



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa “Activarte” para el desarrollo de la creatividad en  
estudiantes del III semestre académico IESTP “Simón Bolívar”.  
Callao. 2017

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
Maestra en Psicología Educativa

AUTOR:

Br. Jacqueline Chuquillanqui Narvarte

ASESOR:

Mgtr. Nolberto Leyva Aguilar

SECCIÓN

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2017

## **Página del Jurado**

Dra. Maritza Guzmán Meza  
Presidente

Mgr. Luis Alexis Hidalgo Torres  
Secretario

Mgr. Nolberto Leiva Aguilar  
Vocal

### **Dedicatoria**

A mi hija Diana, mi chispa de luz en la oscuridad.

A mi hija María Fernanda, cómplice de mis locuras.

A mi esposo Javier mi fiel compañero.

A Alicia y José, mis padres: ellos merecen todo.

## **Agradecimiento**

A Dios mi amigo incondicional.

A la Universidad César Vallejo, en especial  
a mi docente asesor Mgtr. Nolberto Leyva  
Aguilar por su permanente motivación.

A mi esposo, a mis hijas, por prestarme  
parte del tiempo que debía ser para ellos.

A mis padres y hermanos, por su gran  
ejemplo de superación.

A mis compañeros de la Docencia y el Arte

A mis estudiantes

### **Declaratoria de autoría**

Yo, Jacqueline Chuquillanqui Narvarte, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Psicología Educativa, de la universidad César Vallejo, sede Lima Norte declaro el trabajo académico titulado “Programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017, presentada en 161 folios para la obtención del grado académico de Maestra en Psicología Educativa, me presento y declaro bajo juramento lo siguiente:

- La presente Tesis es de mi autoría.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente con cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determine el procedimiento disciplinario.

Lima, 10 de junio de 2017

Jacqueline Chuquillanqui Narvarte

DNI: 08667685

## Presentación

Señores miembros del Jurado calificador:

Conforme al reglamento de Grados y títulos de la Universidad César Vallejo, presento la tesis titulada “Programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.2017”, investigación realizada con el fin de contribuir a la optimización del profesional técnico, complementando a su formación académica el valor agregado de la creatividad.

La investigación tiene por objetivo determinar el efecto de la aplicación del programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.2017.

El presente estudio está dividido en siete capítulos: En el Capítulo I: Introducción, incluye antecedentes y fundamentación científica, técnica o humanística, justificación, problema, hipótesis y los objetivos. En el capítulo II: Marco Metodológico considera las variables, operacionalización de variables, metodología, tipos de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos. El capítulo III Resultados. El capítulo IV Discusión. El capítulo V Conclusión. El capítulo VI Recomendaciones. El capítulo VII Referencias bibliográficas y por último se adjunta los anexos.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Lima, junio de 2017

La Autora

## Índice

Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autoría	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
<b>I. Introducción</b>	<b>15</b>
1.1. Antecedentes	16
1.1.1. Antecedentes Internacionales.	16
1.1.2. Antecedentes Nacionales.	18
1.2. Fundamentación científica	21
1.2.1. Programa Activarte.	21
1.2.1.1 Creatividad Corporal: Cuerpo y voz.	22
1.2.1.2. Dramatización Creativa.	24
1.2.1.3. Estructura del programa.	26
1.2.2. Creatividad.	28
1.2.2.2. Personalidad Creativa.	41
1.2.2.3. El Proceso creativo.	43
1.2.2.4. Personalidad Creativa y arte dramático.	46
1.2.2.5. Teatro en la Educación.	48
1.3. Justificación	55
1.4. Problema.	56
1.4.1. Realidad Problemática.	56
1.4.2. Problema General.	60
1.4.3. Problemas específicos.	60
Problema específico 1.	60

	viii
Problema específico 2.	61
Problema específico 3.	61
Problema específico 4.	61
1.5. Hipótesis	61
1.5.1. Hipótesis general.	61
1.5.2. Hipótesis específicas.	61
Hipótesis específica 1.	61
Hipótesis específica 2.	61
Hipótesis específica 3	61
Hipótesis específica 4.	62
1.6. Objetivos	62
1.6.1. Objetivo general.	62
1.6.2. Objetivos específicos.	62
Objetivo específico 1.	62
Objetivo específico 2.	62
Objetivo específico 3.	62
Objetivo específico 4.	62
<b>II. Marco Metodológico</b>	<b>63</b>
2.1. Variables.	64
2.1.1 Variable independiente: Programa “Activarte”.	64
Definición Conceptual.	64
Definición Operacional.	64
2.1.2. Variable dependiente: Creatividad.	64
Definición Conceptual.	64
Definición Operacional.	65
2.2. Operacionalización de variables	65
2.3. Metodología.	66
2.4. Tipos de estudio	66
2.5. Diseño	67
2.6. Población, muestra y muestreo	67
2.6.1. Población.	67
2.6.2. Muestra.	68
2.6.4. Criterios de selección.	69



	ix
2.6.4.1. Criterios de inclusión.	69
2.6.4.2. Criterios de Exclusión.	69
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	70
2.8.2.1. Procedimientos de recolección de datos.	72
2.9. Métodos de análisis de datos	73
2.10. Aspectos éticos	73
<b>III. Resultados</b>	<b>75</b>
3.1. Análisis Descriptivo	76
3.2. Análisis Inferencial	87
3.2.1. Prueba de hipótesis.	87
3.2.1.1. Prueba de hipótesis general.	87
3.2.1.1. Prueba de hipótesis específicas.	90
<b>IV. Discusión</b>	<b>95</b>
<b>V. Conclusiones</b>	<b>98</b>
<b>VI. Recomendaciones</b>	<b>101</b>
<b>VII. Referencias</b>	<b>103</b>
<b>VIII. Anexos</b>	<b>111</b>
Anexo 1 - Artículo científico	112
Anexo 2 – Matriz de consistencia	122
Anexo 3: Constancia de aplicación de tesis	125
Anexo 4 - Matriz de datos	126
Anexo 5 - Ficha técnica	128
Anexo 6: Instrumento de Evaluación	132
Anexo 7 – Formato de Validación	136
Anexo 8 - Programa	142
Anexo 9 – Otras evidencias	187

## Índice de tablas

		Pag.
Tabla 1	Operacionalización de la variable Dependiente: Creatividad	64
Tabla 2	Población de la Investigación	67
Tabla 3	Muestra de la investigación	68
Tabla 4	Validación por juicio de expertos del Cuestionario JACH de Creatividad	71
Tabla 5	Distribución de medias en el pretest y postest de los grupos experimental y control en el nivel de creatividad.	75
Tabla 6	Distribución de las medias, mediana, varianza y desviación estándar del pretest y postest de los grupos de experimental y de control de las dimensiones de la variable creatividad.	76
Tabla 7	Distribución de frecuencia y porcentajes en el nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	77
Tabla 8	Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Originalidad del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	79
Tabla 9	<i>Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Fluidez del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.</i>	81
Tabla 10	<i>Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Flexibilidad del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.</i>	82
Tabla 11	<i>Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Elaboración del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.</i>	84

Tabla 12	<i>Prueba de Normalidad de la variable Creatividad</i>	86
Tabla 13	<i>Prueba T de Student para muestras independientes de grupo experimental y grupo control de la variable creatividad.</i>	88
Tabla 14	<i>Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión originalidad.</i>	89
Tabla 15	<i>Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión fluidez</i>	90
Tabla 16	<i>Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión flexibilidad.</i>	92
Tabla 17	<i>Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión elaboración.</i>	93

## Índice de figuras

	Pag.
<i>Figura 1.</i> Distribución de frecuencia y porcentajes en el nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	78
<i>Figura 2.</i> Porcentajes del nivel de Originalidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	79
<i>Figura 3.</i> Porcentajes del nivel de Fluidez de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	81
<i>Figura 4.</i> Porcentajes del nivel de Flexibilidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	83
<i>Figura 5.</i> Porcentajes del nivel de Flexibilidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.	84

## Resumen

La finalidad del presente trabajo fue determinar el nivel de influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017, considerando las dimensiones de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

La metodología utilizada corresponde a un diseño de investigación experimental y subdiseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 51 jóvenes del III semestre académico de las especialidades de administración y de tecnología de análisis químico. Se utilizó la encuesta para la recolección de datos; el instrumento de medición para la variable dependiente de autoría propia, tuvo como base la escala de Personalidad Creadora de Maité Garaigordobil y fue evaluado por juicio de expertos. Esta prueba fue sometida a un análisis de fiabilidad mediante el alfa de Crombach igual a ,845 que indica una buena confiabilidad.

Los resultados descriptivos, así como los inferenciales permitieron llegar a la conclusión que el Programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017.

*Palabras clave:* Programa, desarrollo, creatividad, estudiantes.

## Abstract

The purpose of this work was to determine the level of influence of the "Activarte" Program in the development of the creativity of the students of the III academic semester of the Simón Bolívar del Callao IESTP, 2017, considering the dimensions of originality, flexibility, fluency and elaboration.

The methodology used corresponds to a design of experimental research and quasi-experimental sub-design. The sample consisted of 51 young people of the III academic semester of the specialties of administration and technology of chemical analysis. The survey was used for data collection; the measuring instrument for the dependent variable of own authorship was based on the Creator Personality scale of Maité Garaigordobil and was evaluated by expert judgment. This test was subjected to a reliability analysis using Crombach's alpha equal to 845, which indicates good reliability.

The descriptive results, as well as the inferential ones, allowed us to reach the conclusion that the Activarte Program significantly influences the development of the creativity of the students of the III academic semester of the IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017.

*Keywords:* Program, development, creativity, students.

## **I. Introducción**

## 1.1. Antecedentes

### 1.1.1. Antecedentes Internacionales.

Palma (2012) realizó estudios acerca del *Pensamiento integral y creatividad para determinar su estado en las alumnas del Colegio San José de Pereira, Colombia, de los grados 5º de primaria y undécimo de la media vocacional y su correlación con la creatividad*. La muestra la conformaron 48 alumnas, 24 de quinto grado y 24 del undécimo de la Promoción 2009, niñas que terminaban su nivel en primaria y en bachillerato respectivamente. A partir de una visión empírico-analítica con objetivos explicativos de tipo descriptivo-correlacional se utilizaron los siguientes instrumentos: Perfil de pensamiento creativo desarrollado y validado por C. González (1997), Test de Preferencia Cognitiva de P. Cazau, (1998), Test de Estilos Cognitivos y Test de Estilos de Aprendizaje. Los resultados delataron puntajes altos en creatividad y pensamiento integral para los estudiantes de quinto grado que terminaban la primaria ante a los estudiantes del décimo primer grado que terminaban el bachillerato. En el primer grupo, 10 de las niñas (41.66%) tuvieron un resultado mayor de 70 puntos en creatividad siendo calificadas como creativas según el rango propuesto, en tanto solo 4 estudiantes (16.66%) de bachillerato ocuparon ese rango. El investigador concluye que en el Centro educativo se presenta preferencia por procesos de aprendizaje en cuanto al saber y el logro, y no hay énfasis en el ser, referido a sentimientos, emociones, socialización, convivencia, que son parte de la acción educativa. Ello ocurre, salvo en cuanto el estudiante muestra de una manera evidente problemas de adaptabilidad, o rendimiento académico, por lo cual es remitido a procesos de psicorientación.

Piguave (2014) presenta la investigación *Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje*, cuyo objetivo es definir la importancia del desarrollo de la creatividad para los alumnos en medios universitarios. Este estudio fue realizado con alumnos de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador, de la Facultad de Ingeniería Comercial a través de una encuesta, y entrevistas a docentes para complementar la información recogida por la encuesta. Fueron parte



del estudio 237 alumnos. La muestra intencional arroja una serie de resultados de la población de los cuatro cursos de la Unidad Académica del III y IV semestre, del período académico de octubre del año 2011 a febrero del año 2012. Los resultados muestra que el 42% de los estudiantes opina que la orientación hacia el desarrollo creativo es un aspecto relevante en momentos en que se está instaurando importantes y trascendentes transformaciones en la educación superior ecuatoriana, y que por parte de las empresas hay demanda de profesionales creativos, que asuman riesgos, investiguen y hagan nuevas propuestas, abiertos al aprendizaje y dispuestos a superar expectativas existentes, mostrar iniciativa y asumir decisiones contundentes que determinen el éxito de las empresas e instituciones donde labren. Acerca de las estrategias que motivarían a los alumnos a permanecer en el aula de clases, el 27% de los estudiantes consultados indicaron a las simulaciones virtuales, ya que un aula implementada desarrolla la inteligencia y creatividad de los alumnos. El 52% de los alumnos manifiesta que para que mejore el proceso de enseñanza aprendizaje un maestro debería hacer uso de tecnologías, dado que en la unidad académica no se ha contado con las aulas suficientemente equipadas ni los profesores han innovado en su enseñanza. En la entrevista a diez docentes se obtuvo información acerca de la experiencia docente universitaria: el 40% tiene de uno a cinco años de experiencia docente; el 50% de los docentes no ha tenido formación profesional sobre didáctica, solo ciertos alcances para diseñar los sílabos (programas) y las nuevas disposiciones que exige la Ley de Educación Superior, pero no como proceso constante. En conclusión, se verifica déficit en el desarrollo creativo a partir del proceso de aprendizaje, que repercuten en el futuro profesional de los egresados. Los docentes de esta área carecen de una capacitación profesional que les permita organizar aspectos de desarrollo de la creatividad de sus alumnos.

Muñoz (2010) en su estudio *Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica* tuvo por objetivo proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la Unidad Educativa Nacional “Batalla de Vigirima”,

Guacara Estado Carabobo – Venezuela. Esta muestra de tipo censal estuvo conformada por 8 docentes, enmarcada en la modalidad de proyecto factible, mediante un diseño no experimental. Para la recolección de datos se utilizaron encuestas en la forma de un cuestionario. Los resultados mostraron que los docentes consideran que las Estrategias de inicio en un 37% siempre son necesarias, 25% a veces, 38% casi nunca, y un 68% de los docentes no usan estrategias de inicio en las sesiones de clase. En cuanto al uso de estrategias de desarrollo durante la jornada de clase, el 50% de los docentes considera que siempre se deben utilizar, el 37% piensan que casi siempre y el 13% a veces. En la dimensión Estrategias de cierre al finalizar la jornada de clase para reforzar el aprendizaje, los resultados informan porcentajes iguales entre los docentes que respondieron siempre y casi nunca en un 25%, a veces 38% y casi siempre 12%. Se concluye que es importante el uso de estrategias para motivar el aprendizaje, pero los docentes finalmente, no las ponen en práctica. Por último, Muñoz propone implementar un plan de estrategias para estimular el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del área de Educación para el Trabajo en la III Etapa de Educación Básica en la U.E.N. “Batalla de Vigirima”, Guacara Estado Carabobo.

### **1.1.2. Antecedentes Nacionales.**

Cánepa y Evans (2015) realiza un estudio acerca de las *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. El enfoque metodológico es de tipo mixto (cuantitativo y cualitativo), con un nivel de la investigación descriptivo-comparativo. Como muestra se elige a una docente y a quince niños(as) de cada aula; el instrumento de medición utilizado es la técnica de la entrevista y observación a través de la aplicación de sus instrumentos: guion de entrevista semi-estructurada y listas de cotejo, respectivamente. Los resultados identificaron que la profesora de la Institución Educativa Privada desarrolla estrategias propuestas para potencializar las capacidades creativas en los niños(as) de cinco años que tiene a su cargo. Sin embargo, la docente de la Institución Educativa

Pública aplica un menor número de éstas. Los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Privada logran el 85.8% de un total de dieciséis indicadores; mientras que los niños de cinco años de la Institución Educativa Pública solo el 51.3% como resultado general. Concluyeron, entonces, que en la muestra utilizada se hallan diferencias significativas en el empleo de estrategias para el desarrollo de la creatividad, por motivo que la docente de la Institución Educativa Privada hace práctica de todas las estrategias propuestas en la investigación; y además, incluye otras que también promueven la creatividad. Las notorias diferencias a favor de los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, se presentan dado que evidencian mayor desarrollo creativo en las dimensiones de flexibilidad, originalidad y elaboración, salvo en fluidez donde se nota similitud en ambos grupos.

Reyes (2013) en su investigación *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*, tuvo por objetivo determinar en qué medida la técnica Debate-dramatizado influye en el desarrollo de las Capacidades creativas. La investigación es de tipo aplicado y de campo, mediante un enfoque cuantitativo en base a un experimento de corte longitudinal. La muestra censal estuvo compuesta por estudiantes del Curso taller de Comunicación integral de Pregrado de la Facultad de Educación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. De las aulas "A" y "B" del mencionado taller del turno diurno, se forma el grupo experimental y el grupo de control constituidos por 30 estudiantes de cada aula. La técnica de recolección de datos es la encuesta y la observación a través de los instrumentos y Evaluación del Potencial Creativo (EPC) de Saturnino La Torre y la Lista de cotejo. Los resultados sobre Producción de frases humorísticas del desarrollo de las capacidades creativas, muestran que, en la prueba el grupo experimental cuenta con el 6,6% en un nivel alto, mientras que el grupo control obtiene también el 6,6%; sin embargo, en el post test el grupo experimental, el 60,0% de los estudiantes están en el nivel alto y solo el 13,3% del grupo control se encuentran en ese nivel. En la prueba de pre test sobre Creación de versos poéticos del desarrollo de las capacidades creativas, el grupo experimental

cuenta con el 16,7% en un nivel alto, mientras que el grupo control obtiene el 10,0% en dicho nivel; sin embargo, el grupo experimental en el post test, muestra una notable mejora en el nivel alto obteniendo un 63,3% mientras que el grupo control, llega solo al 13,4% en el nivel alto. Sobre Dramatización de textos literarios del desarrollo de las capacidades creativas, en el pre test el grupo experimental alcanza el 3,3% en un nivel alto, mientras que el grupo control obtiene también el 10,0% en el mismo nivel; sin embargo, se observa que en el post test el 53,4% del grupo experimental están en el nivel alto y solo el 13,4% del grupo control se encuentran en este nivel. Finalmente se concluyó, que la técnica Debate-dramatizado, influye en el desarrollo de las capacidades creativas en cuanto a la producción de frases humorísticas, en la creación de versos poéticos y en la dramatización de textos literarios que realizan los estudiantes del curso Taller de Comunicación integral.

Peralta y Rodríguez (2011) realizaron una investigación para evaluar la influencia de los Procesos Cognitivos en el Desarrollo del Pensamiento Creativo en los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle. El método de investigación de tipo experimental en su forma cuasi-experimental con un grupo experimental y otro de control, mediante un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo. La muestra del trabajo la conformaron 60 jóvenes de las especialidades de Biología. Ciencias Naturales y Química, Física y Biología, que son del Grupo Control (C-7), y Grupo Experimental (C-2) de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Para la recolección de datos se utilizaron fuentes primarias y secundarias, ficha de análisis de contenidos, formulario de entrevista, cuestionario y guías de observación. Los resultados evidenciaron que después de la aplicación del pre test los grupos tienen resultados similares con un promedio muy bajo (6,90 y 6.73 respectivamente). Aplicado el experimento y recopilados los resultados del postest, el Grupo de Control tuvo 11,69 de promedio y el Grupo Experimental obtuvo 16,12 de promedio alto en sus notas. Se concluye entonces, que la investigación demuestra la influencia de los procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de

Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle, que el uso y el manejo pertinente de las estrategias cognitivas permite el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

## **1.2. Fundamentación científica**

### **1.2.1. Programa Activarte.**

El programa “Activarte” es un programa de intervención diseñado en base a actividades dramático-teatrales dirigidas al desarrollo creativo en los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar. El contenido del programa incluye temas basados en actividades dramáticas tales como ejercicios dramáticos, juegos dramáticos, improvisaciones, danza creativa y drama creativo.

Cuando nos referimos a programa de intervención precisamos que el área de intervención en la cual incide este programa es el desarrollo de la creatividad. Además, está orientado a cumplir con el objetivo principal del desarrollo de la creatividad a través de las actividades dramáticas ya mencionadas.

La Pedagogía teatral brinda las bases metodológicas y las diferentes formas de dramatización, ejercicios y juegos dramáticos, improvisaciones y danza creativa, serán la base de las sesiones de trabajo propuestas con la finalidad del desarrollo creativo de los participantes.

Por cuestiones metodológicas se ha dividido el trabajo en tres grandes rubros que a la vez nos servirán de áreas sobre las cuales desarrollar el ejercicio creativo como son: la creatividad corporal, la expresión oral y la dramatización creativa. Esto basado en los instrumentos básicos con los que cuenta el actor para su desarrollo expresivo: su cuerpo, su voz y su interpretación.

### **1.2.1.1 Creatividad Corporal: Cuerpo y voz.**

La expresión corporal es una de las bases para la comunicación humana. Está referida al movimiento, que favorece otros procesos de aprendizaje, del esquema corporal, de autoimagen, la mejora de la comunicación y el desarrollo creativo. El método lúdico es el más recomendado para abordar este aspecto, así como la imitación, la representación y la imaginación.

Rodríguez (2006) sostiene que en nuestros tiempos hemos llegado a comprender la unidad del ser humano; Según este investigador, el cuerpo nos permite exteriorizar lo subjetivo, proyectar nuestra concepción del mundo desde nuestra perspectiva, nos ubica en el espacio, permite canalizar conflictos y expresar nuestro yo interior. Permanentemente nuestro cuerpo está expresando a través de gestos, posturas ubicaciones, las actividades que realizamos, más que nuestra propia voz. La verdadera expresión, la sincera, es producto de un movimiento de dentro afuera de sí, del individuo al mundo y somos creativos cuando expresamos las impresiones que llegan de fuera.

La creatividad se inicia vivenciando el cuerpo. La expresión es una función corporal. Pero formamos hábitos que estereotipan y restan espontaneidad a nuestras expresiones. El romper este esquema facilita el ser uno mismo y mostrarnos auténticos.

En sus investigaciones la educadora española Paloma Santiago (2013) demuestra que la expresión corporal fina, hace niños más espontáneos en tanto se desarrolle la conciencia corporal.

Un elemento base de un programa de creatividad es el desarrollo expresivo del cuerpo, con mayor razón cuando esta capacidad está atrofiada por factores sociales. En la escuela los estudiantes pasan sus horas inactivas, los profesores se alinean en la idea que la comprensión del mundo está basada en la razón. Es escasa la ocasión en que se enseñe acerca de la percepción y expresión corporal. En los adultos esta situación se agudiza pues de ellos se espera convencionalismo y rigidez, la espontaneidad brilla por su ausencia. Se debe superar la idea mente-cuerpo que

tuvo su origen en los antiguos (Platón, San Agustín) y modernos (Descartes y Kant) que no favorece la visión del humanismo integral.

El reencuentro con el propio cuerpo y su biología da paso a la creatividad y capacidad de innovación. Debemos rescatar la espontaneidad, el juego, el aquí y ahora. Es Freud quien conquista para la ciencia la unidad del ser humano. “Quien no acepta su propia corporeidad difícilmente podrá aceptarse en profundidad”. Aún más, nuestro lenguaje no verbal puede llevar mensajes que promuevan o repriman la creatividad de otros.

Existen ejercicios diseñados para el desarrollo creativo, por ejemplo:

- ✓ Ejercicios de desinhibición y rompimiento de esquemas.
- ✓ Desfogar angustias y frustraciones.
- ✓ Recuperar la espontaneidad.
- ✓ Superar limitaciones o descubrirse con potencialidades
- ✓ Estimular ambos hemisferios cerebrales que se estimulan entre sí.
- ✓ Superar el estrés y problemas
- ✓ Utilizar formas no convencionales de comunicación y expresión.

La creatividad puede tener en el cuerpo un aliado o un enemigo. Cuando se pierde la propia cultura se ven reflejados en la inhibición, rigidez y esquemas pre estructurados. Es triste que muchas personas no exploren el terreno de la expresión corporal para llegar a la creatividad. Para lograr el desarrollo creativo deberá reencontrarse con su cuerpo.

Respecto a la Expresión Oral Ombuena, C. (2012) comentó que la voz es parte de nuestra dimensión física y es transmisora de nuestros mensajes racionales y afectivos, la capacidad oral se desarrolla por imitación, a través de ella el hombre se relaciona con el medio, le permite identificar el entorno y le permite ubicar situaciones en el espacio. En el estilo de hablar influyen la genética, el ambiente, la cultura, los

afectos, el entorno social. El entorno profesional depende de la capacidad de comunicación oral y es por eso importante educar la voz para que no sea un factor que limite el desarrollo creativo.

Al educar la voz en la creatividad buscamos los siguientes objetivos:

- ✓ Descubrir las potencialidades y limitaciones vocales.
- ✓ Brindar técnicas básicas para utilizar correctamente el aparato fono articulador.
- ✓ Llegar a una expresión oral creativa y espontánea

### **1.2.1.2. Dramatización Creativa.**

Al hablar de creatividad se incluye el descubrimiento, la imaginación, la improvisación y flexibilidad para adaptarse a lo nuevo. La creatividad no es exclusiva de mentes brillantes, pues es algo que se puede ejercitar partiendo del interés personal por lo nuevo y lo no descubierto aun, en el ejercicio se descubre que el acto creativo debe ser practicado poniendo en prueba las capacidades y que puede formar parte de una vida novedosa y especial. Se debe centrar el interés en aprender teorías, pero no por crear y recrear.

Motos (1993) confirma que dramatización y creatividad expresiva son conceptos que aparecen vinculados con la educación. Es sabido que las actividades dramáticas desarrollan la creatividad. Torrance (1965), personalidad reconocida en el campo creativo confirma que las distintas formas de dramatización desarrollan la fluidez e intuición.

La investigación da fe del valor del arte dramático como inductor de la creatividad. Es así que, Kariot (1970) confirma que hay coincidencia en algunas habilidades que se usan en la dramatización son manifiestas en la administración de las pruebas de creatividad de Torrance, como son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Por su parte, Poveda (1973) afirma que los talleres de



dramatización y teatro son medios estimuladores y espacios para promover un clima creativo. Diez, Mateos y Mechén (1980) ven en la dramatización escolar la forma más definida de expresión creadora. Oberlé (1989) comprueba a través de sus investigaciones que los juegos dramáticos desarrollan la creatividad.

En los años setenta se planteó el empleo de las actividades dramáticas bajo el concepto de creatividad expresiva. Las dramatizaciones son un medio para la libre expresión, asumiendo que era un proceso del interior al exterior que debía fluir sin intervención alguna, solo con el apoyo para su aparición. Se circunscribía a la creatividad solo a la espontaneidad. En la actualidad este enfoque ha cambiado poniéndose mayor interés en la resolución de problemas, pues la experiencia dramática confronta al sujeto con situaciones problemáticas que requieren soluciones. Cuando se pide al alumno que realice dramatizaciones se espera que ponga al servicio sus habilidades de pensamiento divergente.

*Proceso creativo y proceso de dramatización aplicado al Programa.*

Al dramatizar se siguen de forma breve las etapas del proceso creativo. Al observar una dramatización observaremos las siguientes etapas:

- 1º Motivación inicial
- 2º Propuesta del tema
- 3º Diálogo grupal para determinar historia, personajes y acciones.
- 4º Improvisaciones y selección de escenas.
- 5º Representación de cada grupo frente a todos.
- 6º Comentario o evaluación de lo observado.

Todo este proceso incluye las mismas habilidades para el estímulo de la creatividad. Los participantes se realizan preguntas sobre personajes, temas y acciones para estimular la creatividad, formular hipótesis sobre sus propios planteamientos y realizar propuestas para mejorar la dramatización, incluir situaciones novedosas, atribuir nuevos usos a objetos proponer diferentes finales y optar por el

idóneo. Es evidente el paralelismo entre ambos procesos y no hay duda que la creatividad se estimula a través del arte, pero los contenidos deben ser experiencias que planteen retos y oportunidades de hallar sus respuestas. Esta es una oportunidad para el estudiante en tanto reconozca su capacidad de generar ideas originales que den solución a problemas variados.

Es así que el programa “Activarte” será un espacio abierto para creatividad, teniendo como metodología básica el juego y la capacidad imaginativa , orientando las actividades dramáticas a partir de metas claras con visión pedagógica, buscando la correspondencia entre el grado de dificultad de las actividades y las destrezas del estudiante, considerando una etapa de preparación que permita que el participante relacione el aprendizaje nuevo con sus saberes con las condiciones necesarias para centrar su energía y concentración en su proceso creativo.

Siendo las actividades artístico- dramáticas bien orientadas, hará de los participantes personas más sensibles, comprensibles a las necesidades de los demás y le permitirá descubrir, explorar y expresar relaciones emocionales con el mundo que lo rodea.

### ***1.2.1.3. Estructura del programa.***

La estructura básica del programa considera las siguientes partes:

- Denominación del Programa
- Datos informativos
- Marco referencial
- Marco Teleológico
- Marco Sustantivo
- Marco estructural
- Marco metodológico
- Marco administrativo
- Marco Evaluativo
- Implementación del programa a través de sesiones

Las veinte sesiones de trabajo tienen un promedio de duración de 60 minutos siendo estructuradas a partir del siguiente esquema:

- ✓ Número y nombre de la sesión
- ✓ Datos Informativos
- ✓ Contenidos básicos
- ✓ Competencia
- ✓ Desarrollo de la sesión: Inicio, proceso y Salida
- ✓ Evaluación
- ✓ Referencias bibliográficas

Las actividades propuestas se caracterizan por ser dinámicas, vivenciales, de dinámica individual y grupal, con la flexibilidad que permita recibir las propuestas de los participantes.

El Inicio de la sesión considera la motivación y ejercicios dramáticos para el desarrollo de alguna habilidad como la atención, la memoria, la concentración y el calentamiento corporal y vocal. En la etapa de proceso se plantea el núcleo de la sesión ubicando a los participantes en la competencia del día. Luego se realiza una práctica individual del tema, seguida de una práctica grupal. El trabajo desemboca en un producto de equipo para sea mostrado y sometido a evaluación. Finalmente, en el momento de salida se busca la relajación a través de juegos o ejercicios de imaginación o viajes de fantasía, o ejercicios respiratorios y corporales distensores. La evaluación final grupal será la última actividad de la sesión y se realiza a través de fichas coevaluativas, o autoevaluativas, a través de diálogos abiertos, o cuestionarios generales de indagación acerca del aprendizaje, la metodología, y las sensaciones y emociones que provoca el tema tratado.

Los materiales básicos de trabajo son ropa cómoda, un instrumento de percusión (toc-toc, tambor, pandereta, claves), utilería, vestuario, maquillaje, música, equipo de sonido. El espacio donde se desarrollan las sesiones debe ser amplio, privado, sin mobiliario, de preferencia.

### **1.2.2. Creatividad.**

Barrón (1968) define a la Creatividad como una capacidad para producir respuestas adaptadas no usuales. Esta posición, con algunas modificaciones es la más aceptada en estos tiempos.

Murray (1959), se refiere a la creatividad como un proceso de producción con resultados desconocidos, siendo dicho producto, valioso y nuevo. Es así que incluye dos indicadores básicos: la novedad y el valor como condiciones para llamar a algo creativo.

Stein (1967) siguiendo las ideas de Murray (1959), considera la creatividad como proceso que culmina en una obra propia, aceptada y útil para un grupo social en un determinado tiempo.

Para Fernández (1968) la Creatividad es la conducta original que produce personas aceptadas por la sociedad para resolver ciertas circunstancias problemáticas. Al referirse a la conducta como indicador creativo, este autor forma parte de la corriente científica que apunta a identificar las características de la personalidad creativa y las conductas observables como evidencias objetivas de la creatividad.

Oerter (1971) incluye un nuevo elemento, pues considera a la creatividad como un grupo de requisitos necesarios para la realización de formas nuevas que enriquecen a la sociedad. Como muchas acepciones ésta incide en el tema del ambiente creativo y factores psicosociales favorables o no a la creatividad.

Aznar (1973), lejos de la línea de Wallas (1926) que pretende mostrar la naturaleza y las etapas del proceso creativo, considera que la Creatividad, en tanto aptitud para plantear soluciones nuevas, no toma un proceso lógico, sino que funciona sin establecer relaciones entre los hechos, los conocimientos y los objetos. Con este concepto, Aznar se muestra adepto a la Teoría Asociacionista, con su principal representante es Mednick, autor del Test de Asociaciones Remotas (RAT) instrumento de evaluación de la Creatividad de gran prestigio en los ochenta.

Torrance (1976), alejándose de Aznar (1973) y de la corriente asociacionista, define a la creatividad como un proceso que tiene lógica en paralelo con el proceso de investigación experimental. Torrance es uno de los más connotados estudiosos de la creatividad. Para él, la Creatividad es el proceso de sensibilidad a los problemas, carencias y vacíos del conocimiento, etc.; considerar información válida; identificar las dificultades y los elementos no válidos; buscar respuestas; plantear hipótesis y perfeccionarlas.

Mackinnon (1962), centrandó sus estudios en la personalidad creativa, abre una vertiente de investigación conocida en la actualidad: "Problem solving". Que afirma que la Creatividad debe poseer, determinados requisitos: 1) respuesta o idea nueva o no frecuente estadísticamente; 2) adaptarse al contexto en tanto resuelve un problema; y 3) es evaluada, diseñada, puesta en marcha.

Desde esta visión la Creatividad sería un proceso de originalidad, adaptación y realización, que parte de una situación problemática para llegar a la solución de ésta, cualquiera sea el problema, artístico, científico o de tecnología.

Ford y Harris (1992), en un artículo que se centra en las limitaciones para alcanzar un concepto único de la Creatividad, toma partido por la presentada por Murray (1959), sosteniendo que la Creatividad es un proceso cuyo resultado es un producto aceptado socialmente como creativo, nuevo y necesario.

Creatividad: "Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados". (Torrance, 1976. Citado por Esquivias, 2004)

Flexibilidad: es la capacidad para dar respuestas que, aparte de válidas, sean también variadas. (Llanos, 1988. Pág. 03)

Fluidez: Capacidad para generar muchas ideas, respuestas, soluciones por parte de la persona, quien debe relacionarlas y saber expresarlas. Estas respuestas deben ser válidas a un problema. (Llanos,1988. Pág. 03)

Originalidad: Capacidad para producir respuestas ingeniosas, novedosas, irrepetibles o sin precedentes; también se refiere a la capacidad para realizar descubrimientos y asociaciones singulares. (Llanos,1988. Pág. 03)

Elaboración: Es la capacidad para el desarrollo, ampliación y trabajo de los detalles de las ideas propuestas. (Llanos,1988, Pág.05).

### ***Enfoques teóricos de la creatividad.***

Gómez (2005) expone una síntesis de cinco bloques teóricos que considera importante compilar:

#### *Teoría Psicoanalítica.*

Según esta teoría los actos creativos se desarrollan en el “inconsciente colectivo” (información de generaciones precedentes), llamada arquetipo por Freud o pre consciente por psicoanalistas de nuestro tiempo como Kubie y Flach, a través de proceso regresivo de asociación simbólica. Este proceso que se denomina distribución de energía es el factor dinámico del acto creador.

Este enfoque teórico tiene contras, pues su sustento no posee suficientes pruebas empíricas y no toma cuenta de los factores ambientales.

#### *Teoría Perceptual.*

Complementaria a la teoría asociacionista. La creatividad está íntimamente ligada al pensamiento productivo y la solución de problemas. El pensamiento productivo es generado por un estímulo, que provoca insatisfacción, que, cuando es atendida posibilita una percepción positiva. La percepción negativa, por el contrario, se presenta cuando esta necesidad no es atendida generándose una percepción rígida y cerrada. La percepción positiva requiere de la disposición de la persona que

se entrega a la experiencia, se acepta a sí mismo y a los demás. La originalidad y dinamismo se presentan al asociar alternativas de carácter imprevisto. Sus principales representantes son Wetheimer, Khler, Mednick y Koestler.

#### *La teoría Humanista.*

Su principal aporte es el estudio de la creatividad desde un enfoque personalógico. La teoría humanista nos dice que el acto creativo surge a partir de la motivación, asimilación consciente y el esfuerzo enfocado hacia una situación problemática. Al inicio del proceso se establece la relación del individuo con la realidad a través del compromiso, evidenciado en la realización de lo nuevo, para satisfacer necesidades propias, de forma estimulante y gratificante. Así es que el creador se involucra con el proceso por la felicidad que le provoca la creación.

Para Maslow (1983) el término autorrealización es el que corresponde a este hecho. Sin embargo, Rogers (1987) además de los rasgos de la personalidad, toma en cuenta la generación de productos concretos, y el medio social que puede propiciar o bloquear el hecho creativo. Los principales representantes de esta teoría son A. Maslow, C. Rogers y R. May.

#### *La teoría Factorial.*

Esta teoría enfoca el proceso creativo desde factores intelectuales y diferentes rasgos personalógicos, desde la teoría y experiencia. Cuando hablamos de factores intelectuales, debemos mencionar a Guilford y su teoría del pensamiento divergente, que, en complemento con el pensamiento convergente, permite la realización de operaciones relacionadas, fluidez de ideas, asociación, expresión, flexibilidad, originalidad y elaboración semántica. Existen muchas investigaciones respecto a los factores de personalidad asociados a la creatividad, especialmente a través de cuestionarios y test, especialmente por S. Rimm en Wisconsin, con los cuestionarios GIFT (Group Inventory for Finding Creative Talent) y el test de Torrance, que inciden en ciertos factores tales como imaginación, independencia, invención, formas conceptuales ideológicas, flexibilidad, variedad de respuestas, originalidad, etc., y otras investigaciones que además amplían con más factores, tales como: aspectos

creadores del pensamiento (Guilford, Getzel, Jackson), motivaciones cognitivas de la creatividad (Berlyne, Harlow, Piaget), estilos cognitivos (Witkin), etc.

Pero la validez y confiabilidad de estas pruebas son muy discutidas por diferentes investigadores como Mitjans (1995), especialmente por la limitación en el estudio de los procesos creativos como fenómenos. La tendencia en estos tiempos es la de pasar hacia el enfoque de la psicología experimental.

#### *La teoría Neuropsicofisiológica.*

Ésta afirma que el origen de esta capacidad tiene una base biológica. Según ello, el acto y proceso creativo e intelectual se presenta por medio de las aferencias sensoriales y el estímulo que recibe el cerebro según afirma Yepsen, (1988). Esta dinámica depende principalmente de la sinapsis creada por las experiencias recibidas e incorporadas. Los sentidos, al percibir el mundo exterior, activan la corteza cerebral a través asociaciones y procesos mnémicos, a través de las nuevas estructuras que produce la integración de esta información con la finalidad específica del individuo, lo que hace de los sentidos, puertas abiertas por las que los sujetos transfieren el mundo físico exterior al interior. Aquí, entonces participan activamente los estímulos del ambiente de tal forma que "el cerebro humano puede organizarse funcionalmente de manera adecuada solo si se acopla a su medio con la oportunidad, calidad y duración convenientes, como para expresar el máximo de su potencialidad lingüística y cognitiva" (13: 54). Por lo que, en complemento con esta visión de un enfoque de desarrollo creativo en la educación, Solar (1993) coincidentemente con Lavados (1989), propone un equilibrio cognitivo emocional para que estando el sujeto dispuesto a la diversidad de información pueda buscar asociaciones y relaciones nuevas, así como, concepciones y soluciones a problemas. Algunos representantes de esta teoría son: Sperry, Trimarchi, Rodriguez y Lavados.

A través de estos enfoques teóricos se logra determinar los factores más relevantes de la creatividad, y, por consiguiente, la ubicación de los indicadores más importantes y comunes a la hora de evaluar al individuo creativo. Han sido también



base y origen de diversas concepciones acerca de la creatividad y de desarrollo creativo.

Por otro lado, Galván (1983) realiza un interesante análisis a través de las diversas tendencias conceptuales de la creatividad. Diversos estudiosos y psicólogos han intentado conceptualizar a la creatividad. En sí, ninguna se contradice a pesar de surgir de diferentes bases teóricas, más bien enfocan sus conceptos desde el análisis de distintos niveles de la creatividad.

En los últimos tiempos se ha mostrado gran interés por la creatividad, lo que ha conllevado a la formación de organismos y proyectos especiales. Autores como Guilford, Taylor, Barrón Mac'Kinnon dedicaron gran parte de su actividad a la investigación y estudio de los individuos creativos y el origen de esta capacidad.

En este aspecto Torrance (1962) considera a la creatividad como un proceso en el que un sujeto es sensible a los problemas (planteamiento constante) y por ello busca soluciones, formula hipótesis, las verifica y luego comunica resultados.

Torrance basado en su conceptualización ubica cuatro etapas del proceso creador:

- Preparación: momento en el individuo se encuentra en un ambiente propicio para el aprendizaje creador.
- Incubación: elaboración interna de la posible solución.
- Iluminación: expresión de la solución elaborada en la etapa anterior.
- Verificación: evaluación del producto de la creatividad.

Con notorias coincidencias Gagné (1971) la define como una forma de dar solución a problemas por medio de la combinación de ideas diferentes áreas del conocimiento. Las definiciones de Torrance y la de Gagné, enfocan el proceso creativo hacia la resolución de problemas. Sin embargo, Gilford (1991) da énfasis a la personalidad creativa, por lo que afirma que la creatividad está referida a aptitudes definidas como características de la personalidad creadora, entre las que menciona:

Fluidez: vinculada a la riqueza en el lenguaje verbal o gestual en cantidad y en cualidades.

Flexibilidad: referida a la versatilidad y capacidad de combinación. La divide en dos formas, la espontánea y la adaptativa. La flexibilidad espontánea es la habilidad para producir ideas variadas en gran número. La flexibilidad adaptativa aparece cuando hay un problema que requiere soluciones no comunes ni esperadas. En este caso los métodos convencionales no servirían.

Respecto a ello, Parnes (1963) afirma que la personalidad creativa no se conforma con la primera respuesta, como característica de sus aptitudes buscará la mejor solución. Relacionando lo dicho con Guilford podemos concluir que la flexibilidad espontánea se presenta cuando un estímulo sugiere una cantidad mayor de respuestas inmediatas. Con la flexibilidad adaptativa el estímulo motiva una respuesta especial e inusual.

Originalidad: es aquel pensamiento independiente que puede crear productos nuevos con distancia, peculiaridad y calidad.

Pensamiento Divergente: es el pensamiento creativo, produce una variedad de respuestas apropiadas para la solución de un problema. Este pensamiento puede producir respuestas originales. Es de esta afirmación que nace la necesidad de responder a una enseñanza crítica y formal con otra más creadora, motivando la plenitud del desarrollo de la personalidad.

Los factores propuestos por Guilford señalan si el individuo tiene la capacidad de mostrar una conducta creativa promedio, tomando en cuenta que la creatividad será influenciada por índices motivacionales.

Por otro lado, Rogers (1987) define la creatividad como la aparición de un objeto relacional nuevo, producto de la unicidad del individuo y de las influencias sociales y ambientales. Refiere que la necesidad de la autorrealización activa las capacidades del organismo. Por ello, Rogers manifiesta que una persona puede ser creativa en la

medida que explora y ubica sus potencialidades. Rogers define cuales son para él las condiciones que están más asociadas con el potencial creativo:

#### *Apertura a la experiencia*

Si alguien está abierto a las experiencias, cada estímulo se percibe libremente a través del sistema nervioso, sin distorsionarse por mecanismos de defensa. Esto significa que, en vez de percibir los estímulos por estereotipos pre determinados, el sujeto trascenderá a estas convenciones percibiendo los estímulos en su totalidad (el árbol es aromático, sus ramas son coposas, etc.). Esta falta de rigidez y apertura de límites en conceptos, hipótesis, percepciones y creencias crea una tolerancia a la ambigüedad si es que se presenta.

Significa habilidad para recibir mayor información conflictiva sin forzar la conclusión frente a una situación. A esto Rogers le llama “orientación expansiva” que es una condición de la creatividad constructiva.

#### *Necesidad Interna de Evaluación*

En esta condición la valorización del producto creativo de una persona está regido no por la opinión ajena sino por la propia.

#### *Habilidad para jugar con elementos y conceptos*

Es la habilidad lúdica de combinar espontáneamente ideas, colores, formas y relaciones. Permite formular hipótesis, expresar lo ridículo, de transformar una forma en otra o de combinar elementos.

Taylor (1964) después de recoger diversas definiciones de creatividad afirma que es necesario distinguir Niveles de Creatividad, para lo cual propuso cinco:

- ✓ Nivel Expresivo: Relacionado con el descubrimiento y usos de estilos no convencionales de expresión, libre y personal de las habilidades gráficas del sujeto.
- ✓ Nivel Productivo: En él el contenido y la forma pasan a un segundo plano prevaleciendo la forma de ejecución y la cantidad de ideas.

- ✓ Nivel Inventivo: En este nivel hayamos una mayor proporción de inventiva, así como capacidad para encontrar realidades novedosas. Exige flexibilidad perceptiva para realizar nuevas combinaciones y es aplicable tanto en la ciencia como en el arte.
- ✓ Nivel Innovador: Se modifican los principios básicos del sistema al cual pertenece el objeto creado. Es el nivel que diferencia el artista del “talentoso” hacedor de arte.
- ✓ Nivel Emergente: Es el máximo poder creador y es escasa la frecuencia de personas con esta característica. Llega al nivel de creación de principios nuevos. Es lo que llamamos el talento y el genio.

Estos niveles especificados por Taylor se encuentran en los productos y resultados creativos.

Freud (1927) desarrolla un análisis diferente, se refiere a un conflicto inconsciente en los neuróticos como en el creativo, ambos tienen la misma energía, sin embargo, cada cual tiene diferentes formas de canalizarlo para aplacar las tensiones.

Gordon (1979) refiere que el impulso de crear es uno de los más primitivos en el ser humano y menciona que Jung considera a la creatividad dentro de los cinco grupos de fuerzas más importantes que existen en el ser humano. Él afirma que la característica más importante de un producto creativo, es que es la expresión de la búsqueda de un sentido, y es parte de su proceso de maduración.

Todas estas definiciones implican un objetivo y, por lo tanto, dan una delimitación del trabajo que se quiere realizar para el desarrollo de la creatividad.

Sintetizando podría decirse que si se entiende la Creatividad como proceso (Torrence, Gagné) esto implica que, al estimularla, lo central es descubrir y adecuarse al proceso creativo y que éste se generalice como un medio para solucionar problemas diversos.

Si se entiende la creatividad en base a Factores, Aptitudes Creativas (Guilford) de la personalidad, esto compromete a la estimulación del desarrollo de la personalidad utilizando técnicas de arte y creatividad.

Si el énfasis es el Producto de la creación y la búsqueda de nuevas producciones (Rogers, Taylor) entonces podemos decir que estimular la creatividad desarrollará niveles de producción, expresión, invención, innovación y emergencia de la conducta creadora.

Si se enfoca la creatividad como una válvula de escape para la liberación de tensiones (Freud) implicaría que la creatividad se puede orientar como una terapia para generar conductas socialmente aceptables en el individuo.

Por todo lo dicho, podemos entender que según el enfoque que se asuma del concepto creatividad se generarán diversos programas y propuestas que estimulen el desarrollo de la creatividad.

### **1.2.2.1. Dimensiones de la creatividad.**

#### ***Niveles de la creatividad.***

Guilera (2011) diferencia cinco niveles de creatividad tomando en cuenta el resultado generado por el acto creativo.

- ✓ Creatividad expresiva. La frescura e inventiva en la expresión de ideas o emociones.
- ✓ Creatividad productiva. La concreción de un producto o servicio que influye socialmente en el mundo y genere la creación de nuevos conceptos o nuevas emociones. El ente creador se confronta con la realidad y sus visiones se transforman en algo útil para la sociedad.
- ✓ Creatividad inventiva. Parte de la flexibilidad mental y fluidez de la imaginación, el sujeto genera creaciones basadas en nuevas formas de ver el mundo o en hacer nuevas relaciones. A veces la creatividad emerge de captar lo que todos no habían reparado aun teniéndolo frente a sí. Otras ocasiones la creatividad nace de establecer relaciones que nadie hizo antes; es decir, pensar lo que nadie pensaba, ver las cosas de nueva forma.

- ✓ Creatividad para la innovación. Este tipo de creatividad está dirigida a conseguir la aprobación social, de nuevas formas de ver lo existente.
- ✓ Creatividad emergente. Aplicable a la producción de nuevos paradigmas de trabajo, o nuevos planteamientos tecnológicos. Requiere grandes aptitudes en el pensamiento lateral.

### ***Indicadores Básicos de la Creatividad.***

Es destacable lo importante de no confundir la conducta creadora con la excentricidad, el deseo de notoriedad o la rebeldía inútil. Para ello la psicometría de la creatividad ha seleccionado tres capacidades que son partes de este talento y las define operacionalmente: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

Guilford (1950) conceptúa la creatividad como un estilo de pensamiento que se genera en un sujeto como resultado de la percepción de un problema. Posee diversos componentes, que fueron descritos por el autor a partir del análisis de factores: (a) sensibilidad; (b) fluidez; (c) flexibilidad; (d) elaboración; (e) originalidad; y (f) redefinición.

Para establecer un vínculo entre los factores y los rasgos intelectuales, el autor incluye la sensibilidad ante los problemas en la categoría evaluación; el factor redefinición en la categoría de pensamiento convergente y fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración como parte del pensamiento divergente. Estos cuatro factores últimos son los que han suscitado mayor atención en posteriores investigaciones.

Torrance (1962) conceptúa la creatividad como un proceso en el que se descubren problemas o vacíos de información, para formular hipótesis, ponerlas a prueba, modificarlas y comunicar los resultados. Atribuye a la creatividad un carácter holístico y plantea una redefinición de los factores propuestos por Guilford de la siguiente forma:

- (a) Fluidez
- (b) Flexibilidad
- (c) elaboración
- (d) originalidad.

Lacasella (1998) aprecia que las investigaciones enfocadas en la conducta acerca de la creatividad basan sus medidas de creatividad en los factores sugeridos por Gilford (1950) y Torrance (1962).

### ***Principales Indicadores de la creatividad.***

Los indicadores de la creatividad pueden darnos la posibilidad de ponerle valores y así evaluar los niveles creativos.

Desde esta perspectiva se toman en cuenta características que debe verse en una persona para reconocerlo como creador. Las características están definidas como capacidades, habilidades o rasgos. La evolución del concepto brinda diferentes aportes, no obstante, entre las más saltantes se pueden mencionar:

El aporte de Lerner (1981), que recurre a combinar capacidades para concretizar rasgos más precisos, como por ejemplo: Honradez, Ingeniosidad, Inventiva, , Franqueza, Originalidad, Dominio de los hechos y de principios, Flexibilidad, Independencia, Intuición, , Pensamiento divergente, Rápida capacidad de aprendizaje, Amor al trabajo, Concentración en lo esencial, Construcción de estructuras complejas, Ver un nuevo problema, Ver la estructura de un objeto, Calcular alternativas de solución a un problema. Ver diferentes funciones a las usuales en los objetivos y fenómenos, rechazar lo conocido y crear un enfoque nuevo.

Son considerados como generales los cuatro criterios clásicos de capacidad creadora: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; pero se conoce más indicadores de la creatividad que sería insuficiente limitar la creatividad a unos cuantos, siendo necesario para su estudio comprender los criterios clásicos que se explican a continuación:

### *Fluidez.*

Esta habilidad se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona, sin tomar en cuenta la calidad de las mismas. Cuando Guilford (1991), se refiere a la fluidez de pensamiento, se refiere a la habilidad para emitir rápidamente muchas ideas. La fluidez considera la mayor producción de ideas, abundancia en el número de soluciones para los problemas. Se evidencia en el aporte de muchas ideas, abundantes soluciones.

### *Flexibilidad.*

Es la capacidad de romper con nuestros propios moldes y probar diferentes posibilidades adaptándose a diferentes espacios y circunstancias, haciendo diversas propuestas, modificarlas y saltar la valla de lo esquemático. Para ello hay que visualizar diversas respuestas. También se puede entender como cambios, replanteamientos, reorientaciones, recreaciones y transformaciones de los objetivos iniciales. La flexibilidad entonces, es entendida como la capacidad para cambiar de modo de ver, dar paso a nuevas clasificaciones producto de mirar problemas desde diferentes enfoques.

### *Originalidad.*

Es la habilidad de generar ideas distintas al común y no convencionales. Llegaremos a este punto es necesario romper con ideas pre establecidas, rígidas. Además, sugiere acción de relación entre aspectos aparentemente inconexos y recrear nuevos planteamientos.

### *Elaboración.*

Es la habilidad para “pulir” y concretar una producción original detallando aspectos y complejizando el producto creativo. Es decir, implica mejorar con el agregado de características, elementos, rasgos, etcétera. Se puede recurrir a más de una habilidad para realizar el objeto complejo o sofisticarlo.

Guilford (1991), formula algunos planteamientos, respecto a sus componentes:



- Sensibilidad ante los problemas (ubicarlos con rapidez)
- Flexibilidad mental (adaptación a situaciones variadas)
- Fluidez de pensamiento (gran cantidad de ideas nuevas)
- Habilidad para el análisis y síntesis (para utilizar componentes de un todo en nuevos planteamientos)
- Manejo de gran número de ideas con nexos entre sí

Asimismo, en importantes investigaciones acerca de la creatividad se tiende a seleccionar características de la personalidad destacándose indicadores cognitivos, afectivos y volitivos expuestos por Martínez (1995).

- Indicadores cognitivos de la creatividad: inteligencia y procesamiento de la información percepción, intuición, imaginación, abstracción y síntesis.
- Indicadores afectivos y volitivos de los sujetos creativos: curiosidad intelectual, entrega a la tarea, motivación intrínseca y elaboración activa de conflictos.

Existen otros que resultan más difíciles de categorizar específicamente como: la tolerancia a la ambigüedad, la apertura a la experiencia, la versatilidad, la sensibilidad, la osadía y la perseverancia.

#### **1.2.2.2. Personalidad Creativa.**

Sefchovich, Waisburd (1985) y muchos autores sostienen que la personalidad creativa es innata en el ser humano, pero se puede distorsionar o bloquear en la infancia, por influencia del entorno social o la rigidez que la enseñanza escolar tradicional provoca con sus estereotipos. Otros autores piensan, sin embargo, que la capacidad creativa puede ser recuperada en cualquier etapa de la vida con un replanteamiento educativo adecuado.

Por lo expuesto se puede afirmar que el medio (escuela y sociedad) suelen bloquear y distorsionar la actitud creativa del pequeño, pero no la hace desaparecer, pues es posible recuperarla con una metodología adecuada.

Barrón (1968) observó en las personas creativas características de su personalidad con una psicodinámica compleja y con aptitudes hacia el liderazgo. En tanto, Gardner (1999) afirma que en la personalidad del sujeto creativo interviene la genética en igual medida que el medio social y el aprendizaje.

Gardner considera en su obra siete factores que predisponen a una persona a ser creadora (p. 60-61):

- La cercanía a temprana edad con personas que gustan correr riesgos.
- Destacar en un campo determinado cuando se es joven.
- Tendencia a la disciplina en su área laboral.
- Medio que prueba a la persona en su juventud.
- Entorno social con disposición a la experimentación.
- Ser parte de una familia poco común o ser el menor de los hijos.
- Un tipo de limitación física, psíquica o social.

Csikszentmihalyi (1995), entrevista a noventa y una personas que destacan por su creatividad en diferentes campos y concluye que la personalidad creativa tiene una complejidad no común. Dicho de otra forma, en un mismo ser existen rasgos opuestos que se alternan según las circunstancias. Tales como; una actitud frenética, frente a ocio y reposo; personalidad brillante frente a una apariencia de ingenuidad; conductas responsables y actitudes irresponsables, el juego de la imaginación y la fantasía; muy extrovertidos como introvertidos según las circunstancias; muestran humildad u orgullo; pueden mostrarse conservadores como rebeldes; así como pasión por el trabajo o un desapego de él; pueden ser sensibles frente a otros como hedonistas y en busca del placer.

### **1.2.2.3. El Proceso creativo.**

El proceso creativo consta de etapas que se refieren a: 1) Detectar un problema, o vacío en el saber; 2) visualizar el problema a través de la imaginación; y luego 3) elaborar la idea, solución o respuesta con originalidad.

Aquellos investigadores que enfocaron sus estudios en el proceso creativo nos permiten captar que ser creativo es posible para todos. En menor o mayor grado, con mayor o menos inversión de esfuerzo. Teniendo claras las etapas del proceso y seguirlas paso a paso con positivismo son condiciones necesarias.

John Dewey, Henri Poincaré, Graham Wallas, Joy Paul Guilford y Joseph Rossman son algunos de los autores más destacados por sus aportes al entendimiento del proceso creativo. Todos los modelos teóricos están acordes a las cinco etapas que John Dewey propuso. Para acabar, la creatividad siempre incluye la superación de una dificultad, una necesidad o carencia; de un problema.

Según John Dewey (1910), la Resolución de problemas tiene las siguientes etapas:

1. Percepción del problema
2. Ubicación y delimitación del problema
3. Lluvia de posibles soluciones; generación de ideas y soluciones.
4. Crítica de soluciones avistadas
5. Elección de la solución más adecuada.

Henri Poincaré (1908) y Graham Wallas (1926) incluyen en el modelo de Dewey la descripción de dos subcategorías “Generación de ideas y soluciones”: la incubación y la iluminación. Seguiría entonces este proceso:

Reflexión. Búsqueda de una nueva idea.

Incubación. “Reposar” esta idea por un tiempo.

Iluminación. Momento que emerge la nueva idea.

La incubación está referida a liberar la mente luego del tiempo de reflexión en que no se ha hallado respuestas aun con esfuerzo. Consiste en descansar la razón que aflora el inconsciente cognitivo y aporte la iluminación (o inspiración). En esta etapa las ideas están al filo de la conciencia y hay conexiones casi por inercia. Pueden hacerse combinaciones y asociaciones insólitas.

Poincaré (1908) enfatiza en la importancia de la intuición en el proceso creativo. El creativo elige determinado problema porque intuye que puede darle una solución diferente. Para ello entrega sus capacidades para encontrar soluciones nuevas: su propio mundo e intelecto. El proceso se reiniciará pues algunas etapas se mezclan desordenadamente y de forma espontánea.

En la etapa 4 (la evaluación crítica de las soluciones), es necesario realizar los proyectos necesarios, ya que no es suficiente una evaluación de ideas para apreciar aciertos y errores.

Para Rossman (1931) es necesario que la etapa 2 y 3 se añada una etapa de "Revisión de la información disponible". La información de ase es importante para generar ideas y posibles soluciones. Esta compilación será útil en las siguientes etapas.

Rescatando modelos de distintos autores se tiene como etapas del proceso creativo

1. Ubicación de la dificultad o problema (Dewey).
2. Definición y delimitación del problema (Dewey).
3. Preparación de la información de base (Wallas, Rossman).
4. Incrementar información si es necesario (Guilera).
5. Generación de alternativas de solución (aplicando estrategias mentales y técnicas de creatividad) (Dewey).
6. Si se estanca el proceso, descansar el problema (Poincaré, Wallas).

7. Iluminación. Aparición de una nueva idea (Poincaré, Wallas).
8. Desarrollo de las ideas en material concreto de ser posible (Guilera).
9. Evaluación crítica de las soluciones propuestas. Sopesando aspectos positivos y negativos (Dewey, Wallas, Rossman).
10. Si aún no se encuentra la respuesta válida retornar a la etapa 2 (Guilera).
11. Si se halla la solución adecuada, perfeccionarla. (Dewey, Rossman).

Muchos creen que un proceso de creación parte de la inspiración. No es cierto ya que en el trabajo racional y organizado podemos encontrar muchas ideas. Son famosas las frases de Pablo Picasso: “Las musas existen, pero te tienen que encontrar trabajando” y de Thomas A. Edison: “La creatividad es un 99% de transpiración y un 1% de inspiración”. Sin fijarnos en la proporción de casos resueltos por inspiración o por trabajo, se puede afirmar que muy pocas veces se hallan soluciones sin haber trabajado. El alternar procesos de trabajo intenso con períodos de incubación del problema, liberará la mente y nos traerá la solución adecuada.

¿Por qué los profesionales deberían desarrollar el campo creativo?

Valqui (2009) refiere que frente a los avances tecnológicos a nivel informático, comunicativo, biológico los países industrializados han sufrido cambios radicales, configurando sus bases materiales y humanas hacia el desarrollo, pero también han aparecido problemas nuevos: La falta de recursos naturales, la contaminación, nuevas enfermedades, deterioro del planeta, etc.

Por muchos años, políticos, empresarios, expertos y miembros de ONGs enfatizan en la importancia de la creatividad e innovación para aprovechar nuevas respuestas y alternativas para responder a los problemas mundiales.

Los profesionales de hoy en día dado lo expuesto, deben prepararse como solucionadores de problemas, pues se enfrentarán a nuevos retos que requieren de soluciones creativas, habrá entonces que reorientar los perfiles y enfocar el aprendizaje en busca del desarrollo creativo.

Es esencial en alternar modos convencionales, reflexión y actividades creativas en intercambio con los agentes relacionados con un problema, ya que una visión clásica de resolver problemas sería ineficaz para abordar problemas no tradicionales y propensos a cambios. En la práctica los métodos creativos son necesarios.

Aquellos profesionales que trabajan creativamente y la creatividad forma parte de su estilo de vida vivirán el goce de la creación. Sus labores pueden transformarse en arte y eso contribuye a la satisfacción personal todo esto trascenderá de la vida profesional a la personal y será una forma propia de concebir el mundo. Además, la creatividad es una válvula reguladora de estados de tensión y represión. Por todo ello Valqui asevera: “La creatividad es un acto de liberación: la derrota del hábito mediante la originalidad”. (p. 02).

#### ***1.2.2.4. Personalidad Creativa y arte dramático.***

Existen diversos medios para desarrollar la creatividad, pero es el arte, por su propia naturaleza la que ofrece condiciones ilimitadas para conducir a una conducta crítica, creativa y cooperadora. Ahí es donde radica la importancia de procurar que el arte sea considerado dentro del proceso educativo integral.

Para Bullón (1989) lo fundamental no es qué arte pueda hacerse, sino qué puede hacer el arte en la persona. Las vivencias que se generen de una experiencia artística dramática desarrollarán en la persona muchos aspectos que lo llevarán a una personalidad creativa. Entre los beneficios que menciona, destaca un notorio desarrollo emocional ya que el individuo al descubrir su capacidad creativa a través de la vivencia de actividades dramáticas, irá ganando confianza en sí mismo, dejará de imitar y tomará a la dramatización como una forma de autoexpresión de su pensamiento independiente que lo impulsa a la acción.

### *La pedagogía Teatral.*

García Huidobro (1996) explicó que la Pedagogía teatral como disciplina nace como respuesta metodológica en Europa con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje alterados por la Segunda Guerra Mundial. Sólo este hecho ya evidencia el gran aporte objetivo que significa un cambio de visión hacia el aprendizaje personalizado, también refiere que desde las primeras manifestaciones hasta la actualidad la pedagogía teatral ha definido cuatro tendencias:

*La neoclásica*, que destaca la técnica teatral tradicional y es con ella que se irradia disciplina a todas las materias vinculadas con el arte dramático. Enfatiza en el trabajo corporal, vocal y emocional, así como el talento para la actuación. Esta tendencia se orienta al resultado artístico y el nivel profesional.

*Del progresismo liberal*, centrada en el trabajo emocional y afectivo de las personas. Los participantes son orientados a utilizar con libertad el juego teatral para la creación. Entiende la expresividad como una capacidad innata en el ser humano. Se vale del deseo de participación y de mostrar al mundo la emotividad personal del participante. Sin obligación de buscar un nivel artístico determinado.

*La radical*, que considera al arte dramático como una vía de cambio de la sociedad, por tanto, los maestros de teatro pasan a ser promotores de nuevos sistemas sociales y políticos. Destacan por ello el rol social, cultural y político del teatro.

*Del socialismo crítico*, que fusiona el producto artístico con el rol cultural del arte de la actuación. Se busca el producto artístico profesional en función a la emotividad y voluntad del alumno. El teatro entonces asume un rol social y cultural.

Desde los últimos cincuenta años del siglo XX la pedagogía teatral ha buscado en el teatro una forma nueva de aprendizaje, que lo estimula, desarrolla la expresividad, la creatividad y puede sanar afectivamente. Entonces el teatro pasa a ser una base para ingresar al territorio emocional aportando el arte al campo educativo con el fin de dinamizar el proceso de aprendizaje con propuestas vinculadas con la creatividad.

### *Principios de la pedagogía teatral.*

Según el Diccionario de Teatro: Dramaturgia, estética y semiología (1984) la Pedagogía Teatral tiene como principios centrales:

- ✓ Es un método activo y dinámico que incide en el mundo afectivo de las personas.
- ✓ Transciende la vocación artística priorizando la humana, pues está al servicio de todos no solo de aquellos talentosos o futuros actores.
- ✓ Rescata al juego dramático humano como recurso fundamental de la educación. El teatro está al servicio del alumno.
- ✓ Respeta las particularidades y características propias de los participantes en relación a su etapa de desarrollo, en un ambiente de libre expresión.
- ✓ Entiende a la disciplina teatral más que una serie de métodos y técnicas como una actitud educativa.
- ✓ Valora el proceso del aprendizaje más que los resultados artísticos.

#### **1.2.2.5. Teatro en la Educación.**

El Programa de estudio de Educación Secundaria, Teatro de Méjico (2005) refiere que el teatro, o arte dramático, es un lenguaje artístico que brinda una experiencia única. Es espectáculo, entretenimiento para espectadores, y actores. Es un arte grupal y, para los enseñan y actúan es un estilo lúdico de vivir. (p.23).

El teatro pasa a ser un espacio de libre expresión del mundo interno del participante, de independencia creativa, donde todos se expresan y trabajan como equipo.

Para Motos (2009) en el proceso educativo el teatro considerado como texto o espectáculo cumple el rol de producto para el aprendizaje. Pero la dramatización propiamente dicha es una actividad expresiva que requiere que el participante se involucre. En tanto, en la educación la dramatización es una forma de trabajo que se orienta hacia el teatro.



El teatro tiene un carácter interdisciplinario, integrador y transversal del currículo y potenciar los fines educativos. Tiene gran importancia porque por medio del juego dramático, a decir de Piaget, es que los participantes se reconocen como individuos y entes sociales, coadyuva al desarrollo de la personalidad permite explorar las dimensiones afectivas de la vida en sociedad. En el teatro se encuentran, colores, formas, movimientos, lenguajes, contenidos. El teatro enseña la solidaridad, respeto y fraternidad que involucra el comunicarse y ser mejores seres humanos.

#### *Las Actividades Dramáticas.*

El arte dramático está referido a actividades de representación del conflicto humano, que involucran estados de ánimo, situaciones y circunstancias. El ser humano a lo largo de su historia fue desarrollando el pensamiento abstracto, su adaptación es diferente de otros seres vivos y siempre pasó por dramas individuales y colectivos. Cuando estos dramas son interpretados frente a un público se da lugar al teatro.

#### *Actividades Del Arte Dramático.*

La palabra actividad se deriva del latín *activitas-atis* que significa actuar. En psicología, se define como la acción del ser en el momento de actuar o realizar un acto. Drama es toma acción que tiene por asunto un conflicto de la vida diaria. Al ser recogidos literalmente, preparados y presentados frente a un público convocado para tal efecto, tiene lugar el teatro. Las actividades dramáticas constituyen uno de las formas más efectivas para llevar al educando hacia el goce de la creación, al estímulo de su imaginación, reflexión, análisis, en su desenvolvimiento corporal y vocal, su contacto espiritual y su sensibilidad social.

Según Víctor Lowenfeld (1947) son “válvula reguladora” que equilibra el intelecto y los aspectos biológicos, psicológicos y motores, así como la expresividad y la espontaneidad del educando. Los docentes pueden usar a las actividades dramáticas como motivaciones, pueden convertirlas en recurso para explorar instrumentos que le dan oportunidad al educando de explorar la fantasía, su ambiente natural y mostrar sus capacidades interpretativas.

El teatro como instrumento pedagógico propicia:

- ✓ El desarrollo de su creatividad y autoestima.
- ✓ Hábitos de observación, análisis, investigación y pensamiento crítico.
- ✓ Superación de sus habilidades comunicativas y expresivas.
- ✓ Valorización e incorporación de valores.
- ✓ Apreciación del trabajo solidario.

A estos grandes aportes que Ada Bullón menciona en su libro “Educación por el Arte: Arte Dramático” se puede agregar la importancia de las actividades dramáticas que señala Idelfonso Niño Albán en “Tecnología de la Educación por el Arte” por ejemplo, menciona el establecimiento de una relación más armoniosa del niño con su medio, haciéndolo capaz de descubrir y reparar detalles antes no observados; también él reconoce el trabajo artístico infantil como reflejo de la personalidad del niño \*; recomienda el reconocimiento del trabajo individual, recogiendo iniciativas particulares, pero promoviendo el trabajo solidario, disciplinado y responsable.

Las actividades dramáticas tienen un carácter globalizador, es decir, implican diferentes áreas: el área corporal, plástica, musical, de comunicación y lenguaje, de imaginación y creatividad de análisis y síntesis.

Si bien, se debe reconocer que las actividades propuestas permiten en el educando adquirir y desarrollar habilidades interpretativas, se debe entender también que esa no es la meta, ya que no se pretende formar actores.

#### *Las actividades dramáticas.*

##### Juego dramático

Es la expresión más temprana y simple del ser humano: el juego. Este tipo de actividades suelen durar poco tiempo y los niños gozan de hacerlas. La expresión dramática que surge más temprano en el hombre es el juego, ya que es la actividad más simple. Estas situaciones por durar corto tiempo complacen a los niños y ellos

gozan al hacerlas. Son espontáneas y pueden ser aprovechadas para iniciar a los pequeños en la educación teatral. El juego dramático aparece al expresarse frente a los demás a través del gesto y la palabra con satisfacción y respondiendo al impulso natural.

#### *Ejercicio Dramático.*

Son actividades mecánicas y repetitivas que tienen por fin vencer alguna limitación específica o lograr habilidades dramáticas. Los ejercicios dramáticos permiten desarrollar los medios expresivos y condiciones para la teatralización como la atención, la memoria, la concentración, la sensibilidad, habilidades corporales y vocales, etc.

#### *Improvisaciones.*

Es la creación inmediata de una escena en los personajes dialogan espontáneamente a partir de una consigna determinada: música, situación, personajes sugeridos, objetos, temas, poemas, cuentos. Una improvisación puede ser mímica, corporal o con diálogos.

#### *Mimo, mimodrama o pantomima.*

Es una actividad dramática que consiste en comunicar ideas sin palabras, valiéndose del movimiento y el gesto. Su valor radica en que estimula la imaginación, la concentración y la sensibilidad. Requiere ser perceptivo a los estímulos y tener capacidad para recrear emociones.

La observación es también un aspecto importante a tomar en cuenta pues se pretende reproducir y expresar corporalmente tamaños, pesos, formas. Es un excelente recurso que permite la libre expresión de sentimientos y emociones.

#### Títeres

El considerar a los títeres en un programa educativo puede enfocarse desde dos perspectivas: como espectáculo o actividad educativa. De una u otra forma es una actividad de grandes logros formativos ya que la imaginación, la agilidad mental, la

expresividad, incluso el lenguaje, se favorecen con su práctica. Los beneficios abarcan desde la confección de los muñequillos ofrece la ocasión para el desarrollo estético y de habilidades motoras finas. Al animar el títere el niño ejerce un control mental para inventar los diálogos y coordinación con sus manos que manipulan los movimientos del mismo, manifiesta Ada Bullón (1989).

#### El drama creativo

Es la improvisación de una obra dramática corta. Como toda improvisación se caracteriza por ser espontánea como respuesta a una motivación que permite todo un proceso creativo. En el drama creativo no se memorizan guiones, por el contrario, las recreaciones en base a improvisaciones permiten crearlos en función a lo sienten e imaginan los participantes. Pueden partir de una melodía, narraciones, cuentos, poemas, incluso de una obra teatral corta.

#### Danza creativa

Es la improvisación de movimientos y desplazamientos expresivos en respuesta a sonidos rítmicos. Es una creación improvisada de movimientos y desplazamiento rítmicos y a motivaciones intrínsecas como las emociones que pueda provocar la melodía propuesta. No es una actividad para ser presentada frente a un público pues su fin es formativo.

#### Teatro

Es una actividad completa y compleja. Puede ser el final de una etapa o proceso formativo que consiste en dramatizar una obra dramática frente a un público.

#### Drama Terapéutico

Entre los múltiples alcances del arte dramático encontramos fines terapéuticos pues su nivel expresivo permite ubicar o evidenciar problemas emocionales o de relación. Sus formas son el psicodrama, el sociodrama y el rol dramático. En el caso del psicodrama, podemos decir que debe ser abordado por un profesional del área psiquiátrica o psicológica, pues se propicia que el paciente aflore los conflictos o

dificultades emocionales a través de un drama creativo para así ubicar el origen de dichos conflictos. El Sociodrama es una técnica de dinámica grupal que se realiza propiciando circunstancias problematizadoras para detectar las causas de conflicto en un grupo y buscar soluciones. Puede ser dirigido por un psicólogo sociólogo o un educador con conocimientos.

El Rol dramático. Se conoce con este término al rol que se asume en una representación y también a la y técnica usada por psicólogos y educadores para poner en evidencia una interrelación conflictiva y propiciar el deseo de superarla. El rol dramático consiste en propiciar en una persona o grupo el asumir roles distintos al suyo para que experimente lo que otras personas sienten, esperándose la toma de conciencia de lo necesario de llevar interrelaciones positivas sumiendo el cambio de actitud y mejor trato con empatía hacia el otro, afirma Bullón.

#### *Intencionalidad De Las Actividades Dramáticas.*

Al realizar práctica de las actividades dramáticas los educandos pueden desarrollar de forma integral su personalidad.

Si bien las actividades dramáticas permiten el desarrollo de habilidades artístico dramáticas la finalidad de ellas no es la formación actoral, si no sus beneficios educativos tales como la mejora de la confianza en sí mismos que les permita expresar emociones y sentimientos porque su desarrollo corporal, vocal permitirá superar sus propias limitaciones en la comunicación e integración.

Las actividades dramáticas se deben orientar a que los participantes tengan la oportunidad de:

- ✓ desarrollar su potencial creativo,
- ✓ desarrollar la originalidad, sensibilidad, flexibilidad, expresividad, imaginación,
- ✓ pensar con independencia.

- ✓ Conocer y dar a conocer sus sentimientos.
- ✓ Brindar ideas y propuestas al grupo sin temor
- ✓ Incorporar condiciones para su integración armoniosa en la sociedad tales como el respeto, colaboración, valoración, empatía.
- ✓ Encontrar con una forma sana de regulación emocional.
- ✓ Desarrollar una actitud crítica de su entorno en base a la percepción observación y análisis.
- ✓ Hallar soluciones a los problemas cotidianos
- ✓ Mostrar iniciativa, organización persistencia en las tareas asumidas.
- ✓ Ser reflexivos respecto a sí mismos a través de la autocrítica y autoevaluación.
- ✓ Expresarse oralmente de manera correcta
- ✓ Iniciarse en el arte dramático reconociendo su valor formativo.
- ✓ Asumir compromisos reconociéndose como gestores de cultura.

Las actividades dramáticas deben tener una secuencia lógica, gradual, en función a la etapa de desarrollo del participante es decir, iniciar con o más sencillo para luego complejizar las actividades, por ejemplo: Los juegos de iniciación pueden ser juegos dramáticos, luego se puede seguir con ejercicios dramáticos, pantomima y danza creativa, en ese orden. En el nivel más avanzado se sigue con el drama creativo para culminar el proceso con el teatro propiamente dicho.

Las actividades deben comenzar partiendo del reconocimiento de sí mismos hasta su relación con el medio que los rodea, dirigiéndose hacia la exploración de sus dificultades de interrelación y culminando con el reconocimiento del valor del trabajo y de la participación.

Se condiciona el trabajo en un espacio abierto y cerrado en un clima de alegría y libertad, promoviéndose la buena convivencia y el cariño entre sus participantes. Las

experiencias de trabajo deberán caracterizarse por su agilidad, dinamismo y motivaciones diversas. Estas actividades deben orientarse a la formación integral, al descubrimiento de sí mismos y del mundo que los rodea.

### **1.3. Justificación**

*Por Conveniencia.*

La investigación se justifica ya que demuestra la importancia, utilidad y funcionalidad de las actividades dramáticas, como herramienta didáctica, en la formación profesional, ya que ayuda a elevar la calidad y permite que las futuras generaciones de profesionales sean creativas, automotivados, con autonomía en su aprendizaje y con alto índice de producción y productividad.

*Por utilidad metodológica.*

Para el docente, será importante la identificación y aplicación de la técnica de la dramatización como forma de desarrollar el pensamiento creativo y así mejorar sus niveles de destreza de la enseñanza aprendizaje, con la idea de ayudar a la mejora de la capacidad de aprendizaje de los alumnos.

*Por aplicación práctica.*

Al considerar la aplicación práctica, se beneficiarán los alumnos participantes pues tomarán conciencia de sus estrategias para el propio desarrollo creativo, sus capacidades y limitaciones, así como la utilidad práctica de los procesos creativos en su vida profesional y diaria.

*Por relevancia social.*

La investigación tiene relevancia social, porque en estos momentos que buscamos calidad en la educación, conlleva eficacia en la formación profesional mediante el desarrollo creativo en los participantes, aportando un instrumento funcional en la innovación pedagógica.

Es de importancia rescatar todos los antecedentes construidos sobre la creatividad por la comunidad investigadora, pues a través de ellos se comprenden mecanismos mentales que permiten resolver problemas y para llegar a entender el desarrollo creativo como una necesidad social en nuestros tiempos y que asumiendo nuevas actitudes y vivencias innovadoras se aperturen a un mundo de productividad y realización personal. Así mismo, es importante este estudio para próximas investigaciones relativas a procesos creativos y como estímulo para el propio desarrollo creador en quienes aborden este interesante tema.

#### **1.4. Problema.**

##### **1.4.1. Realidad Problemática.**

En Psicología el término creatividad no había sido abordado sino hasta las últimas décadas del siglo XX calificándolo simplemente como invención, ingenio o talento, sin embargo, hoy en día existen diversas investigaciones sobretodo en el ámbito educativo, aunque aún la psicología no tiene respuestas definitivas en cuanto a creatividad como concepto. Basado en ello se puede deducir que el tema creatividad y su conocimiento en general no es un trabajo terminado, hay aún muchas posibilidades de investigación en este campo y justamente en el Nivel de Educación Superior Tecnológico Peruano no es un tema que haya sido tratado de manera formal como más adelante se constata en los antecedentes del presente trabajo.

Diferentes ángulos de la psicología han tratado de conceptualizar a la creatividad: el conductismo, el asociacionismo, la Gestalt, el psicoanálisis, el humanismo y el cognitvismo. En la segunda mitad del siglo XX el desarrollo teórico del campo creativo alcanza gran amplitud.

Guilford (1950) y su influyente discurso que lo convirtió en referente de la creatividad hasta nuestros días a través de una corriente cognitiva es el más mentado. Sin embargo, Marín (1991) destaca que la creatividad ha sido estudiada de manera multidimensional: en filosofía con Tatarkiewics, en historia con Gombrich, en la ciencia



con Poincaré; y por supuesto, en psicología con Guilford, Taylor, Gardner y Sternberg. Puntualiza, además, que los psicoanalistas promueven el enfoque arracional (Freud); los asociacionistas y conductistas explican el proceso creativo a través de asociaciones de conceptos (Ribot y Mednick); Koestler propone de manera particular la bisociación que sostiene el asociacionismo a través de la confrontación, fusión y superposición; Werheimer y Amhei); la teoría humanista considera la creatividad como una forma de estar presente, como forma de autorrealización (Maslow).

En el Perú los estudios respecto a la creatividad y teatro mayormente se han realizado con niños y la bibliografía al respecto es escasa. Sin embargo, debemos destacar el trabajo realizado por reconocidos estudiosos como Bullón (1983), prestigiosas investigadoras del campo creativo en relación a las actividades artísticas.

Bullón (1989) vincula estrechamente al arte dramático con el desarrollo de una personalidad creativa, considerando de importancia procurar el arte como parte del proceso educativo integral. Por su parte Galván (1983) realiza un gran aporte con Programas de desarrollo creativo a través del arte con niños peruanos de diverso contexto.

La presente investigación toma como escenario principal al Instituto de Educación Superior Tecnológica Público Simón Bolívar del Callao, institución con 40 años al servicio de la educación tecnológica. La visión de la Institución es formar profesionales técnicos competentes y emprendedores para su inserción en el mercado laboral, a través de una educación integral basada en la excelencia educativa mostrando un alto nivel académico, ético, principios morales y compromiso social.

Ofrece siete carreras tecnológicas: Administración, Computación e Informática, Contabilidad, Electrónica Industrial, Electrotecnia Industrial, Enfermería Técnica, y Tecnología de Análisis Químico. Además, Cocina como carrera técnica de dos años. Los estudiantes que acceden a estas carreras son jóvenes mayormente del Callao, de un nivel socio económico medio bajo, según estadísticas registradas en la misma Institución. Esos mismos datos revelan que los estudiantes del Instituto de educación Superior Tecnológica Simón Bolívar son jóvenes provenientes mayormente de espacios urbanos marginales del Callao con altos índices de delincuencia, desempleo y disfunción familiar. Este es un medio que no ha brindado la oportunidad

de desarrollar un conocimiento y apreciación de la creatividad, como un valor agregado, convirtiéndose en una desventaja para el futuro profesional.

La mayoría de estudiantes ingresantes presentan condiciones para el desarrollo de esta área, pero es sólo en el módulo de Cultura Artística que forma parte de su plan de estudio (2 horas semanales) que se enfatiza en el tema y si bien hay una propuesta de trabajo interesante dentro del currículo, tiene un tiempo muy limitado de dedicación y resulta insuficiente para aseverar que los estudiantes llegan a incorporar la creatividad a su perfil profesional, ya que esta área no se ve reforzada en los módulos posteriores en su currículo ni en las demás asignaturas, por tanto, se hace necesario el manejo de estrategias creativas dentro del desarrollo de la formación cotidiana de los estudiantes para así compensar esta falencia dentro de su preparación académica. Sin embargo, esto por motivos que no corresponden a la presente investigación, no se hace efectivo.

Las calificaciones iniciales del módulo de Cultura Artística nos muestran que un 70% de estudiantes ingresa con limitaciones creativas al módulo en mención. Sin embargo, la creatividad se va desarrollando en el proceso de aprendizaje del ciclo Académico, pero se ve truncado este trabajo pues del tercer ciclo en adelante esta área deja de ser explorada y desarrollada por cualquiera de las otras áreas y especialidades. En este marco debemos mencionar como precedente que, Gilford (1950) docente de la Universidad de California reclamó mayor atención de los educadores para diagnosticar y desarrollar la creatividad ya que las investigaciones en este campo eran escasas. De ahí a la fecha existen múltiples indagaciones científicas basadas en diversas teorías y esto debido a las demandas propias de la actualidad. Es así que, atendiendo a este reclamo, como muchos estudiosos, Valqui (2009) conceptualiza la creatividad como la habilidad para cuestionar, romper límites, reconocer patrones, ver de otro modo, realizar nuevas conexiones, asumir riesgos y tener suerte cuando se aborda un problema. En otras palabras, lo que se hace es creativo si es nuevo, diferente y útil.

En este concepto observamos la flexibilidad del proceso creativo en el sentido de no atenerse a una regla estricta, si no abrir un espacio amplio al aspecto intuitivo que permite descubrir y aprender. Desde ese punto de vista las perspectivas del trabajo creativo para los profesionales técnicos son amplias, además de enriquecer con experiencias gratificantes su vida personal.

La especialista Bullón (1983) nos explica que las actividades dramáticas son tareas que provienen de la disciplina teatral. Si bien esto es cierto, las implicancias en otras áreas del conocimiento y alcances en diversos espacios del desarrollo personal son ampliamente reconocidos. Las actividades dramáticas por su dinamismo, variedad y sentido lúdico brindan las condiciones de libertad, motivación y efectividad de las que nos podemos valer para el desarrollo de este básico proceso de desarrollo creativo. Es así que, Hidalgo (s/f) refiere que el uso del teatro como actividad dramática en Electricidad, se convierte en una forma de aprendizaje que desarrolla la creatividad y ejemplifica cómo es posible esto través de la elaboración de guiones teatrales, para resolver la propuesta de montaje, entre otras. Hoy en día todo profesional de cualquier nivel o área debe presentar a su perfil valores agregados pues la competitividad laboral es característica de nuestra sociedad y las exigencias han alcanzado elevados niveles.

El Diseño Curricular Básico de la Educación Superior Tecnológica (2006) refiere que la formación tecnológica con enfoque por competencias exige la integración de aspectos vinculados con el conocimiento, los saberes prácticos y las actitudes que amplíen las posibilidades laborales, y permitan la multifuncionalidad del profesional mejorando, por tanto, el desempeño de sus labores. El fundamento humanista del Currículo de nivel superior tecnológico se establece como clave frente a la imperiosa tarea de mejorar la calidad y pertinencia de la educación de profesionales:

Es por ello que en el perfil del profesional el IESTP Simón Bolívar expuesto en el PEI (2010-2015) se considera entre las características del egresado el desarrollo de una actitud crítica y creativa en la formulación de posibles respuestas a las interrogantes que se le presenten. La carencia de estas características desembocaría

en un perfil sesgado del profesional técnico, limitaría sus posibilidades laborales y de expansión profesional en general. Las faltas de creatividad en general en cualquier profesional implican un bloqueo (creativo) que a decir de Waisburd (1996) impiden la expresión del yo. Y ¿qué implica aquello para un profesional competente? En la actualidad no es suficiente resolver problemas, también se exige al profesional que entienda la aplicación de la creatividad en su vida cotidiana, alcanzando así un valor agregado sobre su trabajo, destacándose del resto de profesionales.

Por lo hasta ahora mencionado, de continuar con la situación de desatención al desarrollo creativo quedarían expuestos los estudiantes a tener una formación incompleta, con perspectivas laborales limitadas, en desventaja de competitividad, entre otras consecuencias.

Dicho esto, planteamos la propuesta alternativa en el programa “Activarte”, con sesiones de actividades dramáticas seleccionadas que dieron marcha al ejercicio de los procesos creativos, que fueron preparando al estudiante para utilizar las formas creativas como el estilo más efectivo para resolver problemas de diversa índole. Fue necesario, entonces, realizar la investigación presente que sustenta la propuesta “Activarte” tomando en cuenta bases teóricas y antecedentes prácticos que permitió encausar la experiencia hacia el logro de los objetivos propuestos

#### **1.4.2. Problema General.**

¿Cuál es la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

#### **1.4.3. Problemas específicos.**

##### ***Problema específico 1.***

¿Cuál es la influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

***Problema específico 2.***

¿Cuál es la influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

***Problema específico 3.***

¿Cuál es la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

***Problema específico 4.***

¿Cuál es la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

**1.5. Hipótesis**

**1.5.1. Hipótesis general.**

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

**1.5.2. Hipótesis específicas.**

***Hipótesis específica 1.***

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

***Hipótesis específica 2.***

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

***Hipótesis específica 3.***

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del Tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

#### ***Hipótesis específica 4.***

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del Tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

### **1.6. Objetivos**

#### **1.6.1. Objetivo general.**

Determinar el nivel de influencia del programa Activarte en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017.

#### **1.6.2. Objetivos específicos.**

##### ***Objetivo específico 1.***

Determinar la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.

##### ***Objetivo específico 2.***

Determinar la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.

##### ***Objetivo específico 3.***

Determinar la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.

##### ***Objetivo específico 4.***

Determinar la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.

## **II. Marco Metodológico**

## **2.1. Variables.**

### **2.1.1 Variable independiente: Programa “Activarte”.**

#### ***Definición Conceptual.***

Un programa como concepto general se refiere a elementos sincronizados, relacionados entre sí, cuya organización lo convierte en una herramienta muy útil que permite tener un orden en la ejecución de una tarea garantizando así un eficaz desempeño de lo planeado. Un programa educativo es un documento que permite la organización de un proceso pedagógico. En él el docente recibe información y detalle respecto a contenidos, metodología, objetivos y actividades que guiarán un proceso educativo, según Pérez Porto (2013).

#### ***Definición Operacional.***

El Programa “Activarte” es un programa educativo de intervención, cuyos contenidos están basados en programas de Educación teatral (actividades dramáticas propiamente dichas) como el de Motos (2001), Bullón (1989); y Programas de recuperación creativa como los de Waisburd (1996) y Sefchovich (1985). Está diseñado en base a actividades dramático-teatrales dirigidas al desarrollo de la creatividad en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar.

### **2.1.2. Variable dependiente: Creatividad.**

#### ***Definición Conceptual.***

Creatividad es el proceso de sensibilidad frente a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”. (Torrance, 1976. Citado por Esquivias, 2004).



### ***Definición Operacional.***

La creatividad es un proceso que nos sensibiliza ante problemas o vacíos de conocimiento. Esto nos impulsa a plantear posibles soluciones a estas carencias, mejorar sus detalles y confrontar los resultados con la realidad.

## **2.2. Operacionalización de variables**

Tabla 1

*Operacionalización de la variable*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escalas</b>	<b>Rangos</b>	<b>Niveles</b>
<b>Originalidad</b>	Novedad				
	Singularidad	1,2,3,4,5,6,7,8,9		40 – 71	No creativo
	Imaginación	,10			
<b>Flexibilidad</b>	Adaptación			72 – 103	Poco creativo
	Variación de enfoques	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	Nunca (1)		
	Versatilidad		Pocas veces (2)	104 – 135	Medianamente creativo
<b>Fluidez</b>	Rapidez de respuesta		Varias veces (3)		
	Variación	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	Frecuente	136 – 167	Creativo
	Productividad		Mente (4)		
<b>Elaboración</b>	Determinación		Siempre (5)		
	Consolidación de ideas	31.32.33.34.35.36.37.38.39.40		168 - 200	Muy creativo
	Perfeccionamiento				

### **2.3. Metodología.**

Basados en la clasificación Hernández (2014) se puede afirmar que el método utilizado en la presente investigación es hipotético deductivo de carácter cuantitativo, pues se realizó la medición de resultados antes de la aplicación del programa y después de aplicado el mismo, revelándose un cambio numérico en el nivel de desarrollo creativo.

Además, se siguió con el procedimiento descrito a continuación:

1. Identificar el nivel de creatividad en sus diferentes dimensiones a través de la aplicación del pre test al grupo control y experimental.
2. Realizar la propuesta del Programa Activarte.
3. Elaborar las sesiones de trabajo con los estudiantes.
4. Aplicar el programa Activarte para el desarrollo de la creatividad.
5. Aplicación del post test a grupo control y experimental
6. Contrastación de resultados del pre y post test
7. Determinación de efectividad del Programa Activarte
8. Comprobación de hipótesis
9. Elaboración de informe de tesis.

### **2.4. Tipos de estudio**

Este trabajo de investigación tomó en cuenta la clasificación de Landeau (2007) que ubica este trabajo en el rubro de aplicada (por su finalidad) porque el fin del mismo es el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar” del Callao, por influencia del Programa Activarte.

Según su carácter se determina que es explicativa porque se plantea explicar la influencia del Programa Activarte en el desarrollo de la creatividad y así conocer la significancia de relación entre ambas variables. Además, es experimental porque se establecen relaciones entre las variables a través de la aplicación de una metodología experimental con el fin de controlarlas.

## 2.5. Diseño

Por referencia de Hernández (2008) podemos afirmar que el presente estudio encuadra en un diseño experimental, de tipo cuasi experimental, en el que la variable independiente (Programa Activarte) se manipula para constatar su influencia con la variable creatividad.

Se utiliza la recolección de datos para la comprobación de la hipótesis por eso se puede decir que es cuantitativa, pues tiene de base la medición numérica y el análisis estadístico para así establecer pautas de comportamiento y probar la teoría. Por ser una investigación cuasi experimental trabajamos con un grupo experimental y otro de control

$$\begin{aligned} \text{GE} &= \text{O}_1\text{-----X-----O}_2 \\ \text{GC} &= \text{O}_3\text{-----O}_4 \end{aligned}$$

Donde

- GE : Grupo Experimental
- GC : Grupo Control
- X : Aplicación del programa Activarte
- O<sub>1</sub> : Pre test del grupo experimental
- O<sub>2</sub> : Post Test del grupo experimental
- O<sub>3</sub> : Pre test del grupo control
- O<sub>4</sub> : Post Test del Grupo Control

## 2.6. Población, muestra y muestreo

### 2.6.1. Población.

Para Kerlinger y Lee (2002), la poblaciones el conjunto de elementos o individuos que poseen características específicas y sobre los cuales se quiere generalizar los resultados de la investigación. Para efectos de este estudio, la población se compone de 486 estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao según

reporte de Secretaría académica de la institución en el semestre 2017-I. Son alumnos del turno diurno de ambos sexos y sus edades fluctúan entre 16 y 22 años.

Tabla 2

*Población de la investigación*

Carrera profesional	Semestre académico			Turno diurno
	I	III	IV	
Administración de empresas	23	26	25	74
Computación e informática	31	27	23	81
Contabilidad	35	32	26	93
Cocina	23	8	0	31
Electrónica industrial	12	7	16	35
Electrotecnia industrial	10	6	12	28
Enfermería	26	22	27	75
Tecnología de análisis químico	25	25	19	69
Total	185	153	148	486

### 2.6.2. Muestra.

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), la muestra es un subgrupo de la población, es decir, un subconjunto de elementos con las mismas características y que pertenece al conjunto llamado población. Para esta investigación, la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes del III semestre académico de Administración y 25 de Tecnología de Análisis Químico. La muestra fue seleccionada por conveniencia según el criterio de la investigadora.

Tabla 3

*Muestra de la Investigación*

	Área Académica	Semestre	Varones	Mujeres	Total
<b>Grupo experimental</b>	Administración de empresas	III	16	20	26
<b>Grupo control</b>	Tecnología de Análisis Químico	III	15	10	25

**2.6.3. Muestreo.**

El método del muestreo fue por conveniencia para elección de grupos y censal pues la prueba fue tomada a la totalidad del aula. El muestreo fue no probabilístico, puesto que no dependió de la probabilidad, sino más bien de las razones que tuvieron que ver directamente con las características de la investigación, es decir, dependió de los criterios de la investigadora en función a su investigación Hernández et al.(2010).

**2.6.4. Criterios de selección.****2.6.4.1. Criterios de inclusión.**

- Estudiantes matriculados en el semestre 2017-I de las áreas profesionales de Administración y Tecnología de Análisis Químico (Base: informe preliminar de Secretaría Académica)
- Alumnos matriculados con asistencia regular.

**2.6.4.2. Criterios de Exclusión.**

- Estudiantes que llegan al 30% de inasistencias
- Estudiantes que no desean participar.
- Aquellos que no responden el test.

## **2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Según Hernández (2008) los instrumentos de medición son herramientas, recursos empleados para el registro de datos acerca de las variables de una investigación.

A decir de, Chasteauneuf (2009. Citado por Hernández, 2014) el cuestionario es uno de los instrumentos más usados para la recolección de datos en una investigación y está constituido por un grupo de preguntas respecto a la variable que se desea medir. Los cuestionarios son usados en diferentes tipos de encuestas. Las preguntas que contiene pueden ser abiertas o cerradas. En el caso del cuestionario JACH se optó por el tipo de pregunta cerrada, con opciones establecidas por la autora.

Con el propósito de conocer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao, se aplicó el instrumento: Cuestionario JACH de creatividad, creado por la investigadora, tomando como base y referencia a escala de Personalidad Creadora de Maité Garaigordobil al grupo control y al grupo experimental, para medir los niveles en las dimensiones creativas de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Fueron seleccionadas una serie de preguntas cerradas ordenadas en grupos de diez, distribuidas en las diferentes dimensiones a investigar, las que pudieran brindar información acerca del auto-concepto de los participantes en actividades vinculadas con la creatividad. El cuestionario JACH consta de 40 preguntas y fue auto-administrado por los participantes del grupo experimental y el grupo control. Además, para monitorear el trabajo de los estudiantes durante la aplicación del programa se utilizaron Fichas de cotejo personal.

## Ficha técnica del Instrumento Cuestionario JACH de creatividad

### Cuestionario JACH de creatividad

1.	Nombre del instrumento	Cuestionario JACH de creatividad
2.	Autora	Lic. Jacqueline Chuquillanqui Narvarte
3.	Tipo de instrumento	Cuestionario
4.	Forma de administración	La aplicación del Cuestionario JACH es auto-administrado en forma simultánea grupal. Puede ser hecha por una persona entrenada o con experiencia en aplicación
5.	Objetivos	Recoger información individualizada acerca del nivel de desarrollo de la creatividad
6.	Finalidad	Identificar el nivel de creatividad en las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración
7.	Población a aplicar	Estudiantes a partir de los 16 años
8.	Tiempo de aplicación	De 20 a 30 minutos aproximadamente
9.	Evalúa	<p>La creatividad con respecto a sus dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, cada una de ellas con indicadores respectivos.</p> <p>Los niveles de medición se categorizan en: Muy poco creativo, Algo creativo, Medianamente creativo, Creativo y Muy creativo.</p>
10.	Validez de contenido	El cuestionario JACH de conductas creativas es un instrumento de recopilación de datos que nos dará referencia objetiva acerca de los niveles de creatividad a través de preguntas referentes a conductas de tipo creativo. Consta de 40

preguntas divididas en las dimensiones que guiarán la investigación como son: **Fluidez:** La capacidad del sujeto para producir un gran número de ideas. **Flexibilidad:** La aptitud para cambiar de un planteamiento a otro, de una línea de pensamiento a otra. **Originalidad:** La aptitud para aportar ideas o soluciones de largo alcance, poco frecuentes y nuevas, valorada con el criterio de poca frecuencia. **Elaboración:** Habilidad para desarrollar y/o perfeccionar una idea o concretar un producto original logrando niveles de complejidad y detalle.

Tabla 4

*Validación por juicio de expertos de la Variable Creatividad (Cuestionario JACH de Creatividad)*

Validador	Opinión del experto
Mgtr. Nora Cerón Salazar	Aplicable
Mgtr. Aldo Api Castillo	Aplicable
Mgtr. Bertha Angélica León Tazza	Aplicable

### **2.8.2.1. Procedimientos de recolección de datos.**

Antes y después de administrar el Programa Activarte, se aplicó una evaluación pretest y postest a ambos grupos experimental y control con la finalidad de explorar la



influencia del programa en la variable dependiente en sus dimensiones de: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

### **2.9. Métodos de análisis de datos**

Para la obtención de los resultados, se realizó el análisis descriptivo con tablas de distribución de frecuencias, en los cuales se presentaron los resultados finales tanto de la variable como de sus respectivas dimensiones. Además, se presentaron también los resultados del pretest y del posttest de ambos grupos, acompañados de los gráficos de barras que permiten una comparación más clara.

Para el análisis inferencial, los datos tabulados fueron analizados e interpretados con ayuda del software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) paquete estadístico para la ciencia social, versión 22 y con el programa Excel 2010, con dichos resultados se elaboraron cuadros y gráficos estadísticos y se efectuó la prueba estadística U de Mann Whitney.

### **2.10. Aspectos éticos**

Para el desarrollo de la presente investigación se contemplaron los siguientes aspectos éticos:

- ✓ Consentimiento informado: se anexó el consentimiento informado escrito a cada instrumento, el cual contempla los objetivos de la investigación.
- ✓ Los principios éticos que se garantizarán en este estudio serán:
  - No maleficencia: no se realizará ningún procedimiento que pueda hacerles daño emocional ni físico a los estudiantes participantes en este estudio.
  - Justicia: en la selección de la muestra no existe ningún tipo de discriminación, ya que todos los participantes fueron tratados con igual respeto y consideración.

- Beneficencia: se aplicará, cuando durante la entrevista la investigadora ponga en relevancia la necesidad de conocimiento en los sujetos de la investigación.
- Autonomía: en el estudio, solo se incluyeron a los estudiantes del III semestre académico de Administración y de Tecnología de Análisis Químico del IESTP Simón Bolívar que aceptaron por propia voluntad participar, respetándose la voluntad de continuar participando en tal estudio.
- Principio de confidencialidad: Esta investigación acepta que las personas tienen derecho a la privacidad y anonimato. Este principio reconoce que las personas tienen derecho de excluirse y o mantener confidencialidad sobre cualquier información concerniente a su nivel de conocimientos o sus capacidades.

### **III. Resultados**

### 3.1. Análisis Descriptivo

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la investigación, dicha información fue elaborada en función de las hipótesis y los objetivos propuestos. La investigación buscó determinar la influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao.

Tabla 5

*Distribución de medias en el pretest y posttest de los grupos experimental y control en el nivel de creatividad.*

Grupo	Creatividad	
	Pretest	Postest
Experimental	29.56	38.04
Control	31.46	31.21

#### Interpretación

En la tabla 5 se puede observar la semejanza que hay en las medias en el grupo control, es decir, 31,46 en el pretest y 31,21 en el postest. Incluso la diferencia entre ambos grupos experimental y control en el pretest es mínima 29,56 y 31,46 respectivamente. Sin embargo, es notoria y significativa la diferencia entre el pretest (29,56) y el posttest (38.04) del grupo experimental, demostrando en consecuencia la influencia significativa de la aplicación del programa en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao.

Tabla 6

*Distribución de las medias, mediana, varianza y desviación estándar del pretest y postest de los grupos de experimental y de control de las dimensiones de la variable creatividad.*

Dimensiones	Prueba	Grupo experimental				Grupo control			
		Media	Mediana	Varianza	D.E.	Media	Mediana	Varianza	D.E.
<b>Originalidad</b>	Pretest	26.53	27.5	25.2	5.02	27.56	27	14.34	3.78
	Postest	35.57	34.5	24.57	4.95	28	28	15.33	3.91
<b>Fluidez</b>	Pretest	28.84	27.5	41.81	6.46	32.4	33	17.91	4.23
	Postest	39.19	38	14	3.74	32.8	32	32.82	5.72
<b>Flexibilidad</b>	Pretest	30.88	31	22.5	4.74	32.96	34	15.04	3.87
	Postest	38.42	39	21.45	4.63	32.6	32	14.16	3.76
<b>Elaboración</b>	Pretest	32	32	38.23	6.18	32.92	33	20.41	4.51
	Postest	39	39	14.53	3.81	32.56	34	17.67	4.2

### Interpretación

En la tabla 6, en la dimensión Originalidad, se observa que, el grupo control tiene valores similares en la media, tanto en el pretest (27,56) como en el postest (28), con una diferencia mínima de 0,4 puntos. Lo mismo sucede al comparar los datos del pretest en ambos grupos (27,5 y 27,56). Sin embargo, en el postest (35,57) se aprecia una gran tendencia a aumentar a favor a comparación del pretest (26.53) del grupo experimental obteniendo una diferencia significativa de 7,7 entre ambos grupos.

En la dimensión Fluidez, se aprecia que, en el grupo control se mantienen las medias similares tanto en el pretest como en el postest, 32,4 y 32,8 respectivamente, la diferencia entre el pretest del grupo experimental (28,84) y el pretest del grupo control (32,4) tiene una diferencia mínima de 3,56 puntos. Sin embargo, en el postest del grupo experimental (39,19) se aprecia una ventaja respecto al pretest (28,84), con una diferencia significativa de 10,35 después de la aplicación del programa Activarte.

En la dimensión Flexibilidad, se aprecia que, en el grupo control se mantienen las medias similares tanto en el pretest (32,96) como en el postest (32,6), la diferencia

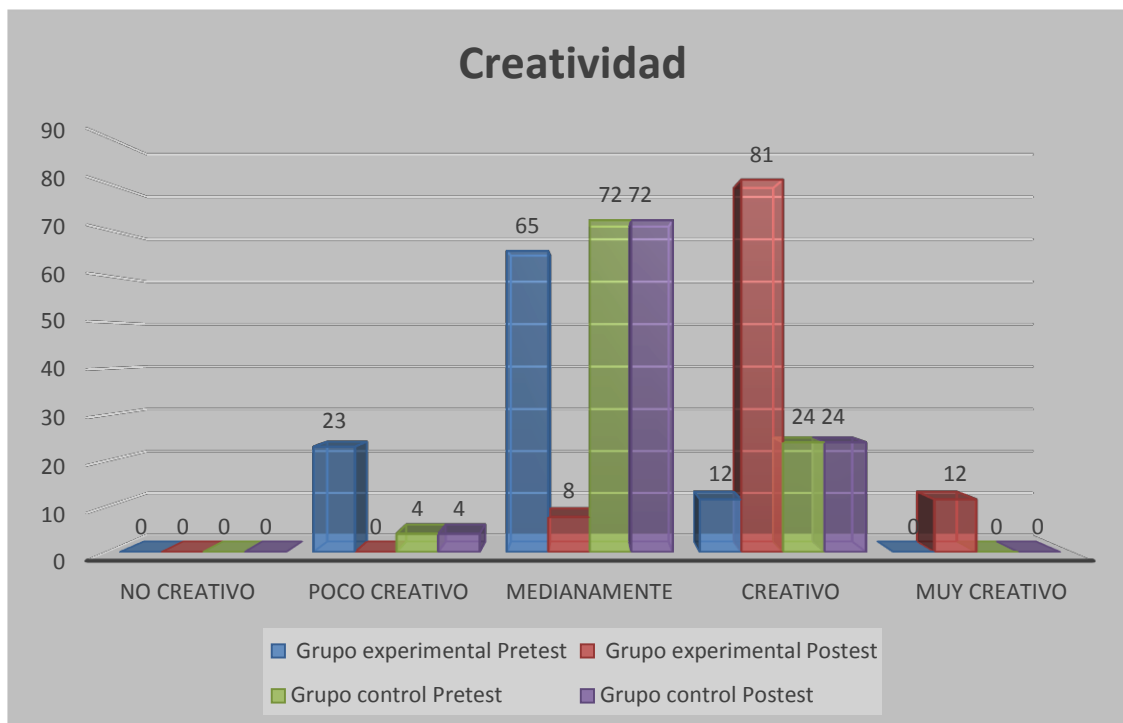
entre el pretest del grupo experimental (30,88) y el pretest del grupo control (32,96) tiene una diferencia mínima de 2,08 en la media. Sin embargo, en el grupo experimental, en el posttest (38,42) se aprecia una ventaja respecto al pretest (30.88), con una diferencia significativa de 7,54 después de la aplicación del programa Activarte.

En la dimensión Elaboración, se aprecia que, en el grupo control se mantienen las medias similares tanto en el pretest (32,92) como en el posttest (32,56), la diferencia entre el pretest del grupo experimental (32) y el pretest del grupo control (32,92) tiene una diferencia mínima de 0,92 en la media. Sin embargo, en el grupo experimental, en el posttest (39) se aprecia una ventaja respecto al pretest (32), con una diferencia significativa de 7 puntos después de la aplicación del programa Activarte.

Tabla 7

*Distribución de frecuencia y porcentajes en el nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y posttest de los grupos experimental y control.*

Nivel de creatividad	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
No creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Poco creativo	6	23	0	0	1	4	1	4
Medianamente creativo	17	65	2	8	18	72	18	72
Creativo	3	12	21	81	6	24	6	24
Muy Creativo	0	0	3	12	0	0	0	0
Total	26	100	26	100	25	100	25	100



*Figura 1.* Distribución de frecuencia y porcentajes en el nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y posttest de los grupos experimental y control.

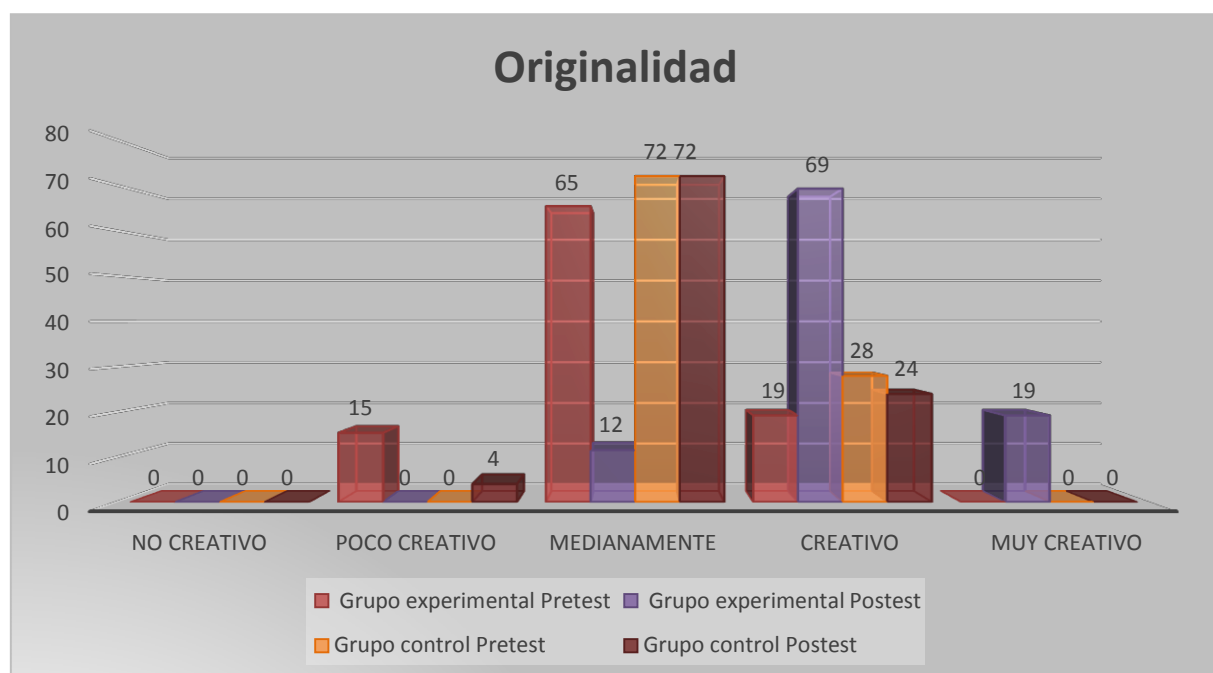
### Interpretación

En la tabla 7, lo mismo que en la figura 1, en el grupo de control, el 72 % de estudiantes (18) se encuentra en el nivel medianamente creativo, el 24 % en el nivel Creativo (seis estudiantes) y un 4 % (un estudiante) en el nivel poco creativo, esta cifras se repiten tanto en pretest como en el posttest. Igualmente, se aprecia el grupo experimental, en el cual aparece el pretest con un 65 % (17 estudiantes) en el nivel Medianamente, seguido por el 23 % de estudiantes (6) que ocupan el nivel poco creativo, y el 12 % que ocupan el nivel creativo, y en el posttest se puede apreciar que el nivel medianamente creativo se incrementó alcanzando un 81 % (21 estudiantes), el nivel muy creativo, apareció con un porcentaje de 12 %, (3 estudiantes) y el nivel medianamente creativo presenta un 8 % de estudiantes (2). Nótese que para el grupo control, no se observan cambios, entre ambas pruebas, manteniéndose los mismos resultados.

Tabla 8

*Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Originalidad del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.*

Nivel de Originalidad	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
No creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Poco creativo	4	15	0	0	0	0	1	4
Medianamente creativo	17	65	3	12	18	72	18	72
Creativo	5	19	18	69	7	28	6	24
Muy Creativo	0	0	5	19	0	0	0	0
Total	26	100	26	100	25	100	25	100



*Figura 2. Porcentajes del nivel de Originalidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.*



### Interpretación

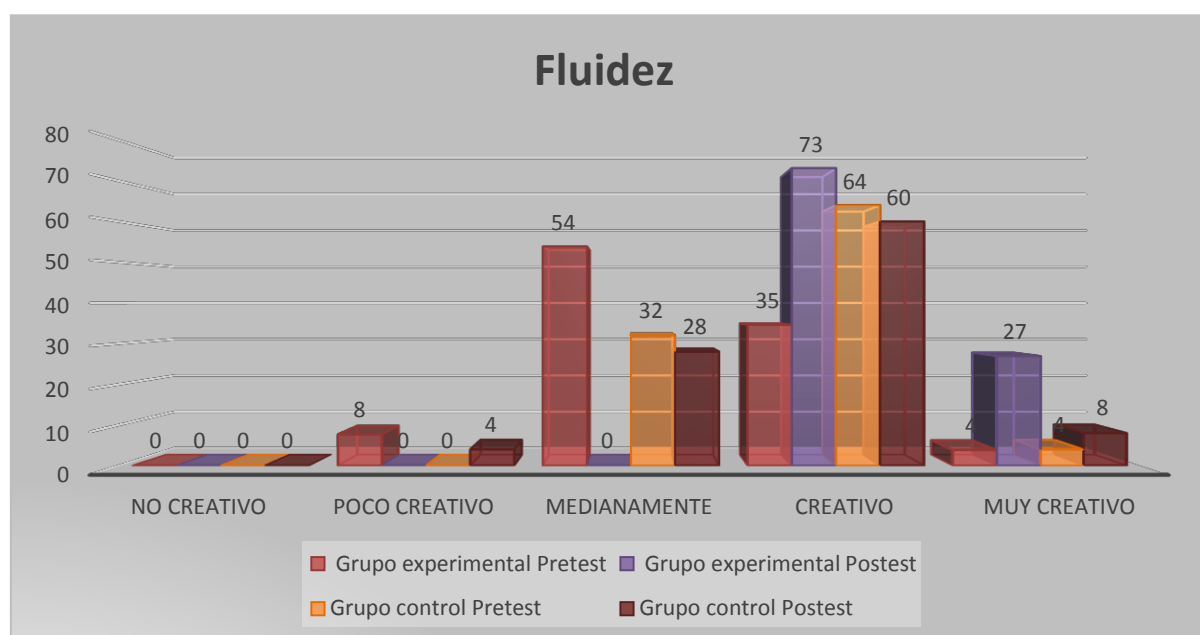
En la tabla 8 así como en la figura 2, se puede apreciar con respecto a la dimensión originalidad, que en el pretest, del grupo control, el nivel Medianamente creativo ocupa el mayor porcentaje de estudiantes con un 72 % (18), seguido por el 28 % de estudiantes (siete) que ocupan el nivel medianamente creativo. En el caso del posttest, el 72 % de estudiantes (18) se encuentra en el nivel medianamente creativo, el 24 % en el nivel Creativo y un 4 % en el nivel poco creativo. Habiendo bajado ligeramente los niveles y quedando desierto los extremos en ambos casos.

Para el pretest del grupo experimental se aprecia un 65 % (17) estudiantes en el nivel medianamente creativo, un 19 % en el nivel creativo con cinco estudiantes y un 15 % (cuatro estudiantes) en el nivel poco creativo. Igualmente, se puede apreciar que en el posttest, del grupo experimental que, el nivel medianamente creativo alcanzó un 69 % (18 estudiantes), en el caso del nivel creativo, apareció con un porcentaje del 19 % (cinco estudiantes), y ha disminuido el nivel medianamente creativo presentando un 12 % (tres) estudiantes en este nivel. Cabe señalar que en el pretest del grupo experimental y en el grupo control se observan los niveles extremos desiertos, es decir, sin población ni porcentajes, mientras se aprecia que se han producido cambios significativos en los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 9

*Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Fluidez del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y posttest de los grupos experimental y control.*

Nivel de Fluidez	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
No creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Poco creativo	2	8	0	0	0	0	1	4
Medianamente creativo	14	54	0	0	8	32	7	28
Creativo	9	35	19	73	16	64	15	60
Muy Creativo	1	4	7	27	1	4	2	8
Total	26	100	26	100	25	100	25	100



*Figura 3. Porcentajes del nivel de Fluidez de los estudiantes en el pretest y posttest de los grupos experimental y control.*

### Interpretación

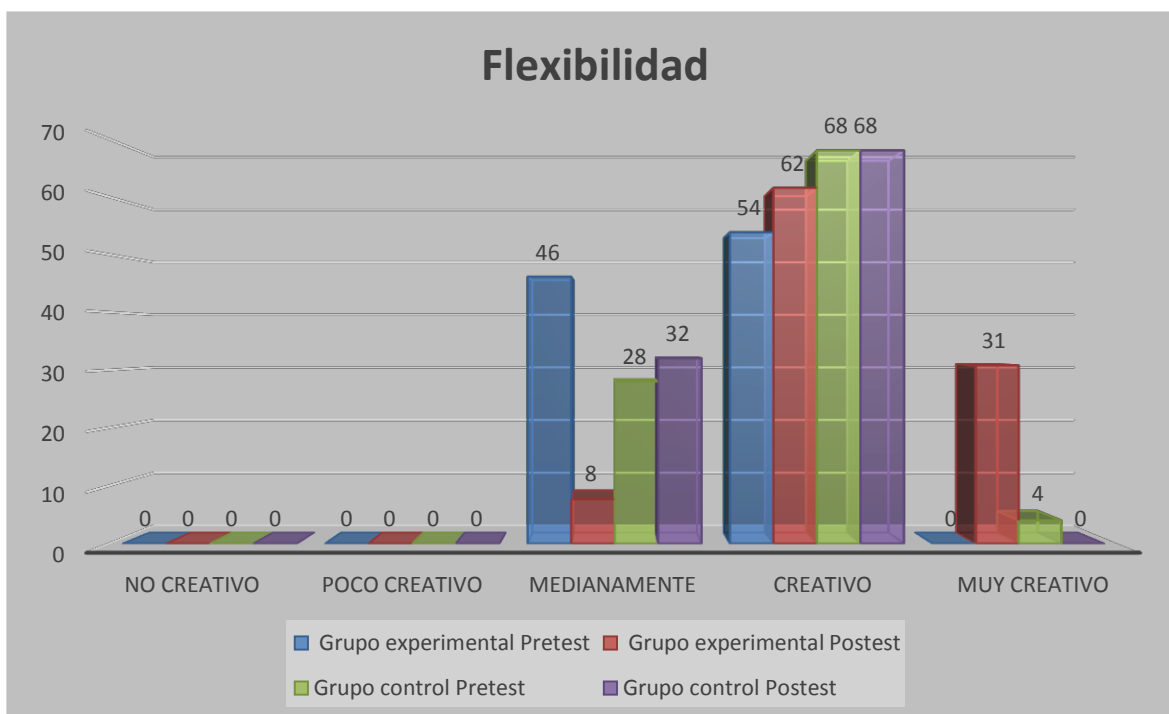
En la tabla 9 se puede apreciar que tanto en el pretest, como en el posttest del grupo control son muy parecidos; para el pretest, el nivel creativo ocupa el mayor porcentaje de estudiantes (16) con un 64 %, seguido por el 32 % de estudiantes (ocho) que ocupan el nivel medianamente creativo, y el 4 % (un estudiante) que ocupa el nivel muy creativo. En el posttest, el 60 % (15 estudiantes) se encuentra en el nivel creativo, el 28 % (siete estudiantes) en el nivel medianamente creativo y un 4 % en el nivel poco creativo.

Igualmente, se puede apreciar que en el grupo experimental, en el pretest, que, el nivel medianamente creativo alcanzó un 54 % con 14 estudiantes, en el caso del nivel creativo, el porcentaje fue de un 35 % (nueve estudiantes), dos estudiantes, es decir, un 8 % se ubica en el nivel poco creativo, y solo un estudiante, o sea, 4 % alcanza el nivel muy creativo. Asimismo, para el posttest, se presenta un 73 % (19 estudiantes) en el nivel creativo, y 27 % (siete) en el nivel muy creativo. Los cambios a nivel del posttest, es decir, después de la aplicación del programa saltan a la vista como se puede apreciar en la figura 3.

Tabla 10

*Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Flexibilidad del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y posttest de los grupos experimental y control.*

Nivel de Flexibilidad	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
No creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Poco creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medianamente creativo	12	46	2	8	7	28	8	32
Creativo	14	54	16	62	17	68	17	68
Muy Creativo	0	0	8	31	1	4	0	0
Total	26	100	26	100	25	100	25	100



*Figura 4.* Porcentajes del nivel de Flexibilidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.

#### Interpretación

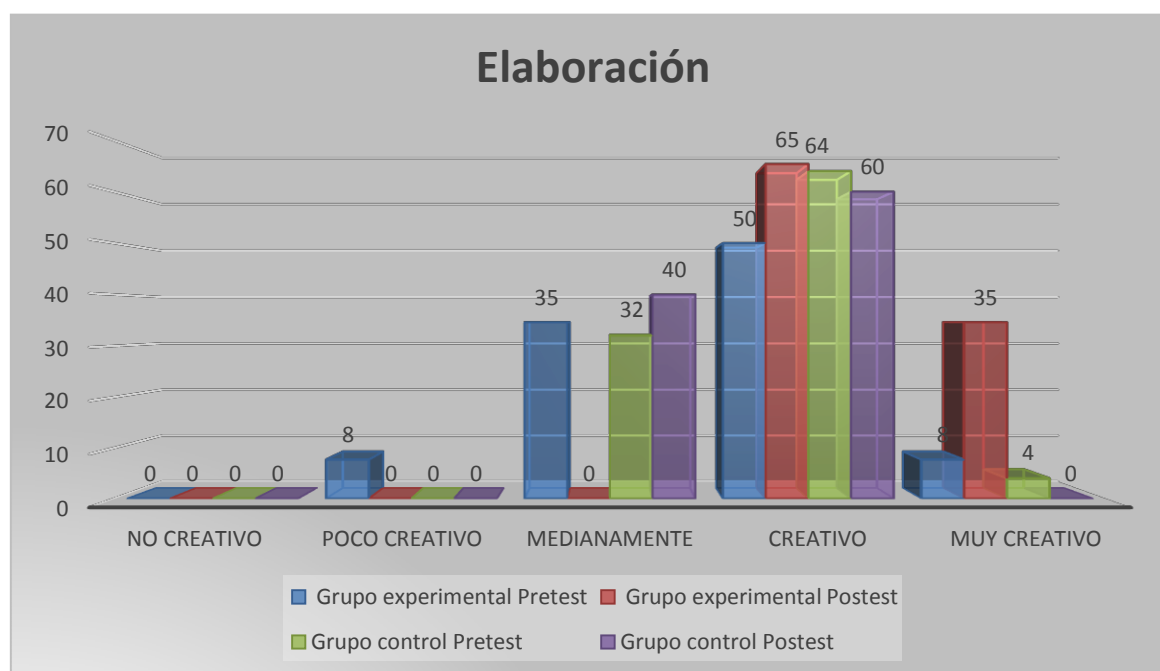
En la tabla 10 se presenta en el pretest, del grupo control, el nivel creativo con el mayor porcentaje de estudiantes (17), un 68 %, seguido por el 28%, o sea, siete estudiantes que ocupan el nivel medianamente creativo, y el 4 % (un estudiante) que ocupan el nivel muy creativo. En el postest, el 68 % (17 estudiantes) se encuentra en el nivel muy creativo, y el 32 % (ocho estudiantes) en el nivel medianamente creativo. Quedando desierto los niveles poco creativos y no creativos en ambos grupos.

De la misma manera, en el pretest, del grupo experimental, el nivel creativo obtiene 14 estudiantes, un 54 %, en el nivel medianamente creativo, el porcentaje es de un 46 % (12 estudiantes), Respecto al postest, la diferencia es significativa, puesto que aparecen 16 estudiantes, 62 % en el nivel creativo, el nivel muy creativo con ocho estudiantes, 31 % y en el nivel medianamente creativo dos estudiantes, 8 %. Estos datos se reflejan en la tabla 4 donde se aprecia claramente estas diferencias.

Tabla 11

*Distribución de frecuencia y porcentajes en la dimensión Elaboración del nivel de creatividad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.*

Nivel de Elaboración	Grupo experimental				Grupo control			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
No creativo	0	0	0	0	0	0	0	0
Poco creativo	2	8	0	0	0	0	0	0
Medianamente creativo	9	35	0	0	8	32	10	40
Creativo	13	50	17	65	16	64	15	60
Muy Creativo	2	8	9	35	1	4	0	0
Total	26	100	26	100	25	100	25	100



*Figura 5. Porcentajes del nivel de Flexibilidad de los estudiantes en el pretest y postest de los grupos experimental y control.*

### Interpretación

En la tabla 11 y la figura 5 se muestran los resultados del pretest del grupo control, en el cual, el nivel creativo ocupa el mayor porcentaje de estudiantes (16) con un 64 %, le sigue el 32 % de estudiantes (ocho) que ocupan el nivel medianamente creativo, y el 4 % ( un estudiante) que ocupa el nivel muy creativo. En el postest, el 60 % (15 estudiantes) se encuentra en el nivel creativo, y el 40 % (10 estudiantes) en el nivel medianamente creativo.

En el pretest, del grupo experimental, el nivel creativo obtuvo un 50 % con 13 estudiantes, en el nivel medianamente creativo, el porcentaje es de 35 % con nueve estudiantes, y los niveles muy creativo y poco creativo presentan a dos estudiantes, es decir, 8 % cada uno. Para el postest solo se ocupan los niveles más altos, el 65 % con 17 estudiantes en el nivel creativo y 35 % con nueve estudiantes para el nivel muy creativo.

### Prueba de Normalidad

Al ser el tamaño de la muestra menor a 30, le corresponde usar el estadístico de Shapiro-Wilk

Regla de decisión:

Si  $p\text{-valor} \geq \alpha$  entonces se acepta  $H_0$

Si  $p\text{-valor} < \alpha$  entonces se acepta  $H_1$

$H_0$ : Los datos tienen distribución normal

$H_1$ : Los datos tienen distribución no normal

Tabla 12

*Prueba de Normalidad de la variable Creatividad*

Test	Grupo		Shapiro-Wilk		
			Estadístico	gl	Sig.
Pretest	Experimental	Creatividad	0,986	26	0,968
	Control	Creatividad	0,968	25	0,601
Postest	Experimental	Creatividad	0,963	26	0,455
	Control	Creatividad	0,975	25	0,780

**Decisión estadística.**

De acuerdo a la tabla se observa un p-valor de 0,968 para el grupo experimental y 0,601 para el grupo control en el pretest. Lo que indica que tienen una distribución normal en ambos grupos, y lo mismo sucede en el postest, por lo tanto le corresponde utilizar el estadístico T de student para muestras independientes.

**3.2. Análisis Inferencial****3.2.1. Prueba de hipótesis.****3.2.1.1. Prueba de hipótesis general.**

*Comprobación de hipótesis general por diferencia de medias.*

H<sub>0</sub>: El Programa “Activarte” no influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao, 2017.

$$H_0 : \mu_e \leq \mu_c$$

H<sub>1</sub>: El Programa de “Activarte” influye en el desarrollo de la creatividad, en estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao, 2017

$$H_a : \mu_e > \mu_c$$

Dónde

$\mu_e$ : Promedio de puntuaciones del postest del grupo experimental del nivel de creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao, 2017.

$\mu_c$ : Promedio de puntuaciones del postest del grupo Control del nivel de creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao, 2017.

#### *Comprobación de hipótesis general por la T de Student*

Para la comprobación por la T de Student para muestras independientes, se debe tener en cuenta el nivel de confianza que para este estudio se eligió el 95 %, es decir, un margen de error del 5% equivalente a 0.05; por lo tanto, el valor de  $\alpha$  tiene que ser menor a 0,05. Dicho de otra forma:

Si el valor de p es menor o igual que  $\alpha$ , se rechaza la hipótesis nula y por tanto se acepta la hipótesis alterna. De lo contrario: Si el valor de p es mayor que  $\alpha$  se rechaza la hipótesis alterna y por tanto se acepta la hipótesis nula.



Tabla 13

*Prueba T de Student para muestras independientes de grupo experimental y grupo control de la variable creatividad.*

		t	gl	Sig. (bilatera l)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
Pretest	Se asumen varianzas iguales	-7,517	49	,000	-34,378	-43,569	-25,188
	No se asumen varianzas iguales	-7,555	46,877	,000	-34,378	-43,533	-25,224
Postest	Se asumen varianzas iguales	6,680	49	,000	26,182	18,305	34,058
	No se asumen varianzas iguales	6,679	48,887	,000	26,182	18,304	34,060

### Decisión estadística

La Tabla 13, evidencia las diferencias de las medias a favor del Postest, en la que se puede observar que el postest es mayor porque presenta resultados positivos, mientras que el pretest presenta resultados negativos. También se puede observar en la tabla que esta diferencia es significativa puesto que el valor de p (0,000) es menor que 0,05. Por tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ , es decir que: El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

### 3.2.1.1. Prueba de hipótesis específicas.

*Comprobación de hipótesis específica 1 por la T de Student.*

H<sub>0</sub>: El Programa “Activarte” no influye significativamente en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

$$H_0 : \mu_e > \mu_c$$

H<sub>a</sub>: El Programa de “Activarte” influye significativamente en el desarrollo de la originalidad, en los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao, 2017

$$H_a : \mu_e > \mu_c$$

Tabla 14

*Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión originalidad.*

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
Pretest	Se asumen varianzas iguales	-6,260	49	,000	-9,318	-12,310	-6,327
	No se asumen varianzas iguales	-6,314	42,429	,000	-9,318	-12,296	-6,341
Postest	Se asumen varianzas iguales	4,443	49	,000	6,032	3,304	8,761
	No se asumen varianzas iguales	4,412	42,767	,000	6,032	3,275	8,790

#### Decisión estadística

En la Tabla 14, se pueden apreciar las diferencias de las medias a favor del Postest, en la que se puede observar que el postest es mayor porque presenta resultados positivos, mientras que el pretest presenta resultados negativos. De la

misma manera, se puede observar en la tabla que esta diferencia es significativa puesto que el valor de p (0,000) es menor que 0,05. Por tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ , es decir que: El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la dimensión originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

*Comprobación de hipótesis específica 2 por diferencia de medias.*

$H_0$ : El Programa “Activarte” no influye significativamente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

$$H_0 : \mu_e > \mu_c$$

$H_a$ : El Programa de “Activarte” influye significativamente en el desarrollo de la fluidez, en los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao, 2017

$$H_1 : \mu_e > \mu_c$$

*Comprobación de hipótesis específica 2 por la T de Student.*

Tabla 15

*Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión fluidez.*

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
Pretest	Se asumen varianzas iguales	-6,260	49	,000	-9,318	-12,310	-6,327
	No se asumen varianzas iguales	-6,314	42,429	,000	-9,318	-12,296	-6,341
Posttest	Se asumen varianzas iguales	4,443	49	,000	6,032	3,304	8,761
	No se asumen varianzas iguales	4,412	42,767	,000	6,032	3,275	8,790

### Decisión estadística

En la Tabla 15, se puede observar la diferencia entre las medias a favor del posttest, en la que se evidencia que el posttest es mayor porque presenta resultados positivos, mientras que el pretest presenta resultados negativos. De la misma manera, se puede observar en la tabla que esta diferencia es significativa puesto que el valor de  $p$  (0,000) es menor que 0,05. Por tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ , es decir que:

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la dimensión fluidez de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

### *Comprobación de hipótesis específica 3 por diferencia de medias.*

$H_0$ : El Programa “Activarte” no influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

$$H_0 : \mu_e > \mu_c$$

$H_a$ : El Programa de “Activarte” influye significativamente en el desarrollo de la flexibilidad, en los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao.

$$H_a : \mu_e > \mu_c$$

*Comprobación de hipótesis específica 3 por la T de Student.*

Tabla 16

*Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión flexibilidad.*

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
Pretest	Se asumen varianzas iguales	-5,492	49	,000	-7,129	-9,738	-4,521
	No se asumen varianzas iguales	-5,499	48,962	,000	-7,129	-9,734	-4,524
Postest	Se asumen varianzas iguales	5,044	49	,000	5,749	3,459	8,040
	No se asumen varianzas iguales	5,062	48,102	,000	5,749	3,466	8,033

Decisión estadística

En la Tabla 16, se observa la diferencia entre las medias a favor del postest, en la que se evidencia que el postest es mayor porque presenta resultados positivos, mientras que el pretest presenta resultados negativos. De la misma manera, se puede observar en la tabla que esta diferencia es significativa puesto que el valor de p (0,000) es menor que 0,05. Por tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ , es decir que:

El Programa “Activarte” influye en el desarrollo de la dimensión flexibilidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

*Comprobación de hipótesis específica 4 por diferencia de medias.*

$H_0$ : El Programa “Activarte” no influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

$$H_0 : \mu_e > \mu_c$$

$H_a$ : El Programa de “Activarte” influye significativamente en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”.  
Callao, 2017

$$H_a : \mu_e > \mu_c$$

*Comprobación de hipótesis específica 4 por la T de Student.*

Tabla 17

*Prueba T de Student para muestras independientes de la dimensión elaboración.*

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
Pretest	Se asumen varianzas iguales	-5,656	49	,000	-8,388	-11,368	-5,408
	No se asumen varianzas iguales	-5,708	41,530	,000	-8,388	-11,354	-5,421
Postest	Se asumen varianzas iguales	5,622	49	,000	6,363	4,089	8,638
	No se asumen varianzas iguales	5,613	48,298	,000	6,363	4,084	8,642

#### Decisión estadística

La Tabla 17 presenta los resultados del tratamiento estadístico de los datos, los cuales arrojan una visible diferencia de medias, que evidencian una ventaja a favor del postest. De igual manera, el valor de p es 0,000, obviamente menor que 0,05, lo que indica la influencia significativa que existe del programa en los estudiantes. Es decir, que de acuerdo a los preliminares se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir:

El Programa “Activarte” influyó en el desarrollo de la dimensión elaboración de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

## **IV. Discusión**

Basados en los resultados obtenidos, se puede afirmar que la hipótesis general fue comprobada, de acuerdo a la tabla 7, en la que aparece el 81 % de los estudiantes del grupo experimental en la categoría creativo, seguido del 12 % en el nivel muy creativo y además el 8 % en el nivel medianamente creativo, estableciendo una diferencia significativa sobre el grupo control. Estos resultados se corroboran con la comprobación por diferencia de medias (tabla 5) en la que claramente se evidencia el efecto del programa. Además, al utilizar el estadístico T de Student se comprueba estadísticamente la influencia del programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao, por la diferencia de medias existente, además de los valores negativos que favorecieron al postest, de igual manera se evidenció que la influencia es significativa en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes participantes por el p-valor equivalente a 0,000, obviamente menor a 0,05, límite de la probabilidad de error.

Para el caso de las dimensiones, los resultados no difieren mucho, es decir que los resultados y diferencias se mantienen en cada una de las dimensiones con las que cuenta la variable creatividad. Al igual que con la variable esto está demostrado por los datos en los análisis tanto descriptivos como inferenciales.

Esta investigación coincide con Reyes (2013) en su investigación “Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes”, esta investigación fue de tipo aplicado y de campo, mediante un enfoque cuantitativo en base a un experimento de corte longitudinal. Los resultados sobre Producción y desarrollo de las capacidades creativas en los estudiantes, muestran que, existe influencia del programa para el desarrollo de la creatividad. En ese sentido, las coincidencias con esta investigación son muy similares, que se ha corroborado, de acuerdo a los resultados obtenidos con la presente investigación. EL programa influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

De igual manera, existen coincidencias con la investigación de Peralta y Rodríguez (2011) quienes realizaron una investigación para evaluar la influencia de “Los Procesos Cognitivos en el Desarrollo del Pensamiento Creativo” en los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad



Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle. Los resultados evidenciaron que en la aplicación del pretest los grupos tienen resultados similares con un promedio muy bajo, sin embargo, luego de la aplicación del programa, la diferencia es significativa. Se concluye entonces, que la investigación demuestra la influencia de los procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle, que el uso y el manejo pertinente de las estrategias cognitivas permite el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Resultados que han sido corroborados en esta investigación de acuerdo a los análisis de datos practicados.

Los resultados de esta investigación han permitido evidenciar que el acto creativo surge a consecuencia de un estímulo, de una motivación que facilite y permita generar un esfuerzo que a través de la asimilación consciente promueve la resolución de problemas, es decir de la creatividad. La interacción con el medio, la búsqueda de satisfacer necesidades, el sentir gratificación con la realización de algo nuevo que, lo sensación de felicidad. Lo cual coincide con lo manifestado por Maslow (1983) en la teoría humanista con su enfoque desde la persona.

Por otra parte, se encuentran también coincidencias con la llamada *teoría Factorial que habla acerca del* proceso creativo desde factores intelectuales y diferentes rasgos psicológicos, desde la teoría y experiencia. Al respecto, y de acuerdo a esta teoría y los factores intelectuales, Guilford establece que el pensamiento divergente, se complementa con el pensamiento convergente, permitiendo operaciones como la fluidez de ideas, asociación, expresión, flexibilidad, originalidad y elaboración semántica.

## **V. Conclusiones**

Primera El programa Activarte influye positivamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017. Esta afirmación es posible por los resultados obtenidos en los diferentes cuadros descriptivos y estadísticos presentados e los que se aprecia la diferencia de medias a favor del postest y el p-valor que es igual a 0,000 menor a 0,005, de tal manera que se afirma que existe influencia significativa con una probabilidad de error del 5%.

Segunda El programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la dimensión originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017. Comprobados por la diferencia de medias a favor del postest, y por el p-valor equivalente a 0,000 inferior a 0,05. Los resultados del *estudio ponen de manifiesto* la habilidad de generar ideas distintas, novedosas y no convencionales, para ello es necesario romper con ideas pre establecidas, rígidas. Es necesario generar tipos de relación entre aspectos aparentemente inconexos y recrear nuevos planteamientos.

Tercera El programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Fluidez de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017, comprobado por la diferencia de medias y por el p-valor = 0,002 que es menor a 0,05. Esta dimensión se refiere a la cantidad de ideas generadas por una persona, sin tomar en cuenta la calidad de las mismas. De acuerdo con Guilford (1991), es la habilidad para emitir rápidamente muchas ideas, es decir, la abundancia en el número de soluciones para los problemas. Se evidencia en el aporte de muchas ideas, abundantes soluciones.

Cuarta *La flexibilidad se refiere* a la capacidad de romper con nuestros propios moldes y probar diferentes posibilidades, es la capacidad de adaptarse a diferentes espacios y circunstancias, haciendo diversas propuestas y modificándolas. La flexibilidad entonces, es la capacidad para cambiar de

modo de ver, dar paso a nuevas clasificaciones y puntos de vista desde diferentes ángulos de una misma situación. Los resultados obtenidos luego de aplicar el programa evidencian una ventaja del postest en la diferencia de medias y el valor de  $p = 0,001$  menor a  $0,005$ , que demuestran que: El programa Activarte influye de forma significativa en el desarrollo de la dimensión Flexibilidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017.

Quinta *La elaboración* es la capacidad de concretar una producción original, mejorarla y agregarle características propias. Y de acuerdo a los resultados, el programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la dimensión Elaboración de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. 2017. Comprobado por la ventaja alcanzada por el postest en la diferencia de medias, lo mismo que el valor de  $p = 0,000$  evidentemente menor que  $0,05$ .

## **VI. Recomendaciones**

- Primera A los gobiernos regionales que incluyan en sus planes de desarrollo cultural actividades artístico-creativas para brindar a sus vecinos la posibilidad del desarrollo creativo que amplíe las posibilidades de progreso en la comunidad en función a la participación creativa de sus integrantes.
- Segunda A los directivos de la institución, que consideren programas de intervención alternativos extracurriculares para el desarrollo de capacidades como la creatividad, que son un valor agregado en el perfil profesional.
- Tercera Se sugiere a los docentes, que incluyan en sus planes de capacitación y actualización, la formación en estrategias dinámicas, creativas, que influyan en nuestros estudiantes de forma positiva y recuperen el entusiasmo por su aprendizaje.
- Cuarta A los estudiantes, que busquen alternativas complementarias para su propio desarrollo creativo y que consideren en ese sentido al arte y las actividades dramáticas propiamente como una posibilidad efectiva de potenciar sus capacidades creadoras.
- Quinta A los investigadores que profundicen en el tema en atención a la educación superior ya, que es un nivel educativo postergado en cuanto a condiciones que agreguen valores a su formación académica.
- Sexta A los Padres de Familia, que consideren como parte complementaria a la formación profesional de sus hijos espacios en los que puedan desarrollar su potencial creativo. Los talleres artísticos son una muy buena opción como lo ha demostrado este trabajo de investigación.
- Séptimo A la Comunidad que dentro de sus planes de desarrollo incluyan programas de desarrollo creativo, así como eventos de participación juvenil que pongan en juego las capacidades creativas, con incentivos diversos.

## **VII. Referencias**

Animación sociocultural. *Ejercicios creativos*. Recuperado de *creativos*  
<https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-creatividad/>

Barrón, F. (1968). *Creatividad y libertad personal*. New York, EEUU: Van Nostrand.

Bullón, A. (1989). *Educación Artística y Didáctica del arte dramático*. Lima, Perú: San Marcos.

Bullón, A. (1983). *Educación por el arte hacia una un programa de autoeducación*. Lima, Perú: INIDE.

Cánepa, B. y Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado de  
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6546>

Concepto de definición de.

De la Torre, S. (1997). *Creatividad y Formación*. México D.F., México: Trillas.

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona, España: Paidós.

De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. TAEC, un instrumento de apoyo a la reforma. Madrid, España: Escuela española

Díaz, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México, D.F., México: Mc. Graw Hill.

Diez, M. (1980). *La creatividad en la EGB*. Madrid, España: Morava

Dirección General de Servicios de Cómputo Académico-UNAM / Ciudad Universitaria, México D.F.



- Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública. *Educación secundaria: Teatro. Programa de estudio*. (2005). DF, Méjico: SEP.
- El Teatro en la Educación secundaria: fundamentos y Retos. *Revista Creatividad y Sociedad*. N°14. 1-35. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Esquivias, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista Digital Universitaria*. N°1. 1-17. Volumen 5. Monterrey. Méjico
- Fernández, J. (1968). *¿Cómo desarrollar la originalidad y la inventiva del alumno durante la escolaridad?* En *Didáctica*. Volumen 2 de la Enciclopedia Tiempo y Educación. Capítulo 3. Madrid, España: Compañía Bibliográfica Española.
- Ford, D. y Harris, J. (1992). *Identificando diamantes en bruto: niños negros talentosos y agradables*. *The Gifted Child Today*, 13(3), 17-21.
- Freud, S. (1927). *El porvenir de una ilusión*. Obras Completas Tomo XXI. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Galván, L. (1983). *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años*. (Tesis de Bachiller). Universidad Peruana Cayetano Heredia. Programa Académico de Ciencias Y Filosofía, Sección Psicología. Lima, Perú. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/62013296/CREATIVIDAD-TESIS>
- Garaigordobil M. (2005). *Escala de Personalidad Creadora: estudio psicométrico exploratorio*. *Universidad del País Vasco. España*. Recuperado de [http://www.sc.ehu.es/ptwpefej/publicaciones/Estudios26\(3\).pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwpefej/publicaciones/Estudios26(3).pdf)
- Gardner, H. (1999). *Inteligencia reencuadrada: inteligencias múltiples para el siglo XXI*. New York, EEUU: Basic Books.
- Gómez, J. (2005). *Desarrollo de la Creatividad. Módulo IV: Desarrollo de la Creatividad*. Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" Unidad de maestría

en ciencias de la educación. Lambayeque, Perú: Fondo editorial universitario.

Gordon, R. (1979). *El proceso creativo: autoexpresión y autotrascendencia. Terapia creativa*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*. 5, 444-454.

Guilford, J. P. (1991). *Creatividad y Educación*. Barcelona, España: Paidós.

Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona, España: Talleres gráficos Vigor

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.) D. F., México: McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2008) *Metodología de la investigación*. (4ta ed.) D. F., México: McGraw-Hill.

Hidalgo, V. (s/f). *Actividades dramáticas en la clase de ELE*. Universidade do Minho, Portugal. Portugal. Recuperado de

Kariot, J. (1970) *Dramatización creativa como medio para el desarrollo de habilidades creativas del pensamiento*. *Speech Teacher*, Vol.4, noviembre.

Kerlinger, F. y Lee, H. (2002). *Investigación del comportamiento* (4ª ed.). México: Mac Graw-Hill.

Koestler, A. (2002). *El acto de la creación* (Libro primero: el bufón). Cuadernos de Información y Comunicación. 7, 189-220 Recuperado de [revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0202110189A/7343](http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0202110189A/7343)

Lavados, J. (1989). *Variables neurobiológicas y educación en desarrollo de la creatividad*. Santiago de Chile, Chile: Taller Gráfico de la corporación de la promoción universitaria.

Santaella, M. (2006). *Evaluación de la creatividad*. Sapiens, revista universitaria. 7(2).

- Lerner, I. (1981) *Bases didácticas de los métodos de enseñanza*. (Capítulo II). Moscú.
- Llanos, E. (1988). *Creatividad: ¿Qué es y cómo estimularla?* Santiago, Chile: Creces.
- Marín, R. (1986). *La creatividad*. Barcelona, España: CEAC
- Marín, R. (1988). *Creatividad y reforma educativa*. Santiago de Compostela: Servicio de publicaciones e intercambio científico Campus Universitario Sur
- Marín, R. & De La Torre, S. (1991). *Manual de la Creatividad*. Barcelona: Vicens Vives.
- Marín, R. (1995): *La creatividad: diagnóstico, evaluación e investigación*.
- Maslow, A. (1983). *La personalidad creativa*. Buenos Aires, Argentina: Kairós
- Mítjans, A. (1995). *Creatividad, personalidad y educación*. La Habana, Cuba: Pueblo y educación
- Motos, T. (1993). *Las técnicas dramáticas: procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura en la Educación secundaria*. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Motos, T. (2001). *El Taller de Teatro*. Barcelona, España: Octaedro.
- Motos, T. (2009). *El Teatro en la Educación secundaria: fundamentos y Retos*. *Revista Creatividad y Sociedad*. N°14. 1-35. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Muñoz, W. (2010). *Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica*. (Tesis de Maestría). Universidad de Carabobo, Venezuela. Recuperado de <http://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/ACCESO/R1658Wilmar.pdf>
- Esquivias, T. (2004). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista digital Universitaria*. 5(1). 4-7. Recuperado de [www.revista.unam.mx/vol5/num\\_1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol5/num_1/art4/ene_art4.pdf)

- Oberlé, D. (1989). *La creatividad del actor*. París, Francia: Meridiens Klincksieck.
- Ombuena, C. (2012). *Teatro en la Educación*. (3ra. ed). Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Osorio, A. (2014). *El Teatro va a la escuela*. Madrid, España: OEI.
- Palma, R. (2012). *Pensamiento Integral y Creatividad en Estudiantes del Colegio San José de Pereira Risaralda. (Tesis de Maestría)*. Universidad de Manizales  
Recuperado de  
[biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde/umz/.../PalmaCuervoRosario2012.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde/umz/.../PalmaCuervoRosario2012.pdf)
- Peralta, M. y Rodríguez, F. (2011). *Procesos Cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional le Educación Enrique Guzmán Valle*. Lima, Perú. Recuperado de  
<http://www.une.edu.pe/investigacion/CIE%20CIENCIAS%202010/CIE-2010-090%20RODRIGUEZ%20SAN%20MIGUEL%20MARIA%20CARMELA.pdf>
- Pérez Porto, J. (2013). *Definición de*. Recuperado de  
<http://definicion.de/programa-educativo/>
- Pérez Fernández, J. (2000). *Evaluación de los efectos de un programa de Educación Artística en la creatividad y otras variables del desarrollo infantil*. (Tesis Doctoral). Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco. España.  
Recuperado de  
[http://www.sc.ehu.es/ptwpfefj/publicaciones/Tesis\\_Doctoral.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwpfefj/publicaciones/Tesis_Doctoral.pdf)
- Piaget, Jean (1982). *La formación del símbolo en el niño*. DF, México: Fondo de Cultura Económica.
- Piguave, V. (2014). *Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de*

*enseñanza- aprendizaje*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (Ecuador). *Revista Educación*, 23, 44, 1- 47. Recuperado de <http://www.reed-edu.org/wp-content/uploads/2014/02/Importancia-del-desarrollo-de-la-creatividad-para-los-estudiantes-de-la-carrera-de-Ingenier%C3%ADa-Comercial-desde-el-proceso-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>

Poveda, M. (1973). *Teatro y Creatividad*. Madrid, España: Narcea.

Reyes, L. (2013). *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú. Recuperado de [http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3075/1/Reyes\\_al.pdf](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3075/1/Reyes_al.pdf)

Rodríguez, M. (2006). *Manual de creatividad*. Los procesos psíquicos y el desarrollo. Méjico: Trillas.

Rogers, C. (1987). *Libertad y creatividad en la Educación*. Buenos, Aires – Argentina: Paidós.

Romero, R. (2006). “*Talleres de formación en creatividad para profesores*” un estudio sobre la formación en creatividad y su puesta en práctica en el aula. Tesis para optar al grado de magíster en educación mención currículo y comunidad educativa, Santiago, Chile: Universidad de Chile.

Santiago, P. (2013). *Expresión corporal y Comunicación: Teoría y práctica de un programa*. Barcelona, España: Amaru.

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. México: Trillas.

Stein, M. (1967). *Creatividad y Cultura*, *Trabajo de Psicología* 36, 311-322.

- Solar, R. (1993) *Creatividad y docencia Universitaria. Serie: Manuales de apoyo a la docencia Universitaria*. La Paz, Bolivia: CEUB – CINDA.
- Torrance, E. (1962). *Guiding creative talent. Englewood Cliffs, New Jersey, EEUU*: Prentice-Hall.
- Torrance, E. (1965). *Premio al comportamiento creativo*, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Torrance, E. (1975). *Creativity research in education: Still alive*. En I. Taylor & J. Getzels (eds.). *Perspectives in creativity* (pp. 278-296).
- Torrance, E. y Miers, R. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid, España: Santillana
- Valqui, V. (2009) *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. Revista Iberoamericana de Educación*. N.º 49/2 (pp. 01).
- Recuperado de  
<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/int88/int88c.htm>
- Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación*. DF, Méjico: Trillas
- Yepsen, R. (1988). *Supermente. Como desarrollar al máximo la Inteligencia, la memoria y la creatividad*. Colección Fontana Práctica. Barcelona, España: Martínez Roca S.A.

## **VIII. Anexos**

## Anexo 1 - Artículo científico

Programa “activarte” para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao. 2017.

Jacqueline Chuquillanqui Narvarte

[jacquechn@yahoo.es](mailto:jacquechn@yahoo.es)

### Resumen

El objetivo del presente trabajo es determinar el nivel de influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao, 2017, considerando las dimensiones de originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. La metodología utilizada corresponde a un diseño de investigación cuasi experimental. La muestra fue conformada por 51 jóvenes estudiantes del III semestre académico de la Institución en mención. El instrumento de medición usado para la variable dependiente (Cuestionario JACH de Creatividad) fue evaluado por juicio de expertos. Esta prueba fue sometida a un análisis de fiabilidad mediante el alfa de Crombach igual a ,845 que indica una buena confiabilidad y para la contrastación de hipótesis, se utilizó la Prueba t de Student. La conclusión en los resultados estadísticos se resume en que el Programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico de la especialidad de Administración.

**Palabras clave:** Programa, desarrollo, creatividad, estudiantes.

### ABSTRAC

The objective of the present work is to determine the level of influence of the Activarte Program in the development of the creativity of the students of the III academic semester of the IESTP Simón Bolívar of Callao, 2017, considering the dimensions of originality, flexibility, fluency and elaboration. The methodology used corresponds to a quasi-experimental research design. The sample was formed by 51 young students of the III academic semester of the Institution in mention. The measurement instrument



used for the dependent variable (JACH Questionnaire for Creativity) was evaluated by expert judgment. This test was subjected to a reliability analysis using Crombach's alpha equal to, 845 indicating good reliability and for testing of hypotheses, we used the Student's t-Test. The conclusion based on statistical results of hypotheses is summarized in that the Activarte Program influences significantly in the development of the creativity of the students of the III academic semester of the specialty of Administration.

**Keywords:** Program, development, creativity, students.

### Introducción

Esta investigación corresponde al campo de acción de Innovaciones Pedagógicas pues pretende un aporte a la práctica educativa Superior tecnológica, con la intención de mejorar el perfil profesional de los estudiantes con el valor agregado de la personalidad, que responde a las demandas laborales de la actualidad.

El problema de investigación incide en la necesidad del desarrollo creativo de los estudiantes del IESTP Simón Bolívar a través de programas alternativos extracurriculares ya que el plan de estudios no contempla la profundización en esta área y los tiempos actuales demandan profesionales con el valor agregado de la creatividad.

Diferentes investigadores han ingresado al interesante mundo de la Creatividad en busca de un concepto único sin éxito pues la creatividad es un campo tan amplio y de tantas aristas que aun permite que cada quien tenga un concepto personal y propio de lo que el término significa.

Investigaciones previas a la presente delatan la importancia del desarrollo creativo en diferentes áreas del desarrollo humano. Tal es la investigación de Palma (2012) respecto al Pensamiento Global y la Creatividad como estudio comparativo entre alumnas de Primaria y de media vocacional que demostraron una amplia ventaja de las pequeñas sobre las adolescentes en cuanto a creatividad y Pensamiento integral. En el segundo caso la escuela es responsable de la orientación de los procesos de aprendizaje que en los grados superiores va perdiendo énfasis en cuanto al desarrollo del ser.

En el nivel superior (objeto de esta investigación), Piguave (2014) quien definió la importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes en espacios universitarios en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador en la que el trabajo de investigación con docentes y estudiantes demostró que la orientación creativa no es un aspecto considerado en la didáctica universitaria, aunque los mismos alumnos la consideran necesaria en su trabajo académico.

Estrategias de estimulación del pensamiento creativo en estudiantes de educación básica en el área de educación por el trabajo en una Institución venezolana muestra que las estrategias creativas durante las sesiones de clase son de importancia, pero que los docentes no las ponen en práctica.

En el Perú a través de investigaciones realizadas como las de Reyes (2013) quien concluye que la técnica del Debate Dramatizado influye en el desarrollo de las capacidades creativas de los estudiantes del Taller Comunicación Integral de la UNSMSM. En este trabajo se tiene un ejemplo importante acerca de investigaciones que vinculan el arte y el desarrollo de la creatividad.

Y es que este aspecto ha sido trabajado y constatado a lo largo de la propia historia del estudio de la creatividad. Destacan entre los estudiosos como Barrón (1968), Stein (1967), Fernández Huerta (1968), Oerter (1971), Aznar (1973) quienes en la búsqueda (inacabable) de una definición de la creatividad han realizado análisis desde diferentes puntos de vista y tendencias psicológicas que consideran aspectos personológicos, conductuales, psicosociales.

Uno de los más connotados estudiosos es Torrance (1976) quien defiende el concepto de creatividad como un proceso de resolución de problemas, línea que siguen otros estudiosos y que también orienta la presente Tesis.

El concepto de creatividad ha sido intentado desde los diferentes enfoques teóricos, sin embargo, uno de los más aceptados es el de Torrance (1962) que considera a la creatividad como un proceso en el que un sujeto es sensible a los problemas (planteamiento constante) y por ello busca soluciones, formula hipótesis, las verifica y luego comunica resultados.

Así como conceptos, también ha habido una serie de propuestas acerca de las dimensiones o indicadores de la creatividad, pero es finalmente este mismo estudioso

quien determina las cuatro dimensiones en las que se ha basado el presente trabajo: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración. Al hablar de Fluidez nos referimos a la cantidad de ideas que se generan a partir de un problema. La flexibilidad está referida a la capacidad de romper los esquemas y probar diversas posibilidades. La originalidad es la habilidad de generar ideas no convencionales, de conectarlas y recrearlas. Por último, la Elaboración, es la habilidad que permite concretar una producción original, detallar aspectos y complejizar el producto creativo.

Ante la lluvia de estudios sin concreciones conceptuales se constituyen diversos enfoques o bloques teóricos, tales son: La Teoría Psicoanalítica que refiere a un proceso regresivo de asociación simbólica, sustentada por Kubie y Flach; La Teoría Perceptual que se refiere al pensamiento productivo y la resolución de problemas; la Teoría Humanista, cuyo principal aporte es el enfoque personológico que enfatiza en rasgos de la personalidad que involucran afectivamente al creador con los productos creados, Maslow (1978) se refiere a ello como Autorrealización; La teoría Factorial que incluye factores intelectuales y personológicos tomando como referente a Guilford y su teoría del pensamiento divergente; la teoría neuropsicofisiológica que incide en la base fisiológica de la capacidad creativa, la participación del cerebro en este proceso. El Programa “Activarte”, por otro lado, es un programa de intervención diseñado para el desarrollo de la creatividad de estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, que tiene como referentes contenidos están basados en programas de Educación teatral (actividades dramáticas propiamente dichas) como el de Motos (2001), Bullón (1989); y Programas de recuperación creativa como los de Waisburd (1996) y Sefchovich (1985).

Problema. La principal herramienta metodológica es el uso de actividades dramáticas en su ejecución tales como juegos dramáticos, ejercicios dramáticos, danza creativa, improvisaciones, drama creativo y teatro propiamente dicho.

Problema

¿Cuál es la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao?

Objetivo

Determinar la influencia del programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao.

### **Métodología**

El presente estudio encuadra en un diseño experimental, de tipo cuasi experimental, en el que la variable independiente (Programa Activarte) se manipula para constatar su influencia con la variable creatividad. Se utilizó la recolección de datos para la comprobación de la hipótesis por eso podemos decir que es Cuantitativa, pues tiene de base la medición numérica y el análisis estadístico para así establecer pautas de comportamiento y probar la teoría.

Por ser una investigación cuasi experimental trabajamos con un grupo experimental y otro de control. La población de estudio se compone de 486 estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao. La muestra conformada por 26 estudiantes de Administración y 25 de Tecnología de Análisis Químico. La muestra fue seleccionada por conveniencia según el criterio de quien suscribe.

Tabla 1.

*Población y muestra de estudiantes del III Semestre académico de Administración y Computación e informática del IESTP Simón Bolívar. 2017*

<b>Grupo</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>	<b>Carreras</b>
Experimental	153	26	Administración
Control	153	25	Tecnología de Análisis Químico

Para la recolección de datos se aplicó el instrumento: Cuestionario JACH de creatividad, creado por la investigadora, tomando como base y referencia a escala de Personalidad creadora de Maité Garaigordobil al grupo control y al grupo experimental. Este cuestionario autoadministrado, consta de 40 preguntas cerradas ordenadas por las dimensiones a investigar, acerca del autoconcepto de los participantes en

actividades vinculadas con la creatividad. Los niveles de medición se categorizan en: no creativo, poco creativo, medianamente creativo, creativo y muy creativo.

Este Instrumento fue evaluado por el juicio de tres expertos del campo de la psicología. Para recolectar los datos este Cuestionario se administró a la muestra antes y después de aplicar el Programa “Activarte”. (Pre test y Pos Test). Los datos tabulados fueron analizados con el software estadístico SPSS 22 y con el programa Excel 2010, con los que se elaboraron tablas y figuras, así como la prueba estadística T de Student. La aplicación de esta investigación contiene el consentimiento informado de los participantes con los principios éticos que garantizaron el presente estudio.

La investigación buscó determinar la influencia del Programa “Activarte” en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar del Callao. 2017. En este estudio, la información recogida con el Cuestionario JACH se organiza en el cuadro de frecuencias obtenido, y se procedió a desarrollar el procesamiento de datos.

### **Resultados**

De acuerdo a los datos presentados, en el grupo experimental, el nivel Medianamente creativo ocupa el mayor porcentaje de estudiantes con un 65 %, seguido por el 23% de estudiantes que ocupan el nivel poco creativo, y el 12% que ocupan el nivel creativo. En el grupo control, el 72 % de estudiantes se encuentra en el nivel medianamente creativo, el 24 % en el nivel Creativo y un 4 % en el nivel poco creativo. Quedando desierto los niveles extremos en ambos pruebas. Igualmente, se puede apreciar que en el pretest, en el grupo experimental que, el nivel medianamente creativo presenta un 65%, en el caso del nivel creativo, el porcentaje en un 12 %, el nivel poco creativo presenta un 23 % de estudiantes en este nivel. Asimismo, para el postest, el 81 %se ubica en el nivel creativo, 12 % en el nivel muy creativo y 8% en el nivel medianamente creativo.

Por tanto, se puede interpretar que luego de la aplicación del programa Activarte, se han producido cambios significativos en los estudiantes del grupo experimental. De acuerdo a los datos presentados, el grupo experimental en el postest alcanza una media de 38.04, mientras que en el postest del grupo control la media es 29,56. De tal manera que por diferencia de medias también queda demostrado que la aplicación del programa Activarte influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III ciclo de IST Simón Bolívar del Callao. Y lo mismo se puede comprobar con las cuatro dimensiones de la variable: Originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Basados en los resultados obtenidos, se puede afirmar que la hipótesis general fue comprobada, de acuerdo a la tabla 7, en la que aparece el 81 % de los estudiantes del grupo experimental en la categoría creativo, seguido del 12 % en el nivel muy creativo y además el 8 % en el nivel medianamente creativo, estableciendo una diferencia significativa sobre el grupo control. Estos resultados se corroboran con la comprobación por diferencia de medias (tabla 5) en la que claramente se evidencia el efecto del programa. Además, al utilizar el estadístico T de Student se comprueba estadísticamente la influencia del programa Activarte para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar. Callao por la diferencia de medias, de igual manera se evidenció que la influencia es significativa en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes participantes por el p-valor equivalente a 0,000, obviamente menor a 0,05, límite de la probabilidad de error. Para el caso de las dimensiones, los resultados no difieren mucho, es decir que los resultados y diferencias se mantienen en cada una de las dimensiones con las que cuenta la variable creatividad. Al igual que con la variable esto está demostrado por los datos en los análisis tanto descriptivos como inferenciales.

Esta investigación coincide con Reyes (2013) en su investigación “Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes”, esta investigación fue de tipo aplicado y de campo, mediante un enfoque cuantitativo en base a un experimento de corte longitudinal. Los resultados sobre Producción y desarrollo de las capacidades

creativas en los estudiantes, muestran que, existe influencia del programa para el desarrollo de la creatividad. En ese sentido, las coincidencias con esta investigación son muy similares, que se ha corroborado, de acuerdo a los resultados obtenidos con la presente investigación. EL programa influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar, Callao.

De igual manera, existen coincidencias con la investigación de Peralta y Rodríguez (2011) quienes realizaron una investigación para evaluar la influencia de “Los Procesos Cognitivos en el Desarrollo del Pensamiento Creativo” en los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle. Los resultados evidenciaron que en la aplicación del pretest los grupos tienen resultados similares con un promedio muy bajo, sin embargo, luego de la aplicación del programa, la diferencia es significativa. Se concluye entonces, que la investigación demuestra la influencia de los procesos cognitivos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del curso de Biología de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán Y Valle, que el uso y el manejo pertinente de las estrategias cognitivas permite el desarrollo de algunas dimensiones del pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Resultados que han sido corroborados en esta investigación de acuerdo a los análisis de datos practicados.

Los resultados de esta investigación han permitido evidenciar que el acto creativo surge a consecuencia de un estímulo, de una motivación que facilite y permita generar un esfuerzo que a través de la asimilación consciente promueve la resolución de problemas, es decir de la creatividad. La interacción con el medio, la búsqueda de satisfacer necesidades, el sentir gratificación con la realización de algo nuevo que, lo sensación de felicidad. Lo cual coincide con lo manifestado por Maslow (1978) en la teoría humanista con su enfoque desde la persona.

Por otra parte, se encuentran también coincidencias con la llamada *teoría Factorial que habla acerca del* proceso creativo desde factores intelectuales y diferentes rasgos personalógicos, desde la teoría y experiencia. Al respecto, y de acuerdo a esta teoría y los factores intelectuales, Guilford establece que el pensamiento divergente, se

complementa con el pensamiento convergente, permitiendo operaciones como la fluidez de ideas, asociación, expresión, flexibilidad, originalidad y elaboración semántica.

### Referencias

- Barrón F. (1968). *Creatividad y libertad personal*. New York, EEUU: Van Nostrand.
- Cánepa, B. y Evans, D. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*
- Maslow, A. (1983). *La personalidad creativa*. Buenos Aires, Argentina: Kairós (Tesis de Licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6546Conceptodefiniciónde>.
- Palma, R. (2012). *Pensamiento Integral y Creatividad en Estudiantes del Colegio San José de Pereira Risaralda*. Universidad de Manizales (Tesis de Maestría). Recuperado de [biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/.../PalmaCuervoRosario2012.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/.../PalmaCuervoRosario2012.pdf)
- Piguave, V. (2014). *Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (Ecuador). *Revista Educación*, 23, 44, 1- 47. Recuperado de <http://www.reed-edu.org/wp-content/uploads/2014/02/Importancia-del-desarrollo-de-la-creatividad-para-los-estudiantes-de-la-carrera-de-Ingenier%C3%ADa-Comercial-desde-el-proceso-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>
- Reyes, L. (2013). *El Debate dramatizado y el desarrollo de capacidades creativas de estudiantes en el curso taller de comunicación integral en la facultad de educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú. Recuperado de [http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3075/1/Reyes\\_al.pdf](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/cybertesis/3075/1/Reyes_al.pdf)



Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. México: Trillas.

Stein, M. (1967). *Creatividad y Cultura*, *Trabajo de Psicología* 36, 311-322.

Torrance, E. y Miers, R. (1976). *La enseñanza creativa*. Madrid, España: Santillana

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (1985). *Hacia una Pedagogía de la Creatividad*. México: Trillas.

## Anexo 2 – Matriz de consistencia

Programa “activarte” para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017							
Problema	Objetivos	Hipótesis				Variables	
<b>Problema General</b> ¿Cuál es la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017? <b>Problemas Específicos</b> - ¿Cuál es la influencia del Programa Activarte en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao, 2017? - ¿Cuál es la influencia del Programa Activarte en el desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del III semestre	<b>Objetivo General</b> Determinar la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017. <b>Objetivos Específicos</b> - Identificar la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017. - Identificar la influencia del programa Activarte en el	<b>Hipótesis General</b> Ha. El Programa Activarte influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao. <b>Hipótesis Específicos</b> H1. El Programa Activarte influye en el desarrollo de la Originalidad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao. H2. El Programa Activarte influye en el desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao.	Variable independiente: Programa Activarte				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
			1. Ontológica 2. Teleológica 3. Sustantiva 4. Metodológica 5. Administrativa 6. Evaluativa	1. Bases Teóricas 2. Justificación Metodológica 3. Objetivos 4. Organización 5. Recursos 6. Coherencia. Permanencia	Especificados en tabla	Ficha de observación: Siempre Casi siempre A veces Nunca	Logro Destacado Logro previo Proceso Inicio
			Variable Dependiente: Creatividad				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
			Originalidad	Novedad Singularidad Imaginación	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10	Nunca (1)  Pocas veces (2)  Varias veces (3)	No creativo 40 – 71  Poco creativo 72 – 103
			Flexibilidad	Adaptación Variedad de enfoques Versatilidad	11,12.13.14. 15.16.17 18.19.20	Frecuentemente (4)	Medianamente creativo 104 – 135
			Fluidez	Rapidez de respuesta	21.22.23.24.	Siempre (5)	Creativo 136 – 167

<p>académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao, 2017? - ¿Cuál es la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”- Callao. 2017? - ¿Cuál es la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del III semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017?</p>	<p>desarrollo de la Flexibilidad de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017. - Identificar la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017. - Identificar la influencia del programa Activarte en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”. Callao. 2017</p>	<p>H<sub>3</sub>. El Programa Activarte influye en el desarrollo de la Fluidez de los estudiantes del Tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao.  H<sub>4</sub> El Programa Activarte influye en el desarrollo de la Elaboración de los estudiantes del Tercer semestre académico del IESTP “Simón Bolívar”, Callao.</p>	<p>Elaboración</p>	<p>Variedad de Pensamiento Productividad  Determinación Consolidación de ideas Perfeccionamiento</p>	<p>25.26.27 28.29.30  31.32.33.34. 35.36.37. 38.39.40</p>		<p>Muy creativo 168 - 200</p>
<p><b>Tipo y diseño de investigación</b></p>	<p><b>Población y muestra</b></p>	<p><b>Técnicas e instrumentos de investigación</b></p>					
<p><b>Tipo de investigación:</b></p>	<p><b>Población:</b></p>						

<p>Aplicada, de enfoque cuantitativo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Experimental, en la forma cuasiexperimental</p> <p>GE O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> GC O<sub>3</sub> — O<sub>4</sub></p> <p>Donde:</p> <p>GE: Grupo experimental.</p> <p>GC: Grupo control.</p> <p>O<sub>1</sub> – O<sub>2</sub>: Son las aplicaciones de la pre prueba.</p> <p>O<sub>3</sub> – O<sub>4</sub>: Son las aplicaciones de la post prueba.</p> <p>X: Corresponde al experimento realizado.</p> <p>-: Indica que no hubo intervención.</p>	<p>Estudiantes del III semestre académico del IESTP “simón bolívar” total: N= 486</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Muestreo no probabilístico</p> <p>Seleccionada por conveniencia:</p> <p>Grupo Control TAQ III</p> <p>Grupo experimental : Adm III</p> <p><b>Muestreo censal: n° de C/ salón</b></p> <p>- 26 estudiantes de Administración</p> <p>- 25 estudiantes de Computación e Informática</p>	<p><b>Técnicas</b></p> <p>Encuesta</p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Cuestionario JACH</p> <p>Lista de cotejo</p>					
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

### Anexo 3: Constancia de aplicación de tesis



REPÚBLICA DEL PERÚ



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO

**“SIMÓN BOLÍVAR”**

R.M. Nº 3513-76-ED Revalidado R.D. Nº 0061-2008-ED





## CONSTANCIA

El Director General del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Simón Bolívar”, hace constar que la docente Chuquillanqui Narvarte Jacqueline con DNI. 08667685; ha desarrollado las actividades propias de su tesis: “Programa **ACTIVARTE** para el desarrollo de la creatividad en estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar Callao 2017”, en las instalaciones de nuestra instituciones.

Se expide la presente para los trámites a fin.

Bellavista, 25 de Mayo del 2017



Mg. Candelario Uceda Gonzales  
DIRECTOR GENERAL  
IESTP “SIMÓN BOLÍVAR”



Administración de Empresas



Computación e Informática



Contabilidad



Enfermería Técnica



Electrónica Industrial



Electrotecnia Industrial



Tecnología de Análisis Químico



Cocina

Calle 3 Nº 100 Ciudad del Pescador  
Bellavista - Callao

Teléfonos: 715-5260  
715-5262 / 715-8257

[www.institutobolivar.edu.pe](http://www.institutobolivar.edu.pe)

*“Rumbo a la Acreditación y la Internalización”*

## Anexo 4 - Matriz de datos

Base de datos pretest y postest Grupo Control

N°	ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		ELABORACIÓN		TOTAL		NIVEL		
	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	
1	23	23	33	31	34	32	37	34	127	120	MC	MC	MED. CREAT.
2	31	31	32	33	36	36	35	35	135	135	MC	MC	MED. CREAT.
3	26	28	32	31	31	32	31	29	120	120	MC	MC	MED. CREAT.
4	25	30	34	37	32	33	29	28	120	128	MC	MC	MED. CREAT.
5	27	30	41	42	36	35	36	36	140	143	C	C	CREATIVO
6	26	28	37	39	39	40	41	40	143	147	C	C	CREATIVO
7	23	23	28	28	28	29	36	35	115	115	MC	MC	MED. CREAT.
8	28	27	33	34	31	30	36	35	128	126	MC	MC	MED. CREAT.
9	25	26	33	32	34	32	27	30	119	120	MC	MC	MED. CREAT.
10	23	24	38	38	35	37	35	37	131	136	MC	C	CREATIVO
11	26	25	26	24	26	26	30	32	108	107	MC	MC	MED. CREAT.
12	29	30	34	35	34	32	28	28	125	125	MC	MC	MED. CREAT.
13	32	31	34	32	37	32	37	34	140	129	C	MC	MED. CREAT.
14	29	26	33	25	36	29	33	30	134	110	MC	MC	MED. CREAT.
15	33	33	37	44	35	40	37	38	142	155	C	C	CREATIVO
16	32	29	37	33	32	30	39	37	140	129	C	MC	MED. CREAT.
17	32	30	24	20	30	30	29	27	115	107	MC	MC	MED. CREAT.
18	21	19	28	23	34	32	27	28	110	102	MC	PC	POCO CREAT.
19	28	26	30	32	30	31	32	28	120	117	MC	MC	MED. CREAT.
20	25	28	30	29	32	33	28	28	115	118	MC	MC	MED. CREAT.
21	27	26	34	32	30	32	32	31	123	121	MC	MC	MED. CREAT.
22	35	37	36	36	42	40	36	35	149	148	C	C	CREATIVO
23	27	31	33	35	30	30	31	37	121	133	MC	MC	MED. CREAT.
24	33	34	28	30	35	35	38	37	134	136	MC	C	CREATIVO

Base de datos pretest y postest Grupo experimental

N°	ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		ELABORACIÓN		TOTAL		NIVEL		
	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	PRE	POS	
1	29	34	31	38	28	34	29	35	117	141	MC	C	CREATIVO
2	28	34	32	38	31	38	32	35	123	145	MC	C	CREATIVO
3	29	31	22	41	26	44	26	42	103	158	MC	C	CREATIVO
4	25	31	28	36	30	39	32	36	115	142	MC	C	CREATIVO
5	22	33	23	36	23	32	24	35	92	136	PC	C	CREATIVO
6	29	34	23	32	26	39	32	37	110	142	MC	C	CREATIVO
7	31	34	35	38	35	37	45	41	146	150	C	C	CREATIVO
8	19	28	22	37	32	41	20	32	93	138	PC	C	CREATIVO
9	36	42	26	40	24	36	35	39	121	157	MC	C	CREATIVO
10	30	37	36	36	31	39	29	39	126	151	MC	C	CREATIVO
11	29	37	31	41	37	39	28	42	125	159	MC	C	CREATIVO
12	27	37	27	36	30	30	33	44	117	147	MC	C	CREATIVO
13	31	34	40	40	29	39	39	41	139	154	C	C	CREATIVO
14	25	46	26	46	32	47	28	47	111	186	PC	MUC	MUY CREATIVO
15	20	45	26	41	32	45	27	41	105	172	MC	MUC	MUY CREATIVO
16	23	31	20	34	27	28	32	36	102	129	PC	MC	MED. CREAT.
17	32	43	30	38	36	42	37	39	135	162	MC	C	CREATIVO
18	15	32	19	33	22	37	20	39	76	141	PC	C	CREATIVO
19	35	35	41	46	37	43	42	46	155	170	C	MUC	MUY CREATIVO
20	22	29	25	33	39	41	31	36	117	139	MC	C	CREATIVO
21	29	39	30	42	30	35	31	39	120	155	MC	C	CREATIVO
22	23	40	36	42	37	40	39	43	135	165	MC	C	CREATIVO
23	20	28	21	33	26	36	33	33	100	130	PC	MC	MED. CREAT.
24	25	41	39	40	37	36	34	39	135	156	MC	C	CREATIVO
25	29	35	36	40	34	46	27	39	126	160	MC	C	CREATIVO
26	27	35	25	36	32	36	23	35	107	142	MC	C	CREATIVO

## Anexo 5 - Ficha técnica

### DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN DE DATOS CUESTIONARIO JACH DE CREATIVIDAD

11. Nombre del instrumento:

Cuestionario JACH de creatividad.

12. Autora

Lic. Jacqueline Chuquillanqui Narvarte

13. Tipo de instrumento

Cuestionario

14. Forma de administración

La aplicación del Cuestionario JACH es autoadministrado en forma simultánea grupal. Puede ser hecha por una persona entrenada o con experiencia en aplicación.

15. Objetivos

Recoger información individualizada acerca del nivel de desarrollo de la creatividad.

16. Finalidad

Identificar el nivel de creatividad en las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

17. Población a aplicar

Estudiantes a partir de los 16 años

18. Tiempo de aplicación

De 20 a 30 minutos aproximadamente

19. Evalúa

La creatividad con respecto a sus dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, cada una de ellas con indicadores respectivos.

Los niveles de medición se categorizan en: Muy poco creativo, Algo creativo, Medianamente creativo, Creativo y Muy creativo.

20. Puntuación y escala de calificación



VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	N° ITEMS	N° de pregunta	%
Dependiente:	DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	✓ Novedad ✓ Singularidad ✓ Imaginación	10	01,02,03, 04,05,06, 07,08,09, 10	25%
		✓ Rapidez en respuestas ✓ Variedad de pensamiento ✓ Productividad	10	11,12,13, 14,15,16, 17,18,19, 20	25%
		✓ Adaptación a nuevas circunstancias ✓ Enfoques diversos para situaciones problema (PROBLEMÁTICAS) ✓ Versatilidad	10	21,22,23, 24,25,26, 27,28,29, 30	25%
		✓ Determinación ✓ Consolidación de ideas ✓ Perfeccionamiento	10	31,32,33, 34,35,36, 37,38,39, 40	25%
TOTALES			40		100%

Puntuación numérica	Rango	Nivel
1	40 – 71	No creativo
2	72 – 103	Poco creativo
3	104 - 135	Medianamente creativo
4	136 - 167	Creativo
5	168 - 200	Muy creativo

Dimensiones	Indicadores
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Novedad</li> <li>• Singularidad</li> <li>• Imaginación</li> </ul>
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapidez en respuestas</li> <li>• Variedad de pensamiento</li> <li>• Productividad</li> </ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptación a nuevas circunstancias</li> <li>• Enfoques diversos para situaciones problema</li> <li>• Versatilidad</li> </ul>
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinación</li> <li>• Consolidación de idea</li> <li>• Perfeccionamiento</li> </ul>

Categorías diagnosticas	Dimensiones I al V	Puntaje total
No creativo	1- 10	40 - 71
Poco creativo	11 - 20	72 - 103
Medianamente creativo	21 - 30	104 - 135
Creativo	31 - 40	136 - 167
Muy creativo	41 - 50	168 - 200

Escalas: para determinar si la creatividad puntúa entre No creativo, Poco creativo, Medianamente creativo, Creativo y Muy creativo, se procederá de la siguiente forma: entre el puntaje mínimo y el máximo posible (40 y 200) se establecen 5 intervalos de igual

tamaño dividiendo la diferencia de los dos puntajes entre 5 y a partir del puntaje mínimo se suma el resultado obtenido así:

- No creativo 40 - 71
- Poco creativo 72 - 103
- Medianamente creativo 104 - 135
- Creativo 136 - 167
- Muy creativo 168 - 200

**Anexo 6: Instrumento de Evaluación****CUESTIONARIO JACH DE CREATIVIDAD**

INSTITUCIÓN : IESTP "Simón Bolívar"  
 EXAMINADORA : Lic. Jacqueline Chuquillanqui Narvarte  
 FECHA : .....  
 AREA ACADÉMICA: .....

1	2	3	4	5
Nunca	Pocas veces	Varias veces	Frecuentemente	Siempre

Responde el siguiente cuestionario. Marca la respuesta que se acerqué más a tu realidad:

<b>ORIGINALIDAD</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1. Sugieres ideas nuevas en relación a un tema propuesto					
2. Elaboras tus trabajos de forma novedosa.					
3. Actúas con originalidad en diversas situaciones propuestas					
4. Tu imaginación es muy rica al desarrollar temas variados.					
5. Calificarías tu estilo de vestir como diferente.					
6. En una fiesta con amigos propones pasos de baile, juegos, conversaciones, formas de divertirse.					
7. Cuando te piden ideas, buscas no repetir las comunes.					
8. Para tomar decisiones piensas por ti mismo, sin hacer consultas o esperar las ideas de otros.					

9. Utilizas metáforas, lenguaje figurado y/o analogías para comunicarte.					
10. Decoras tus espacios de manera que reflejen diferentes aspectos de tu persona.					
<b>FLUIDEZ</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
11. Utilizas en variadas formas el uso convencional de un objeto.					
12. Generas muchas ideas en torno a una propuesta.					
13. Te es fácil expresar tus ideas oralmente.					
14. Cuando se presenta un problema propones diversas soluciones.					
15. Cuando algún objeto ya no te es necesario, buscas darle otra utilidad					
16. Tienes variados intereses, diversos gustos.					
17. Estás atento a las novedades y buscas recrearlas o mejorarlas					
18. Tu curiosidad te ha llevado a encontrar muchas soluciones					
19. Al elaborar un nuevo proyecto captas inmediatamente la idea y se te ocurren muchas opciones.					
20. Cuando te asignan una tarea, no te conformas con hacerla según un modelo o ejemplo.					
<b>FLEXIBILIDAD</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21. Puedes trabajar con diferentes grupos.					
22. Resuelves problemas con los recursos que tienes a tu alcance.					
23. Cuando tienes un error u omisión sacas provecho del mismo para enmendar o mejorar tu participación.					
24. Partes de lo conocido para crear nuevas ideas.					
25. Puedes encontrar orden en el caos					

26. Cuestionas algunas normas y/o las replanteas					
27. Toleras conflictos sin tensionarte.					
28. Cuando quieres realizar un nuevo proyecto piensas que el resultado puede ser positivo					
29. Conectas con facilidad una idea con otra					
30. Eres capaz de asumir cambios y/o riesgos.					
<b>ELABORACIÓN</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
31. Mejoras tus trabajos con muchos detalles.					
32. Traduces tus ideas en acciones.					
33. Cuando tienes un proyecto te concentras profundamente.					
34. No te das por vencido facilmente.					
35. Te preocupas e involucras en tus nuevos proyectos.					
36. Eres capaz de concretar tus ideas					
37. Calificas tu estilo de trabajo como energético.					
38. Al culminar un proyecto revisas en busca de ofrecer alguna mejora.					
39. Cuando ejecutas una idea nueva sientes que no pasa el tiempo					
40. Cuando terminas un proyecto nuevo inmediatamente empiezas otro					

Anexo 7 – Formato de Validación

Formatos de validación por juicio de expertos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSION 1: ORIGINALIDAD</b>								
1	Sugieres ideas nuevas en relación a un tema propuesto	X		X		X		
2	Elaboras tus trabajos de forma novedosa.	X		X		X		
3	Actúas con originalidad en diversas situaciones propuestas	X		X		X		
4	Tu imaginación es muy rica al desarrollar temas variados.	X		X		X		
5	Calificarias tu estilo de vestir como diferente.	X		X		X		
6	En una fiesta con amigos propones pasos de baile, juegos, conversaciones, formas de divertirse.	X		X		X		
7	Cuando te piden ideas, buscas no repetir las comunes.	X		X		X		
8	Para tomar decisiones piensas por ti mismo, sin hacer consultas o esperar las ideas de otros.	X		X		X		
9	Utilizas metáforas, lenguaje figurado y/o analogías para comunicarte.	X		X		X		
10	Decoras tus espacios de manera que reflejen diferentes aspectos de tu persona	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: FLUIDEZ</b>								
11	Generas muchas ideas en torno a una propuesta.	X		X		X		
12	Te es fácil expresar tus ideas oralmente.	X		X		X		
13	Cuando se presenta un problema propones diversas soluciones.	X		X		X		
14	Cuando algún objeto ya no te es necesario, buscas darle otra utilidad	X		X		X		
15	Tienes variados intereses, diversos gustos.	X		X		X		
16	Estás atento a las novedades y buscas recrearlas o mejorarlas	X		X		X		
17	Tu curiosidad te ha llevado a encontrar muchas soluciones	X		X		X		
18	Al elaborar un nuevo proyecto captas inmediatamente la idea y se te ocurren muchas opciones.	X		X		X		
19	Cuando te asignan una tarea, no te conformas con hacerla según un modelo o ejemplo.	X		X		X		
<b>DIMENSION 3: FLEXIBILIDAD</b>								
20	Puedes trabajar con diferentes grupos.	X		X		X		
21	Puedes trabajar con diferentes grupos.	X		X		X		
22	Cuando tienes un error u omisión sacas provecho del mismo para enmendar o mejorar tu participación.	X		X		X		
23	Partes de lo conocido para crear nuevas ideas.	X		X		X		
24	Puedes encontrar orden en el caos	X		X		X		
25	Cuestionas algunas normas y/o las replanteas	X		X		X		
26	Toleras conflictos sin tensarte	X		X		X		
27		X		X		X		

28	Cuando quieres realizar un nuevo proyecto piensas que el resultado puede ser positivo	X					
29	Conectas con facilidad una idea con otra	X	X				
30	Eres capaz de asumir cambios y/o riesgos.	X	X				
<b>DIMENSION 4: ELABORACIÓN</b>							
31	Mejoras tus trabajos con muchos detalles.	Sí	No	Sí	No	Sí	No
32	Traduces tus ideas en acciones.	X	X	X	X	X	X
33	Cuando tienes un proyecto te concentras profundamente.	X	X	X	X	X	X
34	No te das por vencido fácilmente.	X	X	X	X	X	X
35	Te preocupas e involucras en tus nuevos proyectos.	X	X	X	X	X	X
36	Eres capaz de concretar tus ideas	X	X	X	X	X	X
37	Calificas tu estilo de trabajo como energético.	X	X	X	X	X	X
38	Al culminar un proyecto revisas en busca de ofrecer alguna mejora.	X	X	X	X	X	X
39	Cuando ejecutas una idea nueva sientes que no pasa el tiempo	X	X	X	X	X	X
40	Cuando terminas un proyecto nuevo inmediatamente empiezas otro	X	X	X	X	X	X

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

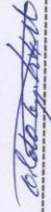
Opinión de aplicabilidad:   Aplicable [ ]   Aplicable después de corregir [ ]   No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr Mg: AP. CASTILLO ALDO A

DNI: 0927684

Especialidad del validador: MAESTRO EN PSICOLOGIA

Lima, Marzo del 2017



Firma del Experto Informante.

Mg. ALDO A. API CASTILLO  
PSICOPEDAGOGIA  
USIL-A01351213

<sup>1</sup> Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup> Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup> Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión





ESUELA DE POSTGRADO

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD**

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia:		Relevancia:		Claridad:		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSION 1: ORIGINALIDAD</b>								
1	Sugiere ideas nuevas en relación a un tema propuesto	✓		✓		✓		
2	Elabora sus trabajos de forma novedosa.	✓		✓		✓		
3	Actúa con originalidad en diversas situaciones propuestas	✓		✓		✓		
4	Tu imaginación es muy rica al desarrollar temas variados.	✓		✓		✓		
5	Calificas tu estilo de vestir como diferente.	✓		✓		✓		
6	En una fiesta con amigos propones pasos de baile, juegos, conversaciones, formas de divertirse.	✓		✓		✓		
7	Cuando le piden ideas, buscas no repetir las comunes.	✓		✓		✓		
8	Para tomar decisiones piensas por ti mismo, sin hacer consultas o esperar las ideas de otros.	✓		✓		✓		
9	Utilizas metáforas, lenguaje figurado y/o analogías para comunicarte.	✓		✓		✓		
10	Decoras tus espacios de manera que reflejen diferentes aspectos de tu persona	✓		✓		✓		
<b>DIMENSION 2: FLUIDEZ</b>								
11	Utilizas en variadas formas el uso convencional de un objeto.	✓		✓		✓		
12	Generas muchas ideas en torno a una propuesta.	✓		✓		✓		
13	Te es fácil expresar tus ideas oralmente.	✓		✓		✓		
14	Cuando se presenta un problema propones diversas soluciones.	✓		✓		✓		
15	Cuando algún objeto ya no te es necesario, buscas darle otra utilidad	✓		✓		✓		
16	Tienes variados intereses, diversos gustos.	✓		✓		✓		
17	Estás atento a las novedades y buscas recrearlas o mejoraras	✓		✓		✓		
18	Tu curiosidad te ha llevado a encontrar muchas soluciones	✓		✓		✓		
19	Al elaborar un nuevo proyecto captas inmediatamente la idea y se le ocurren muchas opciones.	✓		✓		✓		
20	Cuando le asignan una tarea, no te conformas con hacerla según un modelo o ejemplo.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSION 3: FLEXIBILIDAD</b>								
21	Puedes trabajar con diferentes grupos.	✓		✓		✓		
22	Puedes trabajar con diferentes grupos.	✓		✓		✓		
23	Cuando tienes un error u omisión sacas provecho del mismo para enmendar o mejorar tu participación.	✓		✓		✓		
24	Partes de lo conocido para crear nuevas ideas.	✓		✓		✓		
25	Puedes encontrar orden en el caos	✓		✓		✓		
26	Cuestionas algunas normas y/o las repartitas	✓		✓		✓		
27	Toleras conflictos sin tensionarte	✓		✓		✓		

28	Cuando quieres realizar un nuevo proyecto piensas que el resultado puede ser positivo	✓			✓			✓	
29	Conectas con facilidad una idea con otra	✓			✓			✓	
30	Eres capaz de asumir cambios y/o riesgos.								
<b>DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN</b>									
31	Mejoras tus trabajos con muchos detalles.	SI	No	SI	No	SI	No	SI	No
32	Traduces tus ideas en acciones.	✓		✓		✓		✓	
33	Cuando tienes un proyecto te concentras profundamente.	✓		✓		✓		✓	
34	No te das por vencido fácilmente.	✓		✓		✓		✓	
35	Te preocupas e involucras en tus nuevos proyectos.	✓		✓		✓		✓	
36	Eres capaz de concretar tus ideas	✓		✓		✓		✓	
37	Calificas tu estilo de trabajo como energético.	✓		✓		✓		✓	
38	Al culminar un proyecto revisas en busca de ofrecer alguna mejora.	✓		✓		✓		✓	
39	Cuando ejecutas una idea nueva sientes que no pasa el tiempo	✓		✓		✓		✓	
40	Cuando terminas un proyecto nuevo inmediatamente empiezas otro	✓		✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [ ] **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr (Mg) Serón Salazar, Norma J** DNI: **10.207235**

Especialidad del validador: **Psicóloga, Lic. Educ. Especial, Magister en Medición y Evaluación de la Calidad Educativa**

Lima, Marzo del 2017

  
Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: ORIGINALIDAD</b>							
1	Sugieres ideas nuevas en relación a un tema propuesto	✓		✓		✓		
2	Elaboras tus trabajos de forma novedosa.	✓		✓		✓		
3	Actúas con originalidad en diversas situaciones propuestas	✓		✓		✓		
4	Tu imaginación es muy rica al desarrollar temas variados.	✓		✓		✓		
5	Calificarías tu estilo de vestir como diferente.	✓		✓		✓		
6	En una fiesta con amigos propones pasos de baile, juegos, conversaciones, formas de divertirse.	✓		✓		✓		
7	Cuando te piden ideas, buscas no repetir las comunes.	✓		✓		✓		
8	Para tomar decisiones piensas por ti mismo, sin hacer consultas o esperar las ideas de otros.	✓		✓		✓		
9	Utilizas metáforas, lenguaje figurado y/o analogías para comunicarte.	✓		✓		✓		
10	Decoras tus espacios de manera que reflejen diferentes aspectos de tu persona	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Utilizas en variadas formas el uso convencional de un objeto.	✓		✓		✓		
12	Generas muchas ideas en torno a una propuesta.	✓		✓		✓		
13	Te es fácil expresar tus ideas oralmente.	✓		✓		✓		
14	Cuando se presenta un problema propones diversas soluciones.	✓		✓		✓		
15	Cuando algún objeto ya no te es necesario, buscas darle otra utilidad	✓		✓		✓		
16	Tienes variados intereses, diversos gustos.	✓		✓		✓		
17	Estás atento a las novedades y buscas recrearlas o mejorarlas	✓		✓		✓		
18	Tu curiosidad te ha llevado a encontrar muchas soluciones	✓		✓		✓		
19	Al elaborar un nuevo proyecto captas inmediatamente la idea y se te ocurren muchas opciones.	✓		✓		✓		
20	Cuando te asignan una tarea, no te conformas con hacerla según un modelo o ejemplo.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN 3: FLEXIBILIDAD</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
21	Puedes trabajar con diferentes grupos.	✓		✓		✓		
22	Puedes trabajar con diferentes grupos.	✓		✓		✓		
23	Cuando tienes un error u omisión sacas provecho del mismo para enmendar o mejorar tu participación.	✓		✓		✓		
24	Partes de lo conocido para crear nuevas ideas.	✓		✓		✓		
25	Puedes encontrar orden en el caos	✓		✓		✓		
26	Cuestionas algunas normas y/o las replanteas	✓		✓		✓		
27	Toleras conflictos sin tensionarte	✓		✓		✓		

28	Cuando quieras realizar un nuevo proyecto piensas que el resultado puede ser positivo	✓						
29	Conectas con facilidad una idea con otra	✓					✓	
30	Eres capaz de asumir cambios y/o riesgos.	✓					✓	
<b>DIMENSIÓN 4: ELABORACIÓN</b>								
31	Mejoras tus trabajos con muchos detalles.	Si	No	Si	No	Si	No	
32	Traduces tus ideas en acciones.	✓		✓		✓		
33	Cuando tienes un proyecto te concentras profundamente.	✓		✓		✓		
34	No te das por vencido fácilmente.	✓		✓		✓		
35	Te preocupas e involucras en tus nuevos proyectos.	✓		✓		✓		
36	Eres capaz de concretar tus ideas	✓		✓		✓		
37	Calificas tu estilo de trabajo como energético.	✓		✓		✓		
38	Al culminar un proyecto revisas en busca de ofrecer alguna mejora.	✓		✓		✓		
39	Cuando ejecutas una idea nueva sientes que no pasa el tiempo	✓		✓		✓		
40	Cuando terminas un proyecto nuevo inmediatamente empiezas otro	✓		✓		✓		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable** [  ]    **Aplicable después de corregir** [ ]    **No aplicable** [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** *Dr/ Mg: Leon Tazza Berthia Aguilica*    DNI: *09202436*

**Especialidad del validador:** *Mgt. En Gestión de la Educación*

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima, Marzo del 2017



Firma del Experto-Informante.

## Anexo 8 - Programa

# PROGRAMA ACTIVARTE

### I. Denominación

Programa “Activarte” el desarrollo la creatividad de los estudiantes del III semestre académico del IESTP Simón Bolívar Callao 2017.

### II. Datos informativos

- 2.1. Ciudad : Lima- Callao
- 2.2. Institución Educativa : IESTP “Simón Bolívar”
- 2.3. Tipo de Gestión : Pública
- 2.4. Turno : Diurno
- 2.5. Duración del Programa : 20 sesiones
- 2.6. Responsable del Cronograma : LIC. JACQUELINE CHUQUILLANQUI

### III. Marco referencial

Actualmente las Organizaciones Empresariales buscan brindar un servicio de calidad y para ello necesitan contar con talentosos recursos humanos que entre muchas otras características técnicas puedan incorporar el valor agregado de la creatividad cumpliendo su labor con eficiencia y eficacia y además ampliando las posibilidades de innovación que los destacará en el campo de competencia laboral.

Frente a esta perspectiva, se ha recurrido a la investigación del desarrollo del potencial creativo, que se ha postergado en nuestra Institución educativa, así como en otras similares bajo la consigna que la tecnología está por encima de formación humana integral.

## IV. Marco teleológico

### 1.1. Competencia

- Potencia su capacidad creativa a través de actividades dramáticas.
- Desarrolla la actitud creativa en la resolución de problemas vinculados con el arte dramático y sus actividades.
- Muestra originalidad, fluidez, flexibilidad y capacidad de elaboración en las prácticas dramáticas que se le proponen.

## V. Marco sustantivo

La creatividad es una capacidad que puede ser desarrollada a través de diversos medios. El arte es una de las formas más concretas, aplicables y comprobadamente efectivas a través de las cuales la creatividad muestra grandes progresos. El programa Activarte propone el uso de las dramatizaciones y actividades dramático-creativas para el desarrollo creativo, con la posibilidad que el participante pueda realizar analogías con sus circunstancias propiamente laborales:

### 5.1 Bases Pedagógicas

#### 5.1.1. La dramatización y sus actividades como medio de aprendizaje.

Investigadores como O'Neill (1995), Froese (1996), Edwards (1997), Wagner (1998), Baldwin, Fleming y Neelands (2003), Laferrière y Motos (2003) y Navarro (2006), entre otros concretan las virtualidades de las formas dramáticas como instrumento de enseñanza y aprendizaje en los siguientes aspectos:

a) Permite que al estudiante implicarse kinésica y emocionalmente en las lecciones y en consecuencia aprender más profunda y significativamente. Las técnicas dramáticas producen una respuesta total, un conjunto de respuestas verbales y no verbales ante un estímulo o un grupo de estímulos, por lo que proporcionan la oportunidad para realizar actividades auditivas, visuales, motrices y verbales, posibilitando que el sujeto del aprendizaje tenga experiencias simultáneas en todos los planos de su persona y no limitando el aprendizaje a una mera experiencia intelectual.

b) El estudiante se mete dentro del relato e interactúa con conceptos, personajes o ideas. Promueve una mayor comprensión del material y aumenta la comprensión de los textos.

c) Promueve el lenguaje y desarrollo del vocabulario.

d) **Estimula la imaginación y el pensamiento creativo**, fomenta el pensamiento crítico y un uso más elevado de procesos cognitivos. Utiliza las inteligencias múltiples. Y también las técnicas dramáticas actúan como puente de conexión entre las competencias en comunicación lingüística o la competencia social y ciudadana, y la competencia cultural y artística.

Entre otros la dramatización y las estrategias didácticas teatrales por su carácter transversal e interdisciplinario se revelan como un instrumento didáctico eficaz para desarrollar aspectos de las competencias básicas y especialmente: competencia en comunicación lingüística; competencia cultural y artística; competencia social y ciudadana; competencia para aprender a aprender; y competencia en autonomía e iniciativa personal.

El teatro es un medio al servicio del alumnado y no un fin en sí mismo. No se trata de formar actores o actrices sino utilizar las formas y estrategias dramáticas para educar personas, por lo tanto, ha de ser una actividad o una materia articulada para todos y no sólo para los más dotados. El principal objetivo de la Dramatización/Teatro es ayudar al estudiante a comprenderse mejor a sí mismo y al mundo en el que vive (O' Neill, 1995). En este sentido, conviene no olvidar cuáles son los grandes propósitos del teatro, como arte dramático, en la educación.

## **5.12 Bases Psicológicas**

Reconociendo la gran importancia del Desarrollo creativo en estudiantes de nivel superior tecnológico; se organizó un programa para que genere un clima de libertad, espontaneidad y armonía basado en que, desde el punto de vista psicológico, alienta la participación de los miembros del grupo

liberándolos de inhibiciones, ayudándolos a expresar y proyectar sus sentimientos, actitudes y creencias.

La dramatización es fácil de planear, pero exige gran habilidad en su aplicación real. Puede elegirse para proporcionar datos inmediatos y empíricos sobre relaciones humanas comunes a todo el grupo, logrando una indagación más profunda que los métodos convencionales. Asegura el máximo de compenetración psicológica e identificación con un problema, y así, aumenta la participación del grupo.

La dramatización sirve para ensayar las sugerencias o soluciones postuladas como un caso hipotético que puede semejarse mucho a una situación de la vida real, llevando a un grupo, a través de una serie de etapas, a un problema complejo de relaciones humanas. La atmósfera grupal se convierte en una atmósfera de experimentación y de creación potencial.

Esta técnica resulta muy útil cuando existen problemas de comunicación en el grupo pues al despersonalizar la situación problemática y hacer abstracción de las personas involucradas "muestra" y enfoca una faceta única y concreta de un problema, permitiendo mayor libertad de discusión.

Este método alivia tensiones y permite "descargas psicológicas" de los integrantes, al mismo tiempo que enseña a comprender y desarrollar aptitudes fuera de las situaciones de la vida real. Esta labor permite dramatizar las soluciones alternativas de un problema y proporciona a los individuos oportunidades de desarrollar su comprensión al colocarse en el lugar de otro.

Otra ventaja de la dramatización es proporcionar oportunidades para que los individuos "representen" sus propios problemas, existiendo la posibilidad de comprenderlos mejor al presentarlos en una forma más dramática.



Esta técnica ofrece muchas ventajas, pero es importante tomar en cuenta algunos puntos que facilitan su éxito.

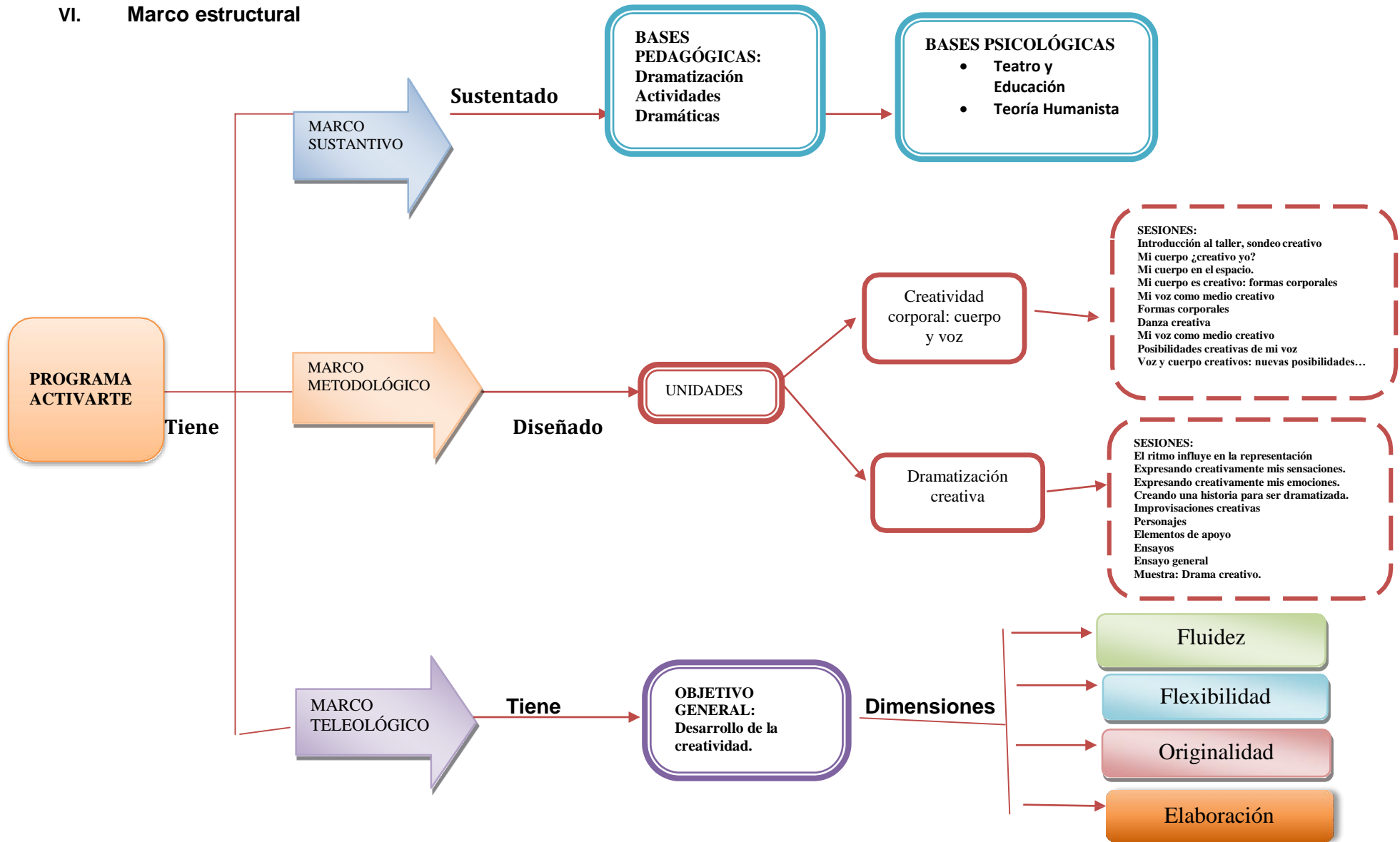
La dramatización debe iniciarse con situaciones relativamente sencillas, objetivos claros y caracterizaciones definidas.

### **Respecto a marco estructural (Esquema próxima página)**

El programa Activarte, como se muestra en el esquema, tiene un Marco Sustantivo pues se sustenta en Bases Pedagógicas principalmente en lo que se refiere al sustento de la preponderancia de la dramatización (actividades dramáticas) como medio de aprendizaje y desarrollo creativo.

Tiene como propósito, elevar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del tercer semestre académico del ISETP Simón Bolívar. Callao dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Para lo cual se planificaron el desarrollado de sesiones y actividades desarrollándose diversas estrategias participativas, y actividades dramáticas como: juegos dramáticos, danza creativa, improvisaciones, ejercicios dramáticos, drama creativo entre otros.

VI. Marco estructural



## VII. Marco metodológico

La metodología de trabajo en cada una de las sesiones, ha sido diseñada en tres momentos el **inicio** donde básicamente se pone énfasis en la motivación para pre disponer a los participantes a la acción efectiva y participación en cada una de las actividades propuestas.

Luego pasamos al **proceso** en el que se desarrolla el tema a tratar con la participación de los estudiantes a través de las actividades dramáticas individuales y de trabajo en equipo. Y en el proceso **final** se realiza el proceso de la meta cognición y la evaluación de la actividad desarrollada, culminando con un ejercicio de relajación.

NOMBRE DE LA UNIDAD	DIMENSIÓN PRIORIZADA	NOMBRE DE SESIONES Y ACTIVIDADES	ABRIL				MAYO			
			1	2	3	4	1	2	3	4
		Pre – Test								
<b>1. Creatividad corporal: cuerpo y voz</b>	Flexibilidad, Fluidez Originalidad, Elaboración	1. Introducción al taller, sondeo creativo	x							
	Flexibilidad	2. Mi cuerpo ¿creativo yo?	x							
	Fluidez, Flexibilidad	3. Mi cuerpo en el espacio	x							
	Fluidez, Elaboración	4. Mi cuerpo es creativo: formas corporales	x							
	Originalidad, fluidez, flexibilidad	5. Mi cuerpo es creativo: formas corporales		x						
	Flexibilidad, Fluidez Originalidad	6. Danza creativa		x						
	Fluidez, flexibilidad	7. Mi voz como medio creativo		x						

	Originalidad	8. Posibilidades creativas de mi voz	
	Originalidad Elaboración	9. Voz y cuerpo creativo nuevas posibilidades de comunicación	x
	Flexibilidad fluidez	10. El ritmo influye en mis representaciones	x
	Flexibilidad Elaboración	11. Comparto con creatividad: El grupo y yo	x
	Fluidez	12. Expresando creativamente mis sensaciones.	x
	Flexibilidad, fluidez	13. Expresando creativamente mis emociones	x
<b>2. Dramatización Creativa</b>	Fluidez Originalidad Elaboración	14. Creando una historia para ser dramatizada	x
	Flexibilidad Fluidez	15. Improvisaciones creativas de mi historia	x
	Originalidad, Flexibilidad	16. Seleccionando las mejores propuestas. Personajes	x
	Flexibilidad, Fluidez	17. Estructurando mi muestra final: elementos de apoyo	x
	Originalidad, Elaboración	18. Ensayo	x
	Elaboración	19. Ensayo general	x
	Originalidad, fluidez, flexibilidad, elaboración	20. Muestra final: Drama creativo grupal	x
	<b>Post – Test</b>		

## VIII. Marco administrativo

### 8.1. Humanos:

- ✓ Directivos de la Institución Educativa
- ✓ Jefe de Unidad Académica
- ✓ Administrativos que trabajan en la Institución Educativa
- ✓ Estudiantes
- ✓ Investigadora

### 8.2 Materiales:

- ✓ Test
- ✓ Material de oficina
- ✓ Millar de papel bond, y Bulky
- ✓ Impresora
- ✓ Material para dramatización: vestuario, maquillaje, utilería, escenografía.
- ✓ Papelotes
- ✓ Equipo de sonido
- ✓ otros

## IX. Marco evaluativo

**Inicio:** aplicación del pre-test; para que se lleve a cabo hay que efectuar una planificación adecuada de las diferentes dimensiones integrando dentro de ellos la realización del pre test.

**Proceso:** desarrollo de unidades y actividades programadas en cada sesión

**Salida:** aplicación del post-tes

## VIII. Implementación del programa “activarte”

## SESIÓN N<sup>o</sup> 1

### INTRODUCCIÓN AL TALLER, SONDEO CREATIVO

(Dimensión priorizada: Flexibilidad, Fluidez  
Originalidad, Elaboración)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : IESTP Simón Bolívar  
 1.2 Fecha de Ejecución : Abril  
 1.3 Docente Responsable : Investigadora  
 1.4 Año Lectivo : 2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Yo como ser creativo limitaciones corporales
- Puedo ser creativo.

#### III. COMPETENCIA:

Se descubre cómo ser potencialmente creativo, que debe trabajar consigo mismo, aceptándose y aprobándose.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los participantes y la Investigadora se saludan cordialmente y se da la bienvenida.</li> <li>✓ Se realiza una dinámica de presentación: Me gusta. No me gusta. Deberán gestualizar y expresar corporalmente su afirmación. Ej. Soy Juanita y me gusta el pollo a la brasa... Soy Juanita y detesto a los hipócritas...</li> </ul>	Recurso Verbal	1Hora
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se desplazan por el espacio.</li> </ul>		

Salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Juego dramático:</b> Se saludan afectuosamente, con desdén, enojados, con hipocresía, sumamente sorprendidos...</li> <li>• <b>Exploran expresiones</b> a través de “fotografías <b>CORPORALES</b>” individuales de estados de ánimo: alegres, tristes, coléricos, adoloridos.</li> <li>• <b>Realizan ejercicios de confianza:</b> péndulo, elevar a un compañero sobre los hombros</li> <li>• <b>Relajación</b></li> <li>• <b>Comentarios</b></li> <li>• <b>Autoevaluación:</b> Qué creo haber descubierto</li> </ul>	<p><b>Espacio amplio</b></p> <p><b>Ropa cómoda</b></p> <p><b>Toc-toc o pandereta</b></p>
--------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Los asistentes serán capaces de hacer juicios de valor debidamente sustentados sobre la vivenciación de su trabajo creativo	✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.	Observación, lista de cotejo Diálogo autoevaluativo

SESIÓN N<sup>a</sup> 02

**Mi cuerpo: ¿creativo yo?**  
(Dimensión priorizada: Flexibilidad)

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Mis posibilidades corporales
- Mis limitaciones corporales
- Puedo ser creativo.

**III. PROPÓSITO:**

Se descubre cómo ser potencialmente creativo, que debe trabajar consigo mismo, aceptándose y aprobándose.

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  <b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trotan por el espacio individualmente.</li> <li>• A la señal cambian de dirección, se ponen de cuclillas, saltan, gritan su nombre</li> <li>• Utilizan los niveles espaciales. Buscan diversas formas de desplazamiento en cada nivel</li> <li>• Escogen y muestran el más interesante y original de sus desplazamientos en cada nivel, a su concepto.</li> <li>• Representan una escena corta en la que utilicen de forma lógica los tres niveles aprendidos, sin importar el orden. Deben prepararla en 3 minutos</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta	1Hora



<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizan una improvisación grupal que tenga principio, conflicto y desenlace haciendo uso de los niveles espaciales de forma lógica.</li> <li>Tarea : Realizan una ficha autoevaluativa acerca de sus posibilidades y limitaciones creativas</li> </ul>		
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Los asistentes reconocerán sus potencialidades y limitaciones a nivel creativo a partir de las actividades propuestas	✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

### Ficha Autoevaluativa

### ¿CREATIVO YO?: CONOCIENDO DE MÍ MISMO

#### FÍSICO

Cinco posibilidades corporales y vocales:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Cinco limitaciones corporales y vocales

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

#### Mi conclusión:

## SESIÓN Nª 03

### Mi cuerpo en el espacio

(Dimensión priorizada: Fluidez, Flexibilidad)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.1 Institución Educativa</b>	: IESTP Simón Bolívar
<b>1.2 Fecha de Ejecución</b>	: <b>Abril</b>
<b>1.3 Docente Responsable</b>	: Investigadora
<b>1.4 Año Lectivo</b>	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi cuerpo ocupa un espacio
- Uso racional del espacio
- Uso creativo del espacio.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que su cuerpo ocupa un lugar en el espacio que puede ser utilizado de forma creativa, lógica, coherente y racional.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trotan por el espacio individualmente.</li> <li>• A la señal buscan ocupar la proporción de espacio cada participante</li> <li>• El espacio será cada vez menor provocando mayor dificultad en su uso.</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repasan los niveles espaciales. Buscan diversas formas de desplazamiento en cada nivel</li> <li>• En cada uno de los niveles buscarán ocupar su espacio de forma equilibrada.</li> </ul>		

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan una improvisación grupal que tengo principio , conflicto y desenlace haciendo uso racional y creativa del espacio, así como de los niveles espaciales. Pueden buscar dentro del espacio asignado sub áreas que provoquen en el espectador ideas de espacios diferentes.</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> <li>• Tarea : Traer un palo mediano, una tela</li> </ul>
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Los asistentes reconocerán sus posibilidades creativas en función al uso del espacio de forma individual y grupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

## SESIÓN N<sup>a</sup> 04

### Mi cuerpo es creativo: formas corporales

(Dimensión priorizada: Fluidez, elaboración)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución Educativa : IESTP Simón Bolívar  
 1.2 Fecha de Ejecución : Abril  
 1.3 Docente Responsable : Investigadora  
 1.4 Año Lectivo : 2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi cuerpo es medio de expresión creativa
- En mi cuerpo hay muchas formas y movimientos
- Utilizo las formas y movimientos de forma creativa.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que su cuerpo puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de atención: trotan en diferentes direcciones. Repasan los niveles espaciales.</li> </ul>		<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan formas redondas con su cuerpo. Crear formar redondas en parejas.</li> <li>• Presentar en pequeños grupos secuencias de formas redondas.</li> <li>• Buscan formas rectas con su cuerpo, incluida la mirada, luego en parejas y finalmente en grupos hacen una secuencia de formas rectas.</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta	

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan formas retorcidas, incluyendo el gesto. Luego lo hacen en parejas y luego de forma grupal en secuencia</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Reconoce su cuerpo como medio creativo y expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo



## SESIÓN N<sup>a</sup> 05

### **Mi cuerpo es creativo: formas corporales**

(Dimensión priorizada: Originalidad, Fluidez, flexibilidad)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi cuerpo es medio de expresión creativa
- En mi cuerpo hay muchas formas y movimientos
- Utilizo las formas y movimientos de forma creativa.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que su cuerpo puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de atención: trotan en diferentes direcciones. Repasan los niveles espaciales.</li> </ul>		<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscan formas redondas con su cuerpo. Crear formar redondas en parejas.</li> <li>• Presentar en pequeños grupos secuencias de formas redondas.</li> <li>• Buscan formas rectas con su cuerpo, incluida la mirada, luego en parejas y finalmente en grupos hacen una secuencia de formas rectas.</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta	

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Buscan formas retorcidas, incluyendo el gesto. Luego lo hacen en parejas y luego de forma grupal en secuencia</b></li> <li>• <b>Relajación</b></li> <li>• <b>Comentan sus logros del día</b></li> </ul>
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ <b>Reconoce su cuerpo como medio creativo y expresivo.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</b></li> <li>✓ <b>Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</b></li> </ul>	<b>Observación,</b> <b>Hoja de cotejo</b> <b>Diálogo</b> <b>autoevaluativo</b>

## SESIÓN N<sup>a</sup> 06

### Danza creativa

(Dimensión priorizada: Originalidad, Fluidez, flexibilidad)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi cuerpo se expresa a través de la música.
- La música inspira calidades de movimiento.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que su cuerpo puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio de atención: trotan en diferentes direcciones.</li> <li>• Trabajan movimientos abiertos y cerrados.</li> <li>• Juego de acción- reacción en parejas. Imaginan una pelota y la reciben y envían. La pelota se transforma en diferentes tipos, grande, pesada, muy liviana, pequeña, etc.</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta	1Hora
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Danza creativa: Imaginan una masa.</li> <li>• Amasan individualmente con las manos. Como es una masa “mágica” ésta va creciendo y deben amasar con los brazos, los codos, el pecho, la cara, la espalda, las caderas.</li> </ul>	Equipo de sonido, música	



<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En ese momento empiezan a trabajar con música relajante y amasan al compás de la música, con todo su cuerpo, su masa crece tanto que se junta con la de los otros y deben “cuidar” esta masa gigante, usan para ello todos los niveles espaciales, se juntan en parejas primero y luego en pequeños grupos que hacen coreografías espontáneas con la masa imaginaria.</li> <li>• Finalmente van bajando la intensidad del amasado hasta que caen en el suelo y se mueven como si estuviera la masa por cada lugar, nadan en medio de ella y descansan en la masa.</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Reconoce su cuerpo como medio creativo y expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo



## SESIÓN N<sup>a</sup> 07

### Mi voz como medio creativo (Dimensión priorizada: Fluidez, flexibilidad)

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi voz tiene mecanismos que debo conocer.
- Ejercito mis mecanismos vocales: respiración, emisión, resonancia.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que su voz puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición general acerca de la voz y los mecanismos básicos para su emisión</li> <li>• Ejercicio de acción- reacción utilizando sonido en cada movimiento.</li> <li>• Ejercicios de respiración diafragmática La vela y burbujas para dosificación Globo y pitos para medir capacidad Plumas para medir resistencia</li> <li>• Juegos de emisión vocal: Envolver un regalo con la consonante s. Taladrar una pared con la consonante r. Golpear una roca con la consonante ch.</li> </ul>	Espacio amplio  Ropa cómoda  Toc-toc o pandereta  Vela, fósforo, globo, pitos, plumas, burbujas, golosina.	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>			

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ejercicios de resonancia:</b> Empezar con sonidos graves y débiles (kaaa) y terminar en un sonido agudo y fuerte (di). Emitir la consonante m con los labios cerrados buscando la vibración de toda la cabeza y el pecho, evitar la nasalización.</li> <li>• <b>Improvisación:</b> Crear una dramatización corta en la que usemos sonidos vinculados con las calidades de movimiento trabajadas: redondos, rectos, retorcidos, ondulantes, azotes, abiertos, cerrados, etc. Según el personaje que escojamos. Ejemplo, voz retorcida como la de un villano, voz de azote como la de un policía autoritario.</li> <li>• <b>Relajación</b></li> <li>• <b>Comentan sus logros del día</b></li> </ul>
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Reconoce su voz como medio creativo y expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

## SESIÓN Nª 08

### Posibilidades creativas de mi voz

(Dimensión priorizada: Originalidad)

#### III. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Mi voz tiene mecanismos que debo conocer.
- Ejercito mis mecanismos vocales: dicción, intención en lo que digo.

#### • III. PROPÓSITO:

Descubre que su voz puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Proceso</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repaso de los mecanismos vocales necesarios para la representación</li> <li>• Ejercicio de respiración.</li> <li>• Ejercicios de emisión.: a la señal decimos hooo con fuerza.</li> <li>• Realizan ejercicios de calentamiento vocal: Abrir y cerrar la boca. Sacar la lengua muy tensa y dejar que se relaje. Llevar la lengua arriba, abajo, a los lados. Lamer alrededor de la boca (puede usarse golosina). “Barrer” por dentro de la boca con la lengua.</li> </ul>	<p>Espacio amplio</p> <p>Ropa cómoda</p> <p>Toc-toc o pandereta</p>	<p><b>1Hora</b></p>

<b>Salida</b>	<p>Dar “besitos” al aire. Claquear. Hacer carrito.  “Señalar” con los labios en distintas direcciones.  Soplar tipo caballo, con los labios relajados.  Inflar y desinflar las mejillas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de entonación: dicen una misma frase de diferentes formas- susurrando, gritando, muy alegres, rogando, etc.</li> <li>• Improvisación: Crean una escena que tenga principio, conflicto y desenlace sin utilizar palabras si no números y solamente números, dando la entonación debida e interpretando personajes y situaciones debemos entender de qué trata la historia.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>	
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Reconoce su voz como medio creativo y expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

## SESIÓN N<sup>a</sup> 09

### Voz y cuerpo creativos: nuevas posibilidades de comunicación (Dimensión priorizada: Originalidad, elaboración)

#### IV. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Juegos dramáticos e improvisaciones.

#### • III. PROPÓSITO:

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de calentamiento</li> <li>• Estiramiento</li> <li>• Ejercicios de columna: segmentación de movimientos.</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forman grupos.</li> <li>• A cada grupo se le asigna un juego dramático: La peluca, el parque de diversiones, los primitivos descubriendo el fuego.</li> <li>• Se les plantea la idea, ellos distribuyen personajes y crean otros si es necesario, buscan elementos de apoyo, se apoyan en sonidos para determinados momentos, eligen el final de cada representación.</li> <li>• Muestra del trabajo grupal.</li> </ul>	Toc-toc o pandereta	

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Reconoce su cuerpo como medio creativo y expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo



## SESIÓN N<sup>a</sup> 10

### El Ritmo influye en la representación (Dimensión priorizada: Flexibilidad, fluidez)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- El ritmo en el cuerpo y la voz.

#### III. PROPÓSITO:

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de ritmo corporal Caminata, movimientos, al ritmo que se le dicta.</li> <li>• Carrera cámara lenta</li> <li>• Carrera sobre nalgas.</li> </ul>	<p>Espacio amplio</p> <p>Ropa cómoda</p> <p>Toc-toc o pandereta</p>	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivencian el ritmo en sus acciones.</li> <li>• A través de un juego dramático utilizan el ritmo variado para que vivencien la influencia que tiene el ritmo en la representación dramática: La docente les narra circunstancias que implican variaciones de sonidos: Estás en el paradero, todos suben a sus carros y te quedas</li> </ul>		



<p><b>Salida</b></p>	<p>solo, hace frío, percibes a alguien cerca de ti y te sientes incómodo, decides caminar hacia el otro paradero, pero sientes pasos detrás de ti, aceleras el paso, y te siguen esos pasos, empiezas a correr y sientes que te persiguen a tu ritmo, corres y te tocan por el hombro, entonces gritas NO, , pero era un compañero, el más tranquilo del aula, te pide que se acompañen porque no pasa su carro aun. No le tienes mucha confianza, a veces te a parecido extraño, alguien te contó que se ponía muy agresivo cuando lo contradecían, así que le vas a dar siempre la razón... salen en parejas a desarrollar el ejercicio y le dan el final que ellos decidan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra del trabajo grupal.</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>		
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
<p>✓ Reconoce su cuerpo como medio creativo y expresivo.</p>	<p>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</p> <p>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</p>	<p>Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo</p>

## SESIÓN N<sup>o</sup> 11

### Comparto con creatividad: El grupo y yo (Dimensión priorizada: Flexibilidad, elaboración)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Abril
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Juegos dramáticos e improvisaciones.

#### • III. PROPÓSITO:

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Proceso</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de calentamiento</li> <li>• Repaso de formas corporales, en ejercicios dramáticos sencillos.</li> <li>• Transformándonos en objetos: forman círculos y al compañero del lado derecho deben “transformar” en un objeto. Pueden solicitarle o inducirlo físicamente a determinado movimiento o forma e interactuar con él para mostrar el objeto creado</li> <li>• La docente le propone un objeto a cada participante. Él lo debe crear corporalmente, puede recurrir a un objeto de apoyo. Debe usar la voz para realizar el sonido que hace tal objeto. Los demás integrantes deben observar y decir qué objeto es.</li> </ul>	<p>Espacio amplio</p> <p>Ropa cómoda</p> <p>Toc-toc o pandereta</p>	<p><b>1Hora</b></p>

<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplos: Máquina tragamonedas, impresora, horno microondas, cajero automático, etc.</li> <li>• Trabajo Grupal: Deben conformar grupos de 8 personas y se les asignará un espacio determinado. Ejemplo La cocina, la clínica, la oficina, y deben representar todos los objetos posibles de esos espacios, uno de los integrantes del grupo debe “actuar” a utilizarlos. Deben apoyarse en movimientos, sonidos y elementos.</li> <li>• Muestra del trabajo grupal.</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>		
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Utilizar cuerpo y voz como medios creativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

SESIÓN N<sup>a</sup> 12**Expresando creativamente mis sensaciones**

(Dimensión priorizada: Fluidez)

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Mayo
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Juegos dramáticos e improvisaciones.
- Ejercicios dramáticos de imaginación

**III. PROPÓSITO:**

Utiliza sus experiencias sensitivas para representaciones dramáticas creíbles y coherentes.

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de imaginación: La piscina mágica Los participantes realizan un juego de imaginación. Están en una piscina mágica que se va llenando de elementos variados como agua fría, chicle, carbón caliente, vidrios rotos,</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta Glosina.	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformándonos en objetos: forman círculos y al compañero del lado derecho deben “transformar” en un objeto. Pueden solicitarle o inducirlo físicamente a determinado movimiento o forma e interactuar con él para mostrar el objeto creado</li> </ul>		

Salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente le propone un objeto a cada participante. Él lo debe crear corporalmente, puede recurrir a un objeto de apoyo. Debe usar la voz para realizar el sonido que hace tal objeto. Los demás integrantes deben observar y decir qué objeto es.</li> <li>• Ejemplos: Máquina tragamonedas, impresora, horno microondas, cajero automático, etc.</li> <li>• Trabajo Grupal: Deben conformar grupos de 8 personas y se les asignará un espacio determinado. Ejemplo La cocina, la clínica, la oficina, y deben representar todos los objetos posibles de esos espacios, uno de los integrantes del grupo debe “actuar” a utilizarlos. Deben apoyarse en movimientos, sonidos y elementos.</li> <li>• Muestra del trabajo grupal.</li> <li>• Relajación</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>		
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Utilizar cuerpo y voz como medios creativos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

## SESIÓN N<sup>a</sup> 13

### Expresando creativamente mis emociones

(Dimensión priorizada: fluidez)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Mayo
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

#### II. CONTENIDOS BÁSICOS:

- Juegos dramáticos e improvisaciones.

#### • III. PROPÓSITO:

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

#### IV. DESARROLLO:

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de calentamiento</li> <li>Juegos de integración: formar grupos de..</li> <li>Sostengo al grupo con puntos de apoyo (pies, brazos, otros) Mis pies son 2 puntos de apoyo, si somos 8 integrantes habrán 16 puntos de apoyo en el grupo. Sostengo mi grupo con 20 puntos de apoyo, 15... 4, etc.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Espacio amplio</p> <p>Ropa cómoda</p> <p>Toc-toc o pandereta</p> <p style="text-align: center;">Silla</p> <p style="text-align: center;">Papel</p>	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se coloca una silla en el escenario (o espacio escénico) y cada integrante debe sentar en ella de diferente forma al anterior.</li> <li>• En una siguiente vuelta, los participantes se sientan, pero muestran una evidente emoción.</li> </ul>		

Salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por último se sientan con una emoción y encuentran un papel, lo leen (u observan) y producto de lo que han encontrado en él, cambian de estado de ánimo y se van.</li> <li>• Grupalmente realizan la improvisación La Fiesta: esta es una fiesta en la que cada uno de los asistentes tiene un personaje tipo (el tímido, el loco, la coqueta, la mojigata, el mandón, el sumiso, el conquistador, el gay, etc.). El anfitrión les reparte traos y boicaditos y ellos tienen oportunidad de mostrar cuál es su personaje. Producto de un trago “mágico” todos cambian de personalidad y muestran emociones totalmente opuestas, finalizan con un baile.</li> <li>• Muestra y apreciación de los trabajos</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>		
--------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Muestra creatividad a partir de la representación de sus emociones en el escenario	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

## SESIÓN Nª 14

**Creando una historia para ser dramatizada**  
 (Dimensión priorizada: Fluidez, originalidad, elaboración)

**V. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Mayo
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Creación colectiva a partir del drama creativo.

• **III. PROPÓSITO:**

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos de integración y confianza</li> <li>• Conformación de grupos de trabajo bajo libre elección de afinidad.</li> <li>• Exposición de la investigadora acerca de los recursos necesarios para la creación de un guion teatral.</li> </ul>		<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lluvia de ideas en torno a un tema propuesto.</li> <li>• Creación individual del guion tentativo. No debe tener formato de guion solo una sinopsis.</li> <li>• Exposición en grupo de sinopsis individuales.</li> <li>• Elección del guion más adecuado</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta PPT	



<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración del guion propiamente dicho (tarea)</li> <li>• Exposición del trabajo grupal.</li> <li>• Intervención del resto de participantes para enriquecer las ideas (que pueden ser tomadas no por el grupo).</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>	<b>Cuaderno o folder de trabajo</b>	
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
✓ Crean historias creativas a partir de un tema propuesto y elaboran guiones teatrales cortos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo





<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De ser posible grabar estas improvisaciones.</li> <li>• Diálogo evaluativo grupal.</li> <li>• Comentan sus logros del día</li> </ul>		
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

<b>Capacidad del Área</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos</b>
✓ Crean un guion teatral a partir de propuestas grupales	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra productos originales, conseguidos en el tiempo estipulado a partir de diversas opciones.</li> <li>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</li> </ul>	Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo

SESIÓN N<sup>a</sup> 16**Seleccionando las mejores propuestas. Construcción de personaje**

(Dimensión priorizada: originalidad, Flexibilidad)

**VII. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Mayo
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Drama Creativo.
- Construcción de personajes (iniciación)

• **III. PROPÓSITO:**

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición acerca de la construcción del personaje.</li> <li>• Análisis del personaje</li> <li>• Muestran sus personajes a través de presentaciones actuadas del mismo. Ejemplo: “Yo soy Mayra Suly, soy una prostituta. Me dedico a este trabajo desde hace muchos años desde que tenía 14... mis padres me abandonaron porque ambos eran drogadictos... eso es lo me dijo mi abuela... ella era una vendedora de “quetes” en La</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda Toc-toc o pandereta PPT. Fotografías	1Hora
Proceso			

<p><b>Salida</b></p>	<p>Victoria. Tenía una bodeguita que yo ayudaba a atender. Una noche entraron un par de hombres con acento extranjero, no sé qué le decían a mi abuela y terminaron botándola al suelo del cachetadón que le dieron, intenté defenderla, pero ella me trato peor de lo que habitualmente hacía, uno de ellos, me miró asquerosamente y me jaló de los pelos hacia el cuartito que usábamos de bodega, me tapó la boca, me violó...” (Puede continuar presentándose en un monólogo que nos permita entender al personaje y su historia particular)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Este monólogo de presentación debe hacerse posterior al análisis multidimensional del personaje (físico, social, psicológico, teatral).</li> <li>• Muestran 2 escenas ya escogidas de su drama creativo.</li> <li>• Conversación grupal respecto a personajes. El grupo puede ayudar a mejorarlo y ofrecer elementos que puedan apoyar a la caracterización : vestuario, maquillaje, etc.</li> </ul>		
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
<p>✓ Utilizar creativas para la construcción de personajes.</p>	<p>✓ Muestra un personaje original, auténtico y sincero en el escenario.</p> <p>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</p>	<p>Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo</p>

## SESIÓN Nª 17, 18 y 19

**Ensayos**

(Dimensión priorizada: Originalidad, Elaboración)

**VIII. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1 Institución Educativa : IESTP Simón Bolívar  
 1.2 Fecha de Ejecución : Mayo  
 1.3 Docente Responsable : Investigadora  
 1.4 Año Lectivo : 2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Drama creativo.

**III. PROPÓSITO:**

- Preparación de la muestra final

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización del equipo</li> <li>• Organización de los espacios</li> <li>• Verificación de sonido, luces (si es que utilizaran).</li> </ul>	Espacio amplio Ropa cómoda	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ensayos con la docente quien dirigirá detalles del drama creativo</li> <li>• Ensayo general</li> </ul>	Toc-toc o pandereta PPT. Vestuario, maquillaje, utilería,	
<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informe de equipos de trabajo: luces sonido, escenografía, utilería, vestuario, etc.</li> </ul>	escenografía	
<b>Nota: Estos son ensayos durante las sesiones, los participantes deben reunirse en horarios alternativos</b>			

	<p>para realizar ensayos grupales, por escenas u otro tipo de reuniones necesarias.</p> <p>En esta etapa la docente asume un rol más que de docente, de directora teatral para afinar el resultado final en cuanto a detalles de la propia producción</p>		
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
<p>✓ Dramatizar el drama creativo propuesto con fluidez, originalidad y elaboración</p>	<p>✓ Muestra una propuesta de drama creativo original, audaz en el escenario.</p> <p>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</p>	<p>Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo</p>



SESIÓN N<sup>a</sup> 20  
**Muestra Final: Drama Creativo grupal**  
 (Dimensión priorizada: Fluidez, originalidad, Flexibilidad, Elaboración)

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa	: IESTP Simón Bolívar
1.2 Fecha de Ejecución	: Mayo
1.3 Docente Responsable	: Investigadora
1.4 Año Lectivo	2017

**II. CONTENIDOS BÁSICOS:**

- Drama Creativo.

• **III. PROPÓSITO:**

Descubre que puede ser un medio creador y expresivo.

**IV. DESARROLLO:**

Situaciones de Aprendizaje	Estrategias	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización de la muestra.</li> <li>• Verificación del espacio escénico (escenografía), luces, sonido.</li> <li>• Verificación de elementos auxiliares: vestuario, maquillaje, utilería.</li> </ul>	Espacio amplio Escenografía Vestuario Maquillaje, luces, sonido, utilería.	<b>1Hora</b>
<b>Proceso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación final del drama creativo</li> <li>• Conversatorio evaluativo.</li> <li>• Agradecimientos</li> </ul>	Aula amplia Multimedia	
<b>Salida</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de Postest</li> </ul>	Equipo de sonido Técnicos de apoyo.	



## V. EVALUACIÓN:

Capacidad del Área	Indicadores	Instrumentos
<p>✓ Muestra su creatividad en la resolución de problemas cotidianos a través de la participación en un drama creativo.</p>	<p>✓ Muestra un trabajo actoral, auténtico y sincero en el escenario.</p> <p>✓ Realiza diversas propuestas desde su propia perspectiva creativa</p> <p>✓ Resuelve problemas que se pudieran presentar en el momento de la muestra con originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración</p> <p>✓ Utiliza sus propios recursos para resolución de dichos problemas.</p>	<p>Observación, Hoja de cotejo Diálogo autoevaluativo</p>

## Anexo 9 – Otras evidencias

### Fotos de Sesiones



**Ejercicios de Integración y Confianza**



**Juegos Dramáticos**

### Ejercicios Dramáticos: emociones



### Improvisaciones

**Creatividad  
Corporal:  
Formas  
Corporales**



**Danza Creativa**



**Drama Creativo**



**Expresando creativamente mis emociones**

**Improvisaciones**



**Drama Creativo**



Ensayos



Ensayos