3×5

3 filas

5 puntos en cada fila

3 veces 5

$$3 \times 5 = 5 + 5 + 5 = 15$$



✓ Responden preguntas: ¿cuántas filas debes considerar en el campo ordenado?, ¿cuántos

pilotes habrá en cada fila?, ¿y cuántos pilotes en total?, ¿cómo lo puedes averiguar?

- ✓ Reciben tarjetas que forman los “mensajes escondidos” de acuerdo al color que corresponda a cada grupo. Recuerda que cada grupo tendrá tarjetas de diferente color.
- ✓ Para **Formalizar** con los estudiantes la multiplicación de números naturales; para ello, responden: ¿qué operaciones hemos realizado al desarrollar el juego?, ¿cómo las hemos realizado?, ¿por qué lo hemos hecho así?

Cuando en un grupo organizado en filas y columnas, multiplicamos filas por columnas o columnas por filas, obtenemos el mismo resultado. Por ejemplo:

$$2 \times 6 = 12 \quad 6 \times 2 = 12$$

- ✓ Dialogamos sobre cómo pueden expresar esta propiedad de la multiplicación llamada “conmutativa”.

Propiedad conmutativa:

Cuando se intercambia el orden de las filas y columnas para multiplicar, obtenemos el mismo resultado.

- ✓ Se registra en la lista de cotejo el progreso.
- ✓ Dialogamos sobre las actividades realizadas para fomentar la **reflexión** sobre sus estrategias y procesos. ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué estrategias les pareció más fácil? ¿Qué estrategia es la más rápida?
- ✓ Representan en su cuaderno las estrategias que se socializaron.
- ✓ Felicita a todos los grupos por su participación, durante todas las actividades.
- ✓ Plantea otros problemas.
- ✓ Realizan las actividades de la pág. 68 del cuaderno de trabajo.

CIERRE:

Tiempo: 10 min.

- ❖ Responden preguntas para verificar los conocimientos adquiridos en la sesión: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿cómo los resolvieron?, ¿?
- ❖ Reciben y completan una ficha de autoevaluación. (anexo).

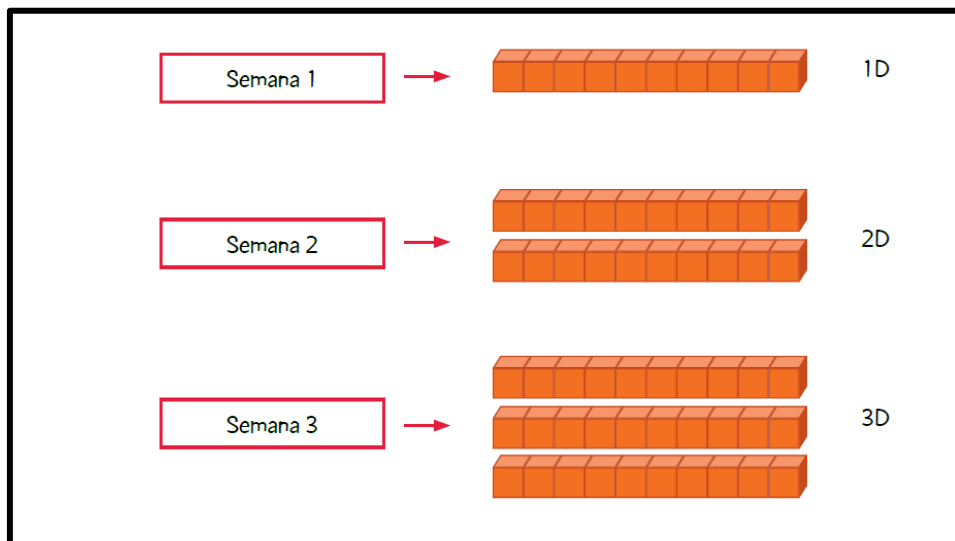
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
RESOLVEMOS PROBLEMAS USANDO TABLAS

INICIO	Tiempo: 20 min.
<ul style="list-style-type: none">✓ Se recoge los saberes previos de los niños y las niñas, a través de un juego “La memoria de multiplicaciones”✓ Observan en la pizarra tarjetas volteadas. Cada tarjeta contiene una determinada cantidad (producto de una multiplicación).✓ Un integrante de cada grupo volteará una tarjeta y el grupo tendrá que mencionar cuales son los factores que se multiplicaron para dar con ese producto. Si el grupo responde asertivamente obtendrá un punto, de lo contrario pierde su oportunidad y le tocará el turno a otro grupo.✓ El juego sigue hasta terminar de voltear todas las tarjetas, y el grupo ganador será el que obtuvo más puntos.✓ Se felicita por su participación a los estudiantes.✓ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy aprenderán a usar tablas como estrategia para multiplicar.✓ Acuerdan las normas de convivencia necesarias para trabajar y propiciar un ambiente favorable.	
DESARROLLO:	Tiempo: 60 min.
<ul style="list-style-type: none">✓ se fomenta el diálogo mediante preguntas: ¿tienen ustedes o un familiar que se dedique a la agricultura?, ¿y al pastoreo de ganado? ¿en qué consistirá el pastoreo rotativo?✓ Observan un papelote con la siguiente situación problemática. <div style="border: 2px solid orange; padding: 10px; margin-top: 10px;"><p>Doscientas dieciséis familias de un caserío de La Libertad practican el pastoreo rotativo. Juan señala: “Rotamos para que el pasto vuelva a retoñar”. Así es como cuida Juan los pastos con los que alimenta a sus 14 vacas: su leche es queso, y el queso es dinero. Juan vende a S/. 10 la pieza de queso, si los vende en la plaza del pueblo. Juan vende diez quesos por semana. ¿Cuántos moldes de queso venderá durante los meses de enero a marzo?</p></div>	

- ✓ Para la **comprensión del problema**, responden preguntas: ¿De qué se trata el problema?, ¿qué información nos brinda el problema?, ¿qué debemos resolver?, ¿todos los datos se usarán en la resolución de problema?, ¿qué datos son los que usarás para resolver el problema?, ¿existe alguna relación entre lo que se requiere para resolver el problema y la multiplicación?, ¿qué materiales puedes utilizar para resolver el problema?
- ✓ Se orienta la **búsqueda de estrategias** para ello los niños y niñas. Responden: ¿Qué materiales o recursos podrías utilizar?, ¿usaremos un calendario? ¿y una tabla? ¿Cómo o para que la utilizaríamos? ¿cómo organizaríamos la información en la tabla?
- ✓ Reciben un calendario y un papelote, para verificar el total de semanas de los meses de enero, febrero y marzo.

MESES	ENERO				FEBRERO				MARZO			
SEMANAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
QUESOS	10											

- ✓ Utilizan material Base Diez para completar la tabla.



- ✓ Con la información anterior van completando la tabla elaborada en un papelote.

MESES	ENERO				FEBRERO				MARZO			
SEMANAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
QUESOS	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120

- ✓ Socializan sus producciones y responden preguntas como las siguientes: ¿qué relación hallaron entre los números que figuran en la tabla?, ¿existe alguna relación con la multiplicación?, ¿cómo es 60 con relación a 6?, ¿cómo es 150 con relación a 15?, ¿cómo es 80 con relación a 8? A partir de esto, ¿qué podríamos decir acerca de la relación de los números en la tabla?
- ✓ Se **formaliza** los aprendizajes con la participación de los niños y niñas, teniendo en cuenta la tabla elaborada con la multiplicación por 10 y se concluye que las tablas son una herramienta útil para resolver problemas de multiplicación.
- ✓ Elaboramos y completamos la siguiente tabla, luego la registran en sus cuadernos.

MULTIPLICAMOS USANDO TABLAS

Si multiplicamos números es una buena estrategia usar una tabla que nos ayude a organizar la información. Si, por ejemplo, queremos multiplicar 6×8 , podemos hacerlo de la siguiente forma:

1	2	3	4	5	6	-	-	-	-
8	16	24	32	40	48	-	-	-	-

- ✓ Reflexionamos con los estudiantes sobre el los procesos desarrollados. Responden: ¿qué datos nos sirvieron para resolver el problema?, ¿qué relación hallaron entre los números que figuran en la tabla?, ¿cómo hicieron para completar la tabla?, ¿qué relaciones hallaron entre los números de la tabla?
- ✓ Se plantea otros problemas.

La familia Rosales invertía un día en regar cada una de sus 12 parcelas de sembríos; ahora demora 2 horas por cada parcela. ¿Cuántas horas demora ahora en regar sus parcelas?

- ✓ Se orienta a los estudiantes que resuelvan el problema haciendo uso de una tabla.
- ✓ Resuelven las actividades propuestas en la página 67 del cuaderno de trabajo.

CIERRE:

Tiempo: 10 min.

- ❖ Se promueve el diálogo sobre lo aprendido en la presente sesión, a fin de verificar la comprensión del tema desarrollado. ¿qué aprendieron?, ¿con qué material sienten mayor facilidad para trabajar estas situaciones?
- ❖ Revisamos el cumplimiento de las normas de convivencia acordadas y cómo podemos mejorar en el respeto de las mismas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 CREAMOS PATRONES MULTIPLICATIVOS

INICIO	Tiempo: 10 min.
<p>GRUPO CLASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se recupera los saberes previos de los niños y las niñas proponiendo el siguiente problema. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Juan inicia su propio negocio. En su segunda semana de trabajo invita a dos amigos a incorporarse como socios a la empresa. En la tercera semana, cada amigo invita a dos personas más a hacerse socios de la empresa y en la semana siguiente, cada nuevo socio invita a dos socios más. ¿Cuántas personas se harán socios de la empresa en la cuarta semana?</p> </div> ✓ Se realiza la comprensión del problema a nivel de aula. ✓ Responden preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿cuántas personas conformaron la empresa la primera semana? • ¿cuántas personas se hicieron socios la segunda semana?, ¿y la tercera? • ¿podrías decir cómo incremento (aumenta) la cantidad de socios? • ¿Cuántos socios serán en la quinta semana? ✓ Se felicita por sus respuestas a los estudiantes. ✓ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy crearemos patrones multiplicativos, haciendo uso de material concreto. ✓ Seleccionan las normas de convivencia necesarias para trabajar y propiciar un 	

ambiente favorable.

DESARROLLO:

Tiempo: 40 min.

GRUPOS PEQUEÑOS:

- ✓ Forman grupos de trabajo, teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes.
- ✓ Se plantea la siguiente situación: Participan de un juego. “somos Creativos”

MATERIALES:

- Tapas, chapas u otro material de conteo.

¿CÓMO LO HAREMOS?

- Se establece los turnos de participación, por grupos.
- El primer jugador toma una cantidad mayor a dos pero menor a 6 de tapas o palitos.
- El segundo estudiante hace crecer la cantidad de palitos propuesta por el primer jugador, el siguiente hará lo mismo haciendo crecer el diseño de la misma forma que lo hizo el jugador anterior y así sucesivamente.
- Gana el equipo que terminó primero y pueda identificar la regla de formación.



- ✓ **Comprensión del juego** mediante preguntas: ¿en qué consiste el juego?”, ¿qué tiene que hacer el siguiente jugador?, ¿y el siguiente jugador hace lo mismo?, ¿por qué?
- ✓ Se promueve la **búsqueda de estrategias**, responden: ¿Qué deben tener en cuenta para crear un nuevo diseño? ¿Qué material usarían?
- ✓ Seleccionan el material con el que trabajaran, durante el juego.
- ✓ Aplican sus estrategias, mientras la docente acompaña el trabajo por grupos, brindando apoyo, en especial a los estudiantes que requieren mayor atención.
- ✓ Terminado el juego, cada equipo presenta su diseño creativo.
- ✓ Un representante explica como creció su secuencia.

GRUPO CLASE:

- ✓ Responden: ¿qué se tomó en cuenta para la construcción del diseño?, ¿podemos analizar nuestros diseños de derecha a izquierda?, ¿qué podemos decir?, ¿será lo mismo que si lo analizamos de izquierda a derecha?, ¿cómo aumenta o disminuye la cantidad de un diseño a otro? Se espera que ellos respondan: crece o decrece. De esta forma, se orienta a los estudiantes en el reconocimiento de los patrones y secuencias crecientes o decrecientes.
- ✓ **Formalizamos:** La secuencia construida está sujeta a una regla de formación.

Una secuencia numérica creciente multiplicativa está sujeta a una regla de formación constante.

- ✓ Reflexionan sobre lo que aprendieron el día de hoy ¿qué materiales concretos hemos utilizado para expresar este problema?, ¿les fue fácil hacerla?, ¿qué dificultad se les presentaron?, ¿qué tomaron en cuenta para seguir la secuencia?, ¿Qué dudas se les presentaron?, ¿cómo las superaron?,
- ✓ **Plantea otros problemas.**

PAREJAS:

- ✓ En pares dan solución al problema planteado.

Pedro es un niño ahorrador. Cada mes ahorra el triple de lo que tiene el mes anterior. El primer mes ahorró S/. 23. ¿Cuánto habrá ahorrado el quinto mes?



CIERRE:	Tiempo: 10 min.
<p>GRUPO CLASE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Responden: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué consideraste para representar el problema? ¿Te sirvió usar la idea de la multiplicación? ❖ Con ayuda de sus padres proponen problemas similares en los que se utilicen patrones multiplicativos. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

“TODAS LAS DIVISIONES SON EXACTAS”

























Inicio	Tiempo: 10 min.
<ul style="list-style-type: none"> • Se recupera los saberes previos de los niños y las niñas a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué situaciones usamos la división?; ¿cuáles son las formas de dividir que hemos aprendido? (repartiendo y agrupando); cuando repartimos o agrupamos una cantidad en grupos iguales, ¿nos sobra alguna unidad? Por ejemplo: si repartimos 12 galletas entre cuatro niños, ¿nos sobran galletas? • Se realiza la comprensión del problema a nivel de aula. • A partir de sus respuestas a los estudiantes, se comunica el propósito de la sesión. Hoy aprenderán a resolver problemas con divisiones inexactas. 	
Desarrollo	Tiempo: 40 min.
<ul style="list-style-type: none"> • Se plantea la siguiente situación problemática. 	

Para el aniversario de nuestro colegio se prepararon tortas para los niños. La señora Margarita compró 41 huevos, si a cada torta le ponían 5 huevos. ¿Cuántas tortas preparó la Sra. Margarita? ¿le sobra o le faltan huevos para preparar más tortas?

- Leen en forma individual., luego un estudiante lo leerá en voz alta. Se agrupan en parejas y se preguntan el uno al otro ¿de qué trata el problema?
- Comprensión del problema mediante preguntas: ¿pueden decir de qué trata el problema sin mencionar números? ¿Qué nos pide la pregunta a la que tenemos que responder?, ¿qué operación nos puede ayudar a encontrar la respuesta?
- Se propicia la búsqueda de estrategias, permitiendo que se pongan de acuerdo, en parejas, para resolver el problema. Respondiendo: ¿cómo resolverán?, ¿qué materiales necesitan para hacerlo? ¿realizaran agrupaciones o reparticiones? Aplican sus estrategias, mientras la docente acompaña la actividad para ver como los estudiantes intentan abordar el problema.
- Responden: ¿qué ha pasado con la cantidad inicial?, ¿han logrado agruparla toda o ha sobrado algo?, ¿qué harán con lo que ha sobrado? Grafican las agrupaciones o reparticiones realizadas.
- Socializan sus respuestas, dan a conocer la estrategia usada para dar solución al problema.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

RESOLVEMOS PROBLEMAS DE TIEMPO

INICIO	Tiempo: 20 min.																		
<ul style="list-style-type: none">✓ Juegan con un reloj de pared con manecillas.✓ Se recupera los saberes previos de los estudiantes sobre las equivalencias de las unidades de tiempo.<ul style="list-style-type: none">¿Cuántos minutos hay en una hora?¿En media hora cuantos minutos hay?¿En un cuarto de hora?✓ Se comunica el propósito de la sesión. Hoy aprenderemos a usar estrategias para encontrar equivalencias en las unidades de tiempo.✓ Seleccionan las normas de convivencia necesarias para trabajar en un ambiente favorable.																			
DESARROLLO:	Tiempo: 60 min.																		
<ul style="list-style-type: none">✓ Se plantea la siguiente situación. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"><p style="text-align: center;">Algunos datos de nuestra historia</p><p>Los estudiantes de 4° grado de la Institución Educativa N.º 10030 Naylamp, como parte de su proyecto para conocer la historia de su región, visitarán el museo donde se encuentra la tumba del Señor de Sipán, ubicado en la ciudad de Lambayeque. Ellos están planificando su visita cuidadosamente.</p><table border="1" style="margin: 10px auto;"><thead><tr><th colspan="3" style="text-align: center;">Visita a las tumbas del Señor de Sipán</th></tr><tr><th style="text-align: center;">Actividades</th><th style="text-align: center;">Hora de inicio</th><th style="text-align: center;">Hora de término</th></tr></thead><tbody><tr><td style="text-align: center;">Traslado en bus de Chiclayo a Lambayeque</td><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;"></td></tr><tr><td style="text-align: center;">Visita y paseo por el museo.</td><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;"></td></tr><tr><td style="text-align: center;">Refrigerio</td><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;"></td></tr><tr><td style="text-align: center;">Retorno de Lambayeque a Chiclayo</td><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;"></td></tr></tbody></table></div> <p>¿Cuántos minutos dura el traslado en bus de Chiclayo a Lambayeque?</p>		Visita a las tumbas del Señor de Sipán			Actividades	Hora de inicio	Hora de término	Traslado en bus de Chiclayo a Lambayeque			Visita y paseo por el museo.			Refrigerio			Retorno de Lambayeque a Chiclayo		
Visita a las tumbas del Señor de Sipán																			
Actividades	Hora de inicio	Hora de término																	
Traslado en bus de Chiclayo a Lambayeque																			
Visita y paseo por el museo.																			
Refrigerio																			
Retorno de Lambayeque a Chiclayo																			

- ✓ **Comprensión del problema** mediante preguntas:
 - ¿de qué trata el problema?
 - ¿Qué hora empieza la planificación?
 - ¿A qué hora retornarán?
 - ¿Qué actividades les llevara más tiempo?
- ✓ Se anotan las respuestas en la pizarra.
- ✓ Se plantea preguntas que orientan la **búsqueda de estrategias** para resolver el problema ¿Cómo podrían solucionarlo? ¿qué material podríamos usar para simular el problema?, ¿qué procedimientos seguirán?
- ✓ Forman equipos de trabajo para que planifiquen la estrategia.

Actividades	Hora de inicio	Hora de término
Traslado en bus de Chiclayo a Lambayeque		

Forma 1



Son 15 minutos. Solo conté de 5 en 5.



Forma 2



Yo hice una sustracción.

$$\begin{array}{r} 9:15 \\ -9:00 \\ \hline 0:15 \text{ minutos} \end{array}$$

- ✓ Grafican el reloj y lo dividan en cuatro partes iguales, luego identifican qué un cuarto de hora equivalen a 15 minutos.



$\frac{1}{4}$ de hora

$$\frac{1}{4} \text{ de hora} = 15 \text{ minutos}$$

- ✓ Siguen el mismo procedimiento para que calculen la equivalencia de la media hora y la hora en minutos.

1 hora = 60 minutos



1/2 hora = 30 minutos



- ✓ Formalizamos algunas ideas sobre las equivalencias entre las unidades de tiempo.

El **tiempo** es la unidad que nos sirve para medir el intervalo en el que suceden diferentes acontecimientos. La unidad principal del tiempo en el Sistema Internacional es el **segundo (s)**.

El instrumento que nos permite medir el tiempo es el reloj. Existen diferentes tipos que nos ayudan según el propósito (cronómetro, reloj, etc.). La manecilla más corta del reloj nos indica las horas y la manecilla más larga y delgada indica los minutos.

Unidades de tiempo			UNIDAD PRINCIPAL
día	hora	minuto	segundo
d	h	min	s

- ✓ Reflexionan sobre lo que aprendieron el día de hoy ¿Qué estrategias y procedimientos realizaron para realizar las equivalencias
- ✓ Plantea otros problemas. Resuelven la página del cuaderno de trabajo.
- ✓


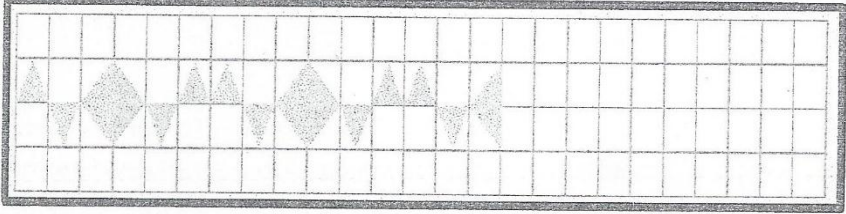
CIERRE:

Tiempo: 10 min.

- ❖ Propón a los estudiantes preguntas como estas: ¿qué dificultades tuvieron al resolver los problemas?, ¿cómo los resolvieron?, ¿qué los ayudó en la resolución?, ¿cómo se sintieron?, etc.
- ❖ Revisa junto con los niños y las niñas el cumplimiento de las normas de convivencia acordadas. Si han trabajado de acuerdo con las normas, anímalos a continuar así.

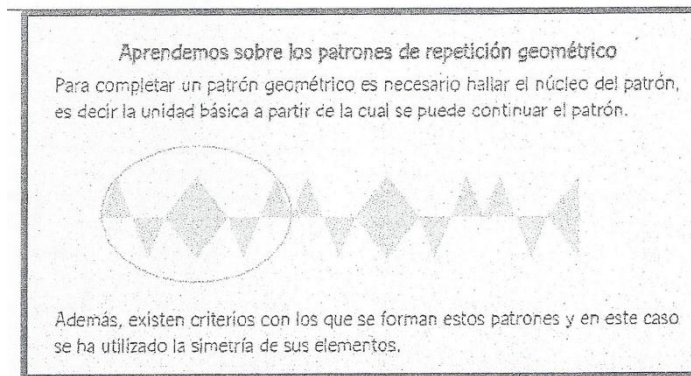
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“JUGAMOS CON PATRONES DE SIMETRÍA”

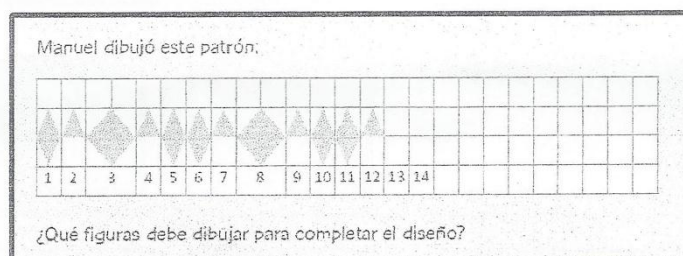
Inicio	Tiempo:
<ul style="list-style-type: none">• Se recupera los saberes previos de los niños y las niñas, recordando algunos diseños que usamos en la sesión anterior.• Observan el siguiente diseño: • Responden preguntas, luego de observar el diseño.<ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué características tiene el diseño?✓ ¿cómo es?✓ Son simétricas, una de la otra?✓ ¿Qué características en común tienen los diseños / imágenes?• Se felicita por su participación a los estudiantes.• Se comunica el propósito de la sesión. Hoy resolverán problemas de patrones simétricos haciendo uso de bloques lógicos.	
Desarrollo:	Tiempo: 60 min.
<ul style="list-style-type: none">• Se plantea el siguiente problema <div data-bbox="277 1534 1369 1980" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"><p data-bbox="296 1547 1278 1615">El artesano de la comunidad tiene un telar en el que está preparado un tejido con el siguiente diseño</p></div>• Responden preguntas para asegurar la comprensión del problema: ¿conoces el	

significado de todas las palabras que se presentan en el problema?, ¿qué es lo que pide el problema? , ¿cómo es el diseño que ha preparado el artesano? , ¿qué criterio ha seguido el artesano para preparar su diseño?, ¿qué figuras ha usado para preparar su diseño?

- Los estudiantes se organizan en parejas y explican mutuamente lo que pide el problema.
- Se acompaña mediante preguntas, las que le ayudarán en la búsqueda de una estrategia: ¿Cuántas piezas diferentes hay en el patrón? ¿Dónde vuelves a encontrar una pieza igual a la pieza 1?, ¿ya la pieza 2? , ¿ya la pieza 3?, ¿puedes saber cómo serán las piezas que no ves sin necesidad de dibujarlas todas? , ¿cómo lo harías? , ¿cómo podrías organizar la información? ¿qué pueden hacer para encontrar la solución?
- En grupos, por turno realizan la secuencia, haciendo uso de los bloques lógicos, hasta encontrar el patrón.
- Los estudiantes socializan lo que han descubierto con el uso de los bloques lógicos y si eso les ha ayudado a resolver el problema. Responden si conocen otro material o recurso que les permita encontrar la solución al problema.
- Se concluye que para resolver el problema cada grupo usó diversas estrategias para llegar a la respuesta adecuada, en este sentido partir de la manipulación de material concreto facilita la resolución.
- Se formaliza lo aprendido retomando el patrón que continuaron.



- Registran en su cuaderno lo trabajado.
- Reflexionamos acerca de los procesos desarrollados para resolver el problema. Pregúntales: ¿es posible comprobar de alguna forma la respuesta obtenida?, ¿existe una única solución al problema? , ¿hay sido una forma de encontrar la solución del problema?, ¿ha sido útil el uso de los bloques lógicos?
- Se plantea otros problemas.
- Se propone la resolución de otro problema:



Cierre	Tiempo: 10 min.
<ul style="list-style-type: none">• Se propicia la metacognición a través de preguntas como las siguientes: ¿qué aprendieron hoy? ¿cómo aprendieron?, ¿comprendieron las situaciones con facilidad? ¿les gustó lo que hicieron en clase?' ¿han utilizado la representación de las cantidades en sus actividades diarias?, ¿en cuáles?, etc.• Los alumnos proponen otros patrones y lo completan.	