



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

Programa de artes visuales para el fortalecimiento del  
pensamiento creativo de los estudiantes de tercer Año de secundaria de una  
Institución Educativa Huamachuco, 2019.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Br. Sanndy Aimeé Navarro Catalán

(ORCID 0003-2530-9090)

**ASESOR:**

Mg. Darwin Richard Merino Hidalgo

(ORCID 0001-9213-0475)

**SECCIÓN:**

Educación- Idioma

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del Infante, niño y adolescente

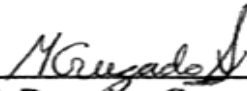
**PERÚ - 2019**

**Página del Jurado**



---

**Dra. Patricia del Pilar, Moreno Torres**  
**PRESIDENTE**



---

**Dra. María Peregrina, Cruzado Vallejos**  
**SECRETARIA**



---

**Dr. Darwin Richard Merino Hidalgo**  
**VOCAL**

## Dedicatoria

*A Dios, mi madre Victoria Catalán Muñoz  
así mismo a mis queridas tías Amparo y Margot.*

## Agradecimiento

A través de estas líneas expreso mis sinceros agradecimientos a todas las personas que con su soporte científico y humano han colaborado en la realización de este trabajo de investigación.

En primer lugar, agradezco a mi familia, por el apoyo incondicional en mis estudios, alegrías, tristezas, y la confianza hacia mi persona para seguir adelante, especialmente a mi madre, tíos, hermanos que me apoyaron desde el inicio de la carrera, y en todo momento.

Muy especialmente a mi asesor, Mg. Richard Merino Hidalgo, quien con sus sabios comentarios y consejos, ayudo académicamente a orientar y construir este presente trabajo de investigación, mi más sincera gratitud.

Asimismo, a los colegas: Elizabeth, Marisa, Alicia, Wiston, quienes con sus útiles orientaciones se ha logrado nutrir en gran medida este trabajo de investigación; a cada uno de ellos se les agradece.

Como también a mis compañeros y amigos de trabajo de la I.E. 80152 Puente Piedra, mi más sincera gratitud.

Evidentemente a mi familia, sin su constante apoyo, hubiera sido casi imposible culminar este trabajo. En especial a mi madre Victoria Catalán Muñoz, y a mis tías Amparo y Margot; así mismo a toda mi familia Catalán Muñoz.

Y por supuesto mi profunda gratitud para la Dir. Silvia Acosta Amador y a la Sub. Dir. Luz Silvana Sandoval Araujo de la I.E. 80152 Puente Piedra – Huamachuco por hacer posible esta investigación.

A todos los que aquí no están, pero si en mi mente. GRACIAS.

Sanndy.

## **Declaratoria de autenticidad**

Sanndy Aimee Navarro Catalán, estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N°40093281, con la tesis titulada: “Programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa – Huamachuco 2019”.

Declaro bajo juramento que:

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

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

Trujillo, Agosto de 2019

Sanndy Aimee Navarro Catalán

DNI N°40093281

## **Presentación**

Señores miembros del jurado calificador:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes emanadas por el Reglamento de grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Educación e Idiomas, someto a vuestro criterio profesional la evaluación del presente trabajo de Investigación titulado: “Programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa. Huamachuco, 2019”, elaborado con el propósito de obtener el grado de Maestría en Psicología Educativa.

Espero contar con los requisitos de aprobación para obtener el grado de Magíster en Psicología Educativa.

Sandy Aimee Navarro Catalán

Trujillo, Agosto de 2019

# ÍNDICE

<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
1.1 Realidad Problemática.....	12
1.2 Trabajos previos .....	13
1.3 Teorías relacionadas al tema .....	15
1.4 Formulación del Problema .....	31
1.5 Justificación del estudio.....	31
1.6 Hipótesis .....	32
1.7 Objetivos .....	33
<b>II. MÉTODO</b> .....	<b>34</b>
2.1. Diseño de Investigación .....	34
2.2. Variables y Operacionalización .....	34
2.3. Población y muestra.....	35
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	37
2.5. Métodos de análisis de datos .....	37
2.6. Aspectos éticos.....	39
2.7. Validez y confiabilidad .....	39
<b>III. RESULTADOS</b> .....	<b>40</b>
3.1. Descripción de resultados.....	40
3.1.1. Resultados a nivel variable .....	40
3.1.2. Resultados a nivel dimensiones.....	44
3.2. Contrastación de Hipótesis .....	57
3.2.1. Hipótesis General .....	57
3.2.2. Hipótesis específicas.....	58
<b>IV. DISCUSIÓN DE RESULTADO</b> .....	<b>62</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	<b>65</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>66</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>67</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>70</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables .....	34
<b>Tabla 2</b> Distribución de la población y muestra .....	36
<b>Tabla 3</b> Resultados del pre y post test del grupo experimental y control.....	40
<b>Tabla 4 Nivel de Pensamiento creativo del grupo control y experimental.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabla 5</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión visomotora.....	44
<b>Tabla 6</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión visomotora.....	47
<b>Tabla 7</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva.....	49
<b>Tabla 8</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva.....	51
<b>Tabla 9</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal.....	53
<b>Tabla 10</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal. ....	55
<b>Tabla 11</b> Contrastación de hipótesis.....	57
<b>Tabla 12</b> Contrastación de hipótesis H2 y H3 .....	58
<b>Tabla 13</b> Contrastación de hipótesis H4 y H5 .....	60
<b>Tabla 14</b> Contrastación de hipótesis H6 y H7 .....	61



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> Porcentaje del nivel de Pensamiento creativo experimental y control.....	42
<b>Gráfico 2.</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión habilidades básicas.....	47
<b>Gráfico 3.</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva.....	51
<b>Gráfico 4.</b> Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal. ....	55

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de Huamachuco, 2019” tiene como objetivo general determinar los efectos que produce la aplicación del Programa de artes visuales en el pensamiento creativo de los estudiantes tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

La población objeto de estudio estuvo conformada por adolescentes, a quienes se les aplicó un instrumento de cuatro ejercicios que evalúan el pensamiento creativo con sus dimensiones: creatividad visomotora, creatividad aplicada o inventiva y creatividad verbal considerando los indicadores de fluidez, flexibilidad y originalidad.

Como conclusión, se determinó que la aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019, pues se ha comprobado que en el post test se alcanzó un promedio mayor al obtenido en el pre test. Por último, de acuerdo a los resultados obtenidos, la investigadora aplica una propuesta para desarrollar el pensamiento creativo en los sujetos de la población muestral.

Palabras claves:

Artes visuales, pensamiento creativo, creatividad, arte, sensibilidad.

## **ABSTRACT**

The present research entitled "Program of visual arts for the strengthening of the creative thought of the students of third. Year of secondary of educational institution of Huamachuco, 2019" has as general objective to determine the effects produced by the application of the Program of visual arts in the creative thought of the students of thirh Year of secondary of educational of Huamachuco, 2019.

The target population consisted of adolescents between the ages, to whom an instrument of seven exercises was applied to evaluate creativity with its dimensions.

As a conclusion, it was determined that the application of the Visual Arts Program significantly strengthens the creative thinking of students in the third year of secondary school of educational institution of Huamachuco, 2019, since it has been verified that in the post test a higher average was reached than the one obtained in the pre-test. Finally, according to the results obtained, the researcher elaborates a proposal to develop creative thinking in the subjects of the sample population.

**Keywords:**

Visual arts, creative thought, creativity, art, sensitivity.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Realidad Problemática**

Hoy en día, solucionar un problema va más allá de simples soluciones. Atravesar problemas y proponer, frente a ellos, nuevos asuntos, posibilidades y medios de solución requiere de una imaginación creadora.

La postura creativa frente a la solución de los problemas que se presentan, es una habilidad que se necesita desarrollar y aprender. El hábito de crear se aprende, como cualquier otra habilidad. Al ser una actitud frente a lo desconocido, la creatividad frente a los problemas es algo que se aprende en los primeros años de vida; afianzándose con mayor profundidad en la niñez y viéndose reflejada o en práctica, con mayor fluidez, en la adolescencia.

Ante esto, es necesario reflexionar acerca de cómo se imparte el uso de la creatividad en el proceso de aprendizaje escolar. Aquí viene a cumplir un papel importante el uso de las artes visuales.

No hay mejor manera de desarrollar la creatividad que mediante el arte. Esto lo saben países como Estados Unidos, cuyas currículas educativas exponen el valor del arte en las escuelas para el desarrollo de la creatividad, incluyéndola como un factor clave para el estudiante tanto en su aprendizaje como su desarrollo personal.

Lamentablemente, la realidad educativa en América Latina impide el adecuado desenvolvimiento de los niños y jóvenes en el campo artístico, siendo este usado como actividades netamente recreativas. De hecho, en el Perú; no se profundiza en educación artística, siendo un aspecto ignorado y subestimado como el motor del desarrollo de los niños y adolescentes.

De una Institución Educativa de Huamachuco se da poca importancia al desarrollo o fortalecimiento del pensamiento creativo del estudiante, debido a las tendencias actuales de abordar problemas, pues solo se hace desde el ámbito disciplinar, dejando de lado la intuición, inventiva, imaginación y la emocionalidad, características fundamentales del pensamiento creativo. Se hace evidente también que una de las capacidades más descuidadas en el desarrollo de los jóvenes

estudiantes es la creatividad, así vemos que la enseñanza está centralizada solo en memorizar nombres, fechas, datos, reglas, fórmulas existentes, esto ocurre porque en la programación curricular solo priorizan áreas de comunicación integral y lógico matemático, los demás dejan de lado, entendiéndose que el pensamiento creativo no es exclusiva de un área sino transversal, esto perjudica el desarrollo del alumno y por ende de la sociedad.

Las situaciones anteriormente expuestas, provocan en los adolescentes ciertos vacíos en su desarrollo personal, profesional y social; impidiendo su desarrollo integral. Ante la problemática ya expuesta, la investigación plantea la implementación de un programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo y, por ende; el incremento de su capacidad para solucionar problemas y el despertar de su imaginación mediante actividades artísticas como las artes visuales.

## **1.2 Trabajos previos**

Crespín, A. (2015), realizó la investigación titulada “Las artes plásticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 2do año básico de la escuela de educación básica Humberto Moré” cuyo objetivo fue establecer metodologías didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del 2do año de la Escuela de Educación Básica “Humberto Moré”, a través del diseño y creación de una guía didáctica de técnicas para artes plásticas.

La investigación es de tipo descriptiva. La metodología aplicada fue la encuesta, usando la entrevista, la observación y la documentación bibliográfica como instrumentos. Se concluye que las docentes restan importancia a las artes plásticas como elemento clave para el incrementar y desarrollar el pensamiento creativo e imaginativo en los niños, truncándolo hasta hacerse notorio en su desenvolvimiento académico. Ante esto, la autora recomienda que la institución implemente espacios para brindar clases de artes plásticas, logrando estimular el desarrollo pensamiento creativo en los niños.

Soto, V. (2013) en su tesis: “Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de Educación Infantil”, tuvo como objetivo promover el uso del pensamiento divergente en la educación infantil, mediante actividades lúdicas y atractivas acorde a su edad, y así satisfacer las necesidades básicas, etapas y áreas principales del desarrollo de los niños.

La investigación es de diseño no experimental, la metodología aplicada fue la encuesta, usando la entrevista como instrumento. Se concluye que los niños tendrían un aprendizaje creativo si es que éste resulta interesante y atractivo. Del mismo modo, el Programa DEPDI desarrolló destrezas aplicables en niños necesarias para afrontar diversas circunstancias del día a día, entre ellas: habilidades de razonamiento, estrategias y técnicas de memorización e investigación, solución de problemas, y mejora de conductas como autonomía, autoestima, independencia y aceptación a la diversidad y al cambio.

Nazario, Y. (2018) En su investigación denominada “Modelo de técnicas de artes visuales para mejorar el pensamiento creativo en los niños de cuatro años - Institución Educativa Inicial “Karl Weiss” Chiclayo 2016”, tuvo como objetivo proponer un modelo de técnicas de artes visuales que mejoren y potencien el pensamiento creativo en niños de cuatro años de la institución educativa mencionada.

La investigación es transversal, no experimental. Los instrumentos usados fueron la ficha bibliográfica, la ficha resumen y la ficha textual. La autora concluye mediante el diagnóstico para conocer el nivel del pensamiento creativo, que los niños muestran un nivel de creatividad baja. Para contribuir a incremento de la creatividad, Nazario (2018), demostró que un modelo de artes visuales es una propuesta considerable, porque abarca actividades estimulantes de la creatividad, usándola no solamente para simple recreación.

Robles, N. (2016) en su investigación denominada: “Programa de Técnicas Gráfico Plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la I.E.I N° 598 “Los Amautas” de Súcota, Cutervo”, tuvo como objetivo proponer un modelo

de Programa de Técnicas Gráfico Plásticas que desarrollen la creatividad en los niños y niñas de la institución en investigación, teniendo en cuenta que al efectuar el adecuado análisis de la problemática se verificó que efectivamente existe un restringido desarrollo de la creatividad que obstaculiza el proceso de enseñanza - aprendizaje

La investigación es explicativa –aplicativa, de diseño pre experimental. Los instrumentos usados fueron la ficha bibliográfica, la ficha de comentario y la ficha textual. Como conclusión, el Programa de Técnicas Gráfico plásticas que propone la autora previa aplicación, resultó suficientemente útil en los niños; confirmando ser una alternativa eficaz para mejorar su creatividad.

Yupanqui & Zavaleta (2013) en su investigación titulada “Técnicas Grafo Plásticas para desarrollar la creatividad en los niños/as de 5 años de edad en la I.E. N°1638 “Pasitos de Jesús” de la ciudad de Trujillo -2012”, tuvieron como objetivo establecer las técnicas grafo plásticas empleadas por docentes de educación inicial y, posteriormente, proponer un manual dichas técnicas necesarias para potenciar la creatividad en los niños.

La investigación es de diseño simple, usando como instrumento la ficha textual, ficha personal y ficha resumen.

Las autoras concluyeron que la técnica grafo plástica desarrollará en el niño todos los aspectos cognitivos, motrices y afectivos que facilitarán su proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1 La creatividad**

##### **a) Etimología**

El Diccionario de la RAE (2014), define al término como: “la capacidad de creación”, es decir, producir alguna cosa de la nada. Sin embargo, en esta enunciación no se sabe si se trata de una característica intelectual, un rasgo de personalidad o un don.

##### **b) Definición**

Beltrán y Bueno (1995) sostienen que la creatividad es una noción natural del conocimiento que el hombre ha desarrollado todo el tiempo por necesidad de plasmar cosas y apoyado de la inteligencia humana. Así mismo, ellos distinguen dos nociones de la creatividad: ontológica y psicológica. La primera hace referencia a la producción de algo desde la existencia de la nada; y la segunda, a un ser que dada su naturaleza existe y es inteligente.

Bruno (1997), en su Diccionario de Términos Psicológicos precisa a la creatividad como: “Proceso intelectual caracterizado por la originalidad, el espíritu de adaptación y la posibilidad de hacer realizaciones concretas”.

De Haan & Havighurst (1961), coinciden en que la creatividad emana del espíritu del hombre en concordancia con la necesidad de lograr un determinado propósito real de satisfacción concreta, como una invención técnica, descubrimiento en ciencia o realización artística.

Por otra parte, Spearman (1931) en su obra “Creative Mind”, afirma que la creatividad es una “trasferencia” de acciones humanas como destrezas, motivaciones y condiciones propicias que generan un resultado con soluciones acertadas.

Torrance (1976), investigador importante y reconocido del mundo de la creatividad, lo define como una cierta sensibilidad a problemas y necesidades, que genere la búsqueda y validación del conocimiento, ideas e información y que, a su vez, identifique las soluciones que proporcionen buenos resultados.

El autor Pawlak (2000) considera que la creatividad es todo un conjunto de elementos ideológicos interrelacionados espiritualmente



que producen pensamientos y conocimientos de un contexto concreto, logrando expresiones y resultados variados en la sociedad.

**c) Factores o dimensiones del pensamiento creativo**

Sánchez (2006) refiere que los criterios para evaluar la creatividad de una manera multidimensional (verbal, visomotora y aplicada), y no de manera parcial para ello diseñó la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC), la misma que presenta tres dimensiones:

a) Dimensión creatividad visomotora

En esta dimensión, al adolescente se le presenta una serie de trazos como círculos, curvas y líneas; con los cuales tiene que realizar un dibujo, en un tiempo destinado. Implica el ejercicio de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos. Por ejemplo: cortar, rasgar, colorear, enhebrar, escribir.

b) Dimensión aplicada o inventiva

En esta dimensión al adolescente se le presentan dos figuras en un determinado tiempo en el que el participante tiene que escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos. Se trata de generar nuevas ideas o conceptos de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos que habitualmente producen soluciones originales.

c) Creatividad verbal

En esta dimensión el alumno tiene que inventar y escribir un cuento bien estructurado; es decir que incluya inicio, desarrollo y final. El cuento debe considerar las palabras que se le presentan al inicio del ejercicio. Para esta actividad se destina un determinado tiempo.

#### **d) Teorías sobre la creatividad**

##### **La teoría de la creatividad incremental**

1. Esta teoría propuesta Weisberg (1989) considera el arraigo o la experiencia del individuo a su destreza y el desarrollo gradual de su trabajo anterior, por medio de un proceso de pequeños y continuos saltos.
2. La teoría de la transferencia Guilford (1891) asociada al desarrollo intelectual creativo, motivado por el impulso intelectual de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la interacción de las dimensiones del pensamiento compuesto por factores, contenidos y productos mentales que producen la transmisión creativa, es decir, la comunión de las dimensiones mencionadas.
3. La teoría humanista mencionada por Solar (1991) explica que los factores sociales e interpersonales cumplen un papel importante para el desarrollo o el bloqueo a la creatividad.
4. La teoría factorial, en donde se ubica a Guilford y Torrance, y en la que se estudia el comportamiento creador por métodos experimentales y teóricos.
5. La teoría neuropsicofisiológica, basada en la lateralización y codificación de los hemisferios cerebrales.

Por su parte, Chacón (2005) afirma que dos de las teorías en donde se han realizado más investigaciones son las de Guilford y la de Torrance.

6. La teoría de análisis de factor, intelecto y creatividad se le atribuye

a Guilford, en ésta se mencionan tres categorías: contenido, operación y productos. Dentro de la categoría de operación, sobresale el factor general de producción divergente que se considera una operación creativa, que está representado por la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de los procesos de pensamiento.

7. La teoría de la educación y la creatividad, del psicólogo educativo Paul Torrance, en la actualidad es de gran influencia, pues su autor ha realizado múltiples investigaciones en relación con el pensamiento divergente y desarrolló diferentes pruebas sobre los procesos del pensamiento creativo, sobre las cualidades de los productos y de las personalidades creativas.

En sí, las diferentes teorías reafirman la creatividad como cualidad del ser humano para construir mundos posibles y como tal, debe estudiarse, fortalecerse y estimularse.

La prueba de Pensamiento Creativo de Torrance está diseñada para medir algunas o las cuatro características consideradas importantes en el proceso del pensamiento creativo: flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración, y las respuestas son calificadas en tres o más de estas cuatro áreas.

- a) La flexibilidad se refiere a la variedad de ideas presentadas y la capacidad para cambiar de un enfoque a otro.
- b) La fluidez implica el número de ideas o las respuestas totales que se produjeron en realidad.
- c) La elaboración alude a la riqueza del detalle en una explicación verbal.
- d) La originalidad es la capacidad de producir ideas y figuras que no sean obvias (Jay y Swerdlik, 2001).

La mayoría de los expertos en el área coinciden en mencionar que los principales indicadores para evaluar la creatividad son: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad (Guilford citado por Rodríguez y Romero, 2001).

#### **e) La creatividad en el ámbito creativo**

Torrance (1977), sostiene que las instituciones educativas deberían visualizar a largo plazo nuevas estrategias que no favorezcan sólo el aprendizaje académico y tecnológico, sino también el creativo.

Narváez y Montalvo (2014) plantean formas para aprender a pensar y todos deberían estar preparados para desarrollar ciertos tipos de estrategias.

Para estimular una sociedad creativa, se sabe que se necesita de herramientas intelectuales y tecnológicas, (Pawlak, 2000).

Al respecto, teniendo en cuenta los diversos aportes conceptuales, se puede indicar que los seres humanos poseemos cierta actitud creativa en diferentes niveles plasmados en la producción de ideas, alternativas y proyectos que la comunidad utilice para mejorar su cultura.

### **1.3.2 Artes visuales**

#### **1.3.2. Definición**

Según Mamani (2018) “las artes visuales es toda expresión que se puede apreciar mediante el uso de la vista para su adecuada apreciación” (p.2).

También se les llama artes plásticas, en su etimología, el término

“plástica” deriva del griego “plastiké” (lat. “plástica”), o arte de modelar.

Las artes plásticas hacen referencia a la actividad escultórica modelables por la mano que emplea recursos blandos y que, por tanto, se distingue de aquella otra escultura que tiene su origen en el latín “sculpere”.

En conclusión, las Artes plásticas, también llamadas Artes visuales, se considera una clasificación de Arte que se encuentra al mismo nivel que las Artes musicales, Artes literarias, y las Artes escénicas.

Las Artes Plásticas también llamadas Artes visuales difieren de todas las mencionadas líneas arriba en su forma de expresión, ya que emplean materiales blandos o sólidos, moldeadas, dispuestas o transformadas a criterio personal por el artista (Mamani, 2018, p.2).

### 1.3.3. Clasificación

Mamani (2018) presenta la siguiente clasificación:

- a) **DIBUJO:** Es un arte visual en el que se utilizan varios medios para representar algo en un medio bidimensional o tridimensional. Los materiales más comunes son los lápices de grafito, la pluma estilográfica, crayones, carbón, etc. Más que una técnica gráfica basada en el uso de la línea, el dibujo es la expresión de una imagen que se hace en forma manual, es decir, se usa la mano para realizarlo. Los materiales que se pueden usar son muchos, como también la superficie donde se puede hacer. Los más usados son el papel como soporte y el

lápiz como el instrumento, pero actualmente se usa la computadora utilizando un lapicero óptico (También conocido como Tabla o Tableta digitalizadora.) o un ratón de ordenador. Los primeros dibujos se encuentran en las cavernas como Altamira, donde los hominos erectus hicieron grabados en las paredes representando lo que ellos consideraban importante transmitir o expresar.

- b) PINTURA. En Bellas Artes, la pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura como la teoría del color. La pintura es la expresión de ideas, pensamientos y sentimientos en el papel, madera, paredes etc. Para esto el pintor necesita una habilidad para pintar y además una situación en que se base, es decir, un conflicto, problema, o situación en la que este se encuentre. Es el color presentado en una obra y puede ser de distintas naturalezas ya sean orgánicos y biodegradables, solubles en agua, de base aceitosa, etc.
  
- c) ESCULTURA. Se llama escultura al arte de moldear el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales, figuras en volumen. Es una de las Bellas Artes en la cual el escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. En la escultura se incluyen todas las artes de talla y cincel, junto con las de fundición y moldeado, y a veces el arte de la alfarería.
  
- d) GRABADO. El grabado es el arte que produce una estampa mediante la obtención previa de una plancha o matriz. Los procedimientos para su realización pueden ser muy diversos, si bien son dos los fundamentales y más usados: el grabado en

madera y el grabado en cobre. Entendemos por grabado el resultado del trabajo realizado sobre una superficie de madera o metal, llamada plancha, por medio de instrumentos cortantes, punzantes o de ácidos que atacan la superficie metálica.

Las técnicas del grabado pueden agruparse en cuatro categorías:

1. De relieve (procesos mecánicos): Xilografía y Linóleo.
2. De incisión (procesos mecánicos): Buril y Punta seca.
3. De recorte (Esténcil): Serigrafía.
4. De superficie (Proceso químico): Litografía.

Cerámica: es ciencia, tecnología y tradición elaborada a base de arcilla cocida. Parte de la cerámica, son las vasijas y otros objetos hechos de arcilla endurecida por cocimiento en horno. La naturaleza y el tipo de la cerámica están determinados por la composición de la arcilla, el método de su preparación, la temperatura a la que se ha cocido y los barnices que se han utilizado. Se distingue de la porcelana por ser porosa y opaca. Como se cuece a temperatura más baja que ésta no llega a vitrificar.

El término alfarería se suele emplear para designar a la cerámica primitiva o de carácter popular, generalmente de uso doméstico. Arcilla. En el diccionario, una de las definiciones que encontramos de arcilla es: "sustancia mineral plástica compuesta principalmente de silicatos de aluminio hidratados". Las distintas arcillas se formaron, primero a partir de la descomposición de las formaciones rocosas y, por la acción de distintos factores, presión tectónica, movimientos sísmicos, distintos tipos de erosión, etc., y segundo por la adquisición,

durante el viaje hasta su lugar de sedimentación, de diferentes impurezas de origen mineral; por lo tanto, dependiendo de las características de la roca de origen, existen innumerables tipos de arcillas, cada una de las cuales posee unas propiedades particulares.

Diseño gráfico: La palabra “Diseñar”, proviene del italiano "disegnare", y el latín "designare"; de signare, significa seña o signo. De tal modo, signo se define como la unidad mínima de comunicación en todos los lenguajes. El concepto que mejor define el Diseño gráfico sería: “es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” (Mamani, 2018).

#### 1.3.4. Elementos que componen las artes visuales

Mamani (2018) precisa que los elementos constitutivos de las artes visuales, son:

##### a) LÍNEA

Es la sucesión de puntos, por lo que el punto según Wassily Kandinsky, es el elemento plástico básico. Siguiendo sus conceptos el punto en plástica no es un ente material, sino que al reclamar una cierta superficie sobre el plano, se materializa, posee límites, sus tensiones internas y comienza a vivir como ente autónomo; en él se encuentra el embrión de la línea y el plano, pero se lo percibirá como punto si en relación con el plano que lo contiene y los elementos que lo rodean, su tamaño es adecuado a la percepción de un punto. Su forma externa es variable, sea circular, triangular, trapezoidal, como simple mancha sin características geométricas, etc. Constituye el



‘sonido’ elemental de la plástica y con sólo un punto sobre el plano éste ya comienza a expresarse estructuralmente.

La tipología de línea que existen son: vertical, horizontal, diagonal, aserrada o quebrada y ondulada.

#### b) COLOR

Es una experiencia sensorial que se produce gracias a tres factores:

1. Una emisión de energía luminosa. El color está directamente relacionado con la luz ya que, como es evidente, sin luz no se perciben los colores. Incluso, aunque exista luz en nuestro entorno, dependiendo de sus características, tendremos distintas apreciaciones de los colores de los objetos.

2. La modulación física que las superficies de los objetos hacen de esa energía.

3. La participación de un receptor específico: la retina. El ojo humano contiene tres tipos distintos de receptores del color, que son sensibles a la luz roja, verde y azul (RGB: Red, Green and Blue).

#### c) FORMA

Es un elemento a medio camino entre lo perceptivo y la representación. Un avión, por ejemplo, puede tener apariencias muy diversas o ser percibido desde puntos de vista diferentes. En cualquier caso, su estructura sigue siendo en todos los casos la misma. Gracias a esa forma estructural reconocemos sin problemas todos los tipos de aviones y todas las vistas parciales de cada uno de ellos y nuestra percepción no es engañada por las apariencias de los casos individuales. Para que la forma sea arquetípica (es decir sirva como ejemplar, prototipo o modelo) es necesario que cuente con el número

suficiente de rasgos que salvaguarden la identidad del objeto.

Por este motivo, la representación arquetípica exige:

(a) simplicidad y fácil reconocimiento.

(b) una adecuación realista al significado que quiere expresar (difícilmente una hiena podría ser alguna vez un símbolo de paz por sus propias características biológicas y zoológicas).

#### d) MATERIALES NO CONVENCIONALES

Es el aprovechamiento de los recursos en desuso (reciclaje), así como los naturales para la expresión y apreciación artística.

- RECICLABLES: PLÁSTICOS, VIDRIO, TELAS, ALGODÓN, ETC.

Plásticos: Se pueden realizar trabajos de bricolaje, como texturados y collage sobre cartulinas.

Vidrio: Se puede usar para realizar simples mosaicos, teniendo cuidado en el uso de la cortadora y el lijado respectivo para no afectar y evitar accidentes.

Telas: Se pueden usar para realizar collages con cola sintética sobre cartulina.

Algodón: Se usa mayormente en el collage, como medio de expresión de barbas y de nubes.

También se puede trabajar de manera mixta usando arena, tela y algodón, obteniendo excelentes paisajes.

- Naturales: hojas, arena, piedra, tintes naturales, etc.

Hojas: Las hojas de plantas se pueden hacer secar para realizar hermosos collages, o floreros con flores secas sobre cartulina.

Arena: Es un elemento muy importante para experiencias de texturados en pintura rupestre.

Piedra: Se puede acompañar para la realización de collages y otros tipos de expresiones en lo que se refiere en collage.

Tintes naturales: Se pueden usar para realizar trabajos artísticos de paisajes y de otros medios.

Mixtos: En la combinación de papeles y otros elementos se puede obtener trabajos exclusivos para la expresión artística. En esta etapa se puede realizar trabajos relacionados con collages de materiales, adecuando para ello diferentes materiales de acuerdo al contexto en el cual se desarrolle la actividad educativa, es importante considerar ello para evitar confusiones en cuanto al desarrollo de la creatividad como elemento esencial en el arte.

#### 1.3.5. Fundamentos del Enfoque Cultural y Pedagógico de las Artes en la Escuela

En cuanto a enfoque cultural, la creatividad se vislumbra como una vía o un sendero de convivencia con el conocimiento. La comunidad educativa sustenta su trabajo cuando ve plasmado la “transferencia del saber” a otras personas y estas realizan el efecto multiplicador sucesivamente.

En tal sentido, la creación, ya sea en la comunidad -escuela y comunidad-aula, recupera su verdadera importancia cuando se

trabaja con otros.

En cuanto a enfoque pedagógico, surge desde el concepto de Laboratorio Cultural Fijo, la cultura se sustenta como un espacio experimentación e investigación de las formas de vida, de sentir, pensar y actuar, lo cual otorga un espacio a la identidad y diversidad cultural del contexto que conjuga con los documentos normativos de las instituciones educativas que tiene como propósito fomentar y valorar el arte y la cultura de los pueblos, teniendo como finalidad fortalecer una identidad nacional propia. En dicho espacio, cada uno de los actores involucrados (ya sean comunidad escolares o locales) crean y manifiestan los sentidos culturales propuestos en el Proyecto Educativo institucional (Di Girolamo, 2008).

Estos principios constituyen una interrelación entre docente y alumno, entre escuela y comunidad local, nacional y mundial.

- Ser personas creativas y colaborativas
- Desarrollar inteligencia social.
- Solucionar conflictos culturales.
- Promover una convivencia democrática.

#### 1.3.5.1. Expresión Creativa y Apreciación Estética

La capacidad de expresión y recreación de la propia realidad en los niños(as) y jóvenes, necesita estilos de aprendizaje que desarrollen la creatividad. Por consiguiente, se detallarán algunos factores claves y la importancia de potenciarlos, con el fin de suscitar la reflexión y su posterior incorporación a la práctica educativa de los educadores.

##### a) La expresión creativa

La creatividad es considerada una capacidad inherente a la

expresión humana, que muchas veces se halla escondida sin poder apreciarla verdaderamente. Por ello, es necesario inculcarla, incentivarla y fortalecerla para transformarla en una gran fuerza que impulse nuevas y audaces empresas.

“Fomentar la creatividad en los niños/as, significa, de alguna manera, motivarlos a captar la realidad y desarrollar su capacidad de asombro, sus ganas de explorar, experimentar y descubrir, para comprender y transformar su imaginación.

Según Di Girolamo (2011), los niños desde temprana edad ponen en marcha la curiosidad, que es el mecanismo que los guía certeramente en sus primeras aventuras de exploración del mundo aún desconocido.

b) La apreciación artística

El proceso de apreciación estética en los seres humanos se inicia con el uso intuitivo de todos los sentidos y se expresa en el interés, disfrute y apreciación de la belleza en todas sus interpretaciones (plano sensorial, afectivo, intelectual y práctico).

Los niños y niñas, aproximadamente a los cinco años edad, acostumbran iniciar el aprendizaje en el que alcanzan progresivamente capacidades para elaborar abstracciones y emprenden procesos indispensables para la apreciación intelectual del valor estético de una obra o producto, como lo son el análisis y la síntesis.

El “valor estético” hace referencia a la cualidad añadida por el ser humano a las características naturales y/o físicas

de un objeto, con la finalidad de otorgar condiciones que permitan distinguir entre la belleza y la fealdad.

Estas formas de expresión tanto creativa y estética solamente serán capaces de ser realizadas por el ser humano cuando este tenga motivos suficientes para apropiarse de la realidad, y genere conocimiento transformando poco a poco en expresiones culturales y cualidades humanas innatas direccionada a una realidad circundante, propicia y enfocada en el arte o en la creatividad.

Todos los seres humanos desde su nacimiento, y más aún los niños/as ponen en marcha el mecanismo de exploración del mundo donde ponen en juego su inquietud por conocer, descubrir, explorar o experimentar una realidad concreta donde encuentre manifestaciones naturales y las transforme en expresiones artísticas y ellos a su vez logran fundar sus propias creaciones artísticas.

#### 1.3.5.2. El rol de la curiosidad en la movilización del proceso creativo.

El proceso creativo es inherente al ser humano. Todos tienen una forma particular de desarrollarlo, creando sus pautas para comprender lo que nos rodea.

En los primeros intentos de integrarse e interactuar con la sociedad, el infante acompañado de la curiosidad, utiliza intuitivamente un segundo recurso: el juego, que suele ser el mejor estímulo para acrecentarla y encauzarla.

La curiosidad es un mecanismo que el niño es capaz de desarrollarlo. A través de esta acción y en combinación con el

juego, los niños van desarrollando su vida, plasmando su personalidad y liberándose de algunos prejuicios que más adelante les permitirá desarrollarse como personas de bien. Es meritorio mencionar que nada de esto es posible si la familia y el hogar no estimula y contribuye en estas acciones; por lo tanto, aquí la escuela jugaría un papel muy importante en esta fase, ya que para conservarla viva y actuante, es necesario y fundamental que dicha curiosidad sea cultivada, promovida y apoyada.

## **1.4 Formulación del Problema**

### 1.4.1. Problema general

¿En qué medida el Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa de Huamachuco, 2019?

### 1.4.2. Problemas específicos

¿En qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece de la creatividad visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019?

¿En qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece de la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019?

¿En qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece de la creatividad verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019?

## **1.5 Justificación del estudio**

Teniendo en cuenta la problemática educativa actual, la razón principal por la cual se realiza esta investigación es el planteamiento de un programa de artes visuales como recurso metodológico que puede facilitar, reforzar y favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en niños y adolescentes.

Otra razón es que existe una amplia experiencia previa justificada por el apoyo de autores que resaltan la necesidad de interactuar en un espacio de experimentación e investigación de las formas de vida, de sentir, pensar y actuar, que permita el desarrollo y fomento de la creatividad; pues es el mecanismo brinda la capacidad de expresión y recreación de la propia realidad en los niños(as) y jóvenes. (Di Girolamo, 2011)

Por otro lado, la investigación responde a los objetivos plasmados en el Sistema Educativo Peruano sustentados en el artículo 36 de la Ley de Educación 28044, que literalmente sostiene que:

La Educación Básica Regular engloba el Nivel Inicial, Primaria y Secundaria, y va orientada a aquellos niños que pasan por una evolución educativa respecto a su crecimiento físico, afectivo y cognitivo, desde su nacimiento.

Finalmente, la metodología aplicada resultará necesaria y eficiente para obtener un resultado positivo al aplicar instrumentos basados en las dimensiones implantadas en el marco teórico. Esto permitirá resaltar la importancia de este estudio que servirá a los docentes como modelo a seguir con la finalidad de fomentar el uso de las artes visuales en sus estudiantes, favoreciendo el pensamiento creativo en el futuro inmediato.

## **1.6 Hipótesis**

### **1.6.1. Hipótesis general**

La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

### **1.6.2. Hipótesis específicas**

- La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente la creatividad visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.



- La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.
- La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente la creatividad verbal de los estudiantes de tercera año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo General**

Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

### **1.7.2 Objetivos Específicos**

- Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.
- Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.
- Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

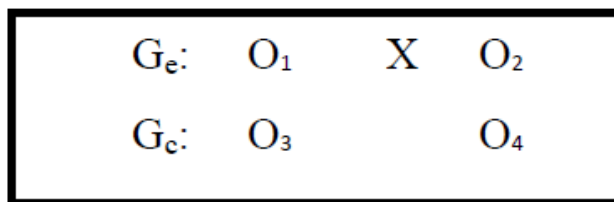
## II. MÉTODO

### 2.1. Diseño de Investigación

De acuerdo a (Hernández, 2014, p.125), se ha establecido que el diseño de esta investigación es Cuasi Experimental y corresponde al tipo pre test y post test con grupos intactos, debido a que hay mayor control de las variables y mayor exactitud en la capacidad de medición.

Gráficamente se representa así:

Diagrama del Diseño Cuasi experimental



Dónde:

- $G_e$  = Grupo experimental: 3er. año “A” de secundaria
- $G_c$  = Grupo control: 3er. año “B” de secundaria
- $X$  = Aplicación del Programa de artes visuales
- $O_1$  = Pre test grupo experimental
- $O_2$  = Post test grupo experimental
- $O_3$  = Pre test grupo control
- $O_4$  = Post test grupo control

### 2.2. Variables y Operacionalización

#### 2.2.1. Variables:

Variable independiente: Programa de artes visuales

Variable dependiente: creatividad

#### 2.2.2. Operacionalización

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECIFICOS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.	Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.	Pensamiento creativo	La creatividad es la capacidad de realizar actividades que produzcan algo nuevo, artística. (Torrance 1977)	Resultados obtenidos de la aplicación del instrumento que se empleó fue la evaluación multifactorial de la creatividad (Sánchez 2006), para evaluar el pensamiento creativo en tres dimensiones: creatividad visomotora, creatividad aplicada o inventiva y creatividad verbal.	Creatividad verbal	Fluidez Flexibilidad Originalidad	Nominal
	Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.				Creatividad visomotora	Fluidez Flexibilidad Originalidad	
Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.	Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.	Programa de Artes visuales	Está orientado al progreso de la capacidad creativa, expresiva y de apreciación, para que los y las estudiantes incrementen su sensibilidad y sus capacidades de reflexión y pensamiento crítico y creativo mediante la comprensión y apreciación de diversos lenguajes artísticos. (Mineduc, UCE,2008)	Es el conjunto de actividades y estrategias de artes visuales para que los estudiantes desarrollen las capacidades de descubrir y comunicar sensaciones, emociones e ideas provocadas por la percepción del entorno, las obras de arte y los objetos de diseño. (Mineduc, UCE,2008)	Expresión creativa: manifestar y crear visualmente	-Capacidad para descubrir -Experimentación de sensaciones -Experimentación de emociones	
					Apreciación estética: apreciar y responder frente al arte	Interés Disfrute Apreciación	

### 2.3. Población y muestra

La población objeto de estudio estuvo conformada por adolescentes de 15 a 16 años. Los equipos se mantendrán íntegros desde el inicio, durante y al término del Programa de artes visuales.

**Tabla 2***Distribución de la población y muestra*

Niños	Alumnos		N°	Composición de los grupos
	A	B		
Sección "A"	26	26	26	Grupo experimental
Sección "B"	26	26	26	Grupo control
<b>TOTAL</b>			<b>52</b>	

Fuente: Nómina de matrícula 2019-1

- Criterios de inclusión:** Estudiantes que hayan registrado la matrícula y tengan el permiso respectivo de sus padres.
- Criterios de exclusión:** Estudiantes que no hayan registrado la matrícula y/o no tengan el permiso respectivo de sus padres.

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

La técnica empleada fue la observación directa. Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. En este caso fue un elemento fundamental para obtener el mayor número de datos sobre el pensamiento creativo.

El instrumento que se empleó fue la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (Sánchez, 2006). Este instrumento está dividido en tres apartados, correspondientes a las tres dimensiones de la creatividad que evalúa: la visomotora, la inventiva o aplicada y la verbal.

En la sección de creatividad visomotora, al estudiante se le presentó una serie de trazos como círculos, curvas y líneas; con los cuales tenía que realizar un dibujo, el tiempo destinado para esta actividad era de tres minutos.

En la sección de creatividad aplicada, al estudiante se le presentaron dos figuras (una cuerda y una sábana), en un máximo de dos minutos, el estudiante tenía que escribir todos los usos posibles que se le pudiera dar a cada uno de estos artículos.

Finalmente, en el apartado de creatividad verbal, el alumno tenía que inventar y escribir un cuento bien estructurado; es decir que incluyera inicio, desarrollo y final. El cuento debía incluir las seis palabras (playa, computadora, perro, cepillo, otoño, bata) que se le presentaban al inicio del ejercicio. Para esta actividad se destinó un máximo de cinco minutos.

La codificación de los resultados obtenidos por los sujetos del estudio se analizaron de acuerdo a una tabla de especificaciones (Anexo N°02).

#### **2.5. Métodos de análisis de datos**

Se empleó la estadística descriptiva, considerando el uso de gráficos de frecuencias, barras y porcentajes.

Para el análisis de los datos se emplearon las medidas de tendencia central, las tablas y gráficos y para una mayor objetividad de los resultados obtenidos en el pre test y pos test, se aplicaron la prueba estadística “t-student”, de la siguiente manera:

$$t = \frac{\bar{d}_i}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}} \sim t(n - 1)$$

**Diferencia promedio**

$$\bar{d}_i = \frac{\sum d_i}{n}$$

Donde:

$$d_i$$

= Diferencia entre postest y pretest

$$\sum d_i \quad = \text{Sumatoria de la diferencia}$$

$$n$$

= Número de estudiantes

## **2.6. Aspectos éticos**

Sé parte de la autorización correspondiente de la dirección de la Institución educativa.

Se mantuvo la privacidad y el anonimato de los estudiantes participantes.

## **2.7. Validez y confiabilidad**

Para calcular la confiabilidad del instrumento se empleó el alfa de Cronbach. La confiabilidad de la EMUC fue de .86 lo que indica que es un instrumento con alto grado de confiabilidad (Sánchez, 2006).

Se puede afirmar que la Evaluación Multifactorial de la Creatividad es un instrumento válido y confiable, por lo que se recomienda su empleo de manera informada y responsable a los profesionales que así lo decidan para evaluar el pensamiento creativo.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Descripción de resultados

##### 3.1.1. Resultados a nivel variable

**Tabla 3**

*Resultados del pre y post test del grupo experimental y control.*

PENSAMIENTO CREATIVO								
G. EXPERIMENTAL				G. CONTROL				
N°	PRE		POST		PRE		POST	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	22	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo	24	Medianamente creativo	23	Medianamente creativo
2	18	Poco creativo	37	Medianamente creativo	23	Medianamente creativo	28	Medianamente creativo
3	25	Medianamente creativo	30	Medianamente creativo	24	Medianamente creativo	23	Medianamente creativo
4	20	Poco creativo	37	Medianamente creativo	26	Medianamente creativo	35	Medianamente creativo
5	18	Poco creativo	38	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo
6	23	Medianamente creativo	32	Medianamente creativo	19	Poco creativo	26	Medianamente creativo
7	20	Poco creativo	37	Medianamente creativo	26	Medianamente creativo	28	Medianamente creativo
8	19	Poco creativo	32	Medianamente creativo	26	Medianamente creativo	21	Medianamente creativo
9	21	Medianamente creativo	38	Medianamente creativo	25	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo
10	21	Medianamente creativo	38	Medianamente creativo	25	Medianamente creativo	25	Medianamente creativo
11	19	Poco creativo	32	Medianamente creativo	24	Medianamente creativo	25	Medianamente creativo
12	20	Poco creativo	42	Muy creativo	19	Poco creativo	19	Poco creativo
13	21	Medianamente creativo	34	Medianamente creativo	21	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo
14	24	Medianamente creativo	39	Muy creativo	24	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo
15	22	Medianamente creativo	31	Medianamente creativo	28	Medianamente creativo	25	Medianamente creativo
16	23	Medianamente creativo	32	Medianamente creativo	21	Medianamente creativo	19	Poco creativo
17	26	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo	21	Medianamente creativo	19	Poco creativo
18	24	Medianamente creativo	30	Medianamente creativo	20	Poco creativo	24	Medianamente creativo
19	20	Poco creativo	30	Medianamente creativo	26	Medianamente creativo	32	Medianamente creativo
20	23	Medianamente creativo	30	Medianamente creativo	22	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo



<b>21</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	26	Medianamente creativo	35	Medianamente creativo	26	Medianamente creativo	29	Medianamente creativo
<b>22</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	26	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo	24	Medianamente creativo	41	Muy creativo
<b>23</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	23	Medianamente creativo	36	Medianamente creativo	22	Medianamente creativo	24	Medianamente creativo
<b>24</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	24	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo	27	Medianamente creativo	33	Medianamente creativo
<b>25</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	23	Medianamente creativo	39	Muy creativo	26	Medianamente creativo	31	Medianamente creativo
<b>26</b>		creativo		creativo		creativo		creativo
	19	Poco creativo	30	Medianamente creativo	28	Medianamente creativo	31	Medianamente creativo

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de 3er. Año de secundaria de la I. E. 80152 –Puente de Piedra - Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor

## Interpretación

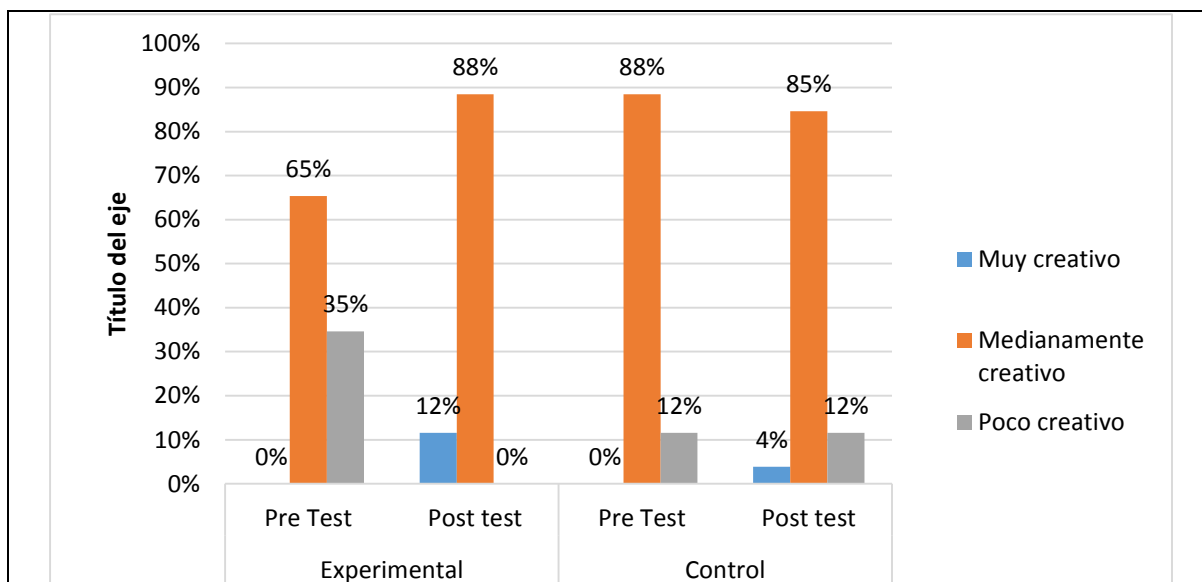
En la tabla 3 podemos observar que los resultados de los estudiantes del grupo experimental en el pre test abarcan los niveles de medianamente creativo y poco creativo con una predominancia muy marcada del nivel medianamente creativo con un puntaje mínimo de 18 y un puntaje máximo de 26. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo experimental alcanzan los niveles de muy alto de creatividad y medianamente creativo, con una predominancia muy marcada del nivel de alto de creatividad, obteniendo un puntaje mínimo de 30 y un puntaje máximo de 42.

Con relación al grupo de control podemos observar que los resultados en el pre test abarcan los niveles de medianamente y muy alto en creatividad con una predominancia muy marcada medianamente con un puntaje mínimo de 19 y un puntaje máximo de 28. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo de control alcanzan nivel muy medianamente creativo obteniendo un puntaje mínimo de 19 y máximo 41.

**Tabla 4**  
**Nivel de Pensamiento creativo del grupo control y experimental**

Nivel	GRUPOS							
	Experimental				Control			
	Pre Test		Post test		Pre Test		Post test	
	f.	%	f.	%	f.	%	t.	%
Muy creativo	0	0%	3	12%	0	0.0%	1	4%
Medianamente creativo	17	65%	23	88%	23	88.5%	22	85%
Poco creativo	9	35%	0	0%	3	11.5%	3	12%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
 Elaborado por el autor



**Gráfico 1.** Porcentaje del nivel de Pensamiento creativo experimental y control

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
 Elaborado por el autor

En la tabla 4 y gráfico 1 se observa en lo que se refiere pensamiento creativo, en el grupo experimental antes de la aplicación del Programa de artes visuales, en el pre test el 65% se encuentran dentro del nivel medianamente creativo y 35% de los estudiantes se encontraban en el nivel poco creativo. Posteriormente luego de la aplicación del “Programa de artes visuales”, en el pos test el 88% de los estudiantes se encuentran en el nivel medianamente creativo y 12% en el nivel muy creativo. Se evidencia que existe una diferencia significativa de 9 alumnos que presentan niveles bajo en creatividad, antes de la aplicación del “Programa de artes visuales” mientras que después de la aplicación se observa que 3 alumnos lograron nivel muy alto de creatividad, 23 alumnos se encuentran en nivel medianamente creativo y ningún alumno en el nivel poco creativo.

Los niveles de pensamiento crítico en el pre test del grupo control son el nivel poco creativo con un 11,5 % (3 estudiantes), el nivel medianamente creativo con un 88,5% (23 estudiantes) y el muy creativo ningún estudiante. En el post test podemos observar que se 85% se encuentran dentro del nivel medianamente creativo (22 estudiantes) y 4% en el nivel medio (1 estudiantes) muy creativo y 12% en el nivel poco creativo.

### 3.1.2. Resultados a nivel dimensiones

**Tabla 5**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión visomotora*

VISOMOTORA									
G. EXPERIMENTAL					G. CONTROL				
N°	PRE		POST		Puntaje	PRE		POST	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel		Nivel	Puntaje	Nivel	
1	6	Poco creativo	13	Muy creativo	5	Poco creativo	5	Poco creativo	
2	6	Poco creativo	11	Muy creativo	5	Poco creativo	6	Poco creativo	
3				Medianamente creativo	6	Poco creativo	6	Poco creativo	
4	6	Poco creativo	10		7	Medianamente creativo	13	Muy creativo	
5	5	Poco creativo	11	Muy creativo	8	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	
6	5	Poco creativo	12	Muy creativo	5	Poco creativo	8	Medianamente creativo	
7	9	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	10	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	
8	4	Poco creativo	12	Muy creativo	9	Medianamente creativo	5	Poco creativo	
9	5	Poco creativo	9	Medianamente creativo	10	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	
10	7	Medianamente creativo	12	Muy creativo	10	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	
11	6	Poco creativo	12	Muy creativo	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	
12	6	Poco creativo	11	Muy creativo	6	Poco creativo	5	Poco creativo	
13	4	Poco creativo	14	Muy creativo	7	Medianamente creativo	11	Muy creativo	
14	8	Medianamente creativo	11	Muy creativo	7	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	
15	7	Medianamente creativo	11	Muy creativo	11	Muy creativo	5	Poco creativo	
16	8	Medianamente creativo	6	Poco creativo	5	Poco creativo	5	Poco creativo	
17	5	Poco creativo	10	Medianamente creativo	6	Poco creativo	5	Poco creativo	
18	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	6	Poco creativo	5	Poco creativo	
19	8	Medianamente creativo	12	Muy creativo	6	Poco creativo	7	Medianamente creativo	
20	6	Poco creativo	10	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	
21	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	6	Poco creativo	
22	7	Medianamente creativo	12	Muy creativo	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	
23	6	Poco creativo	11	Muy creativo	6	Poco creativo	11	Muy creativo	
23	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	6	Poco creativo	8	Medianamente creativo	

24	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	10	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
25	8	Medianamente creativo	12	Muy creativo	6	Poco creativo	8	Medianamente creativo
26	6	Poco creativo	10	Medianamente creativo	10	Medianamente creativo	10	Medianamente creativo

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
 Elaborado por el autor

## **Interpretación**

En la tabla 5 podemos observar que los resultados de los estudiantes del grupo experimental en la dimensión visomotora en el pre test abarcan los niveles de poco creativo y medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 4 y un puntaje máximo de 8. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo experimental alcanzan los niveles de medianamente creativo, muy creativo y ninguno en nivel poco creativo, con una predominancia muy marcada del nivel de logrado, obteniendo un puntaje mínimo de 6 y un puntaje máximo de 14.

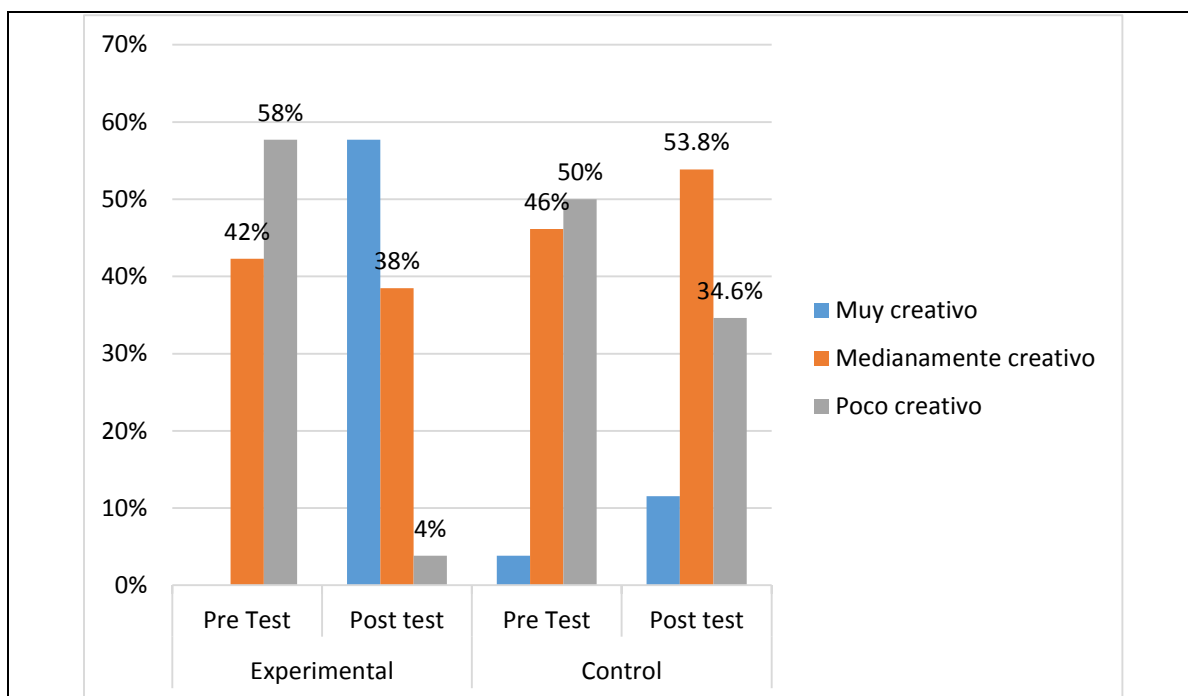
Con relación al grupo de control podemos observar que los resultados en el pre test abarcan los niveles de poco creativo, medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 5 y un puntaje máximo de 11. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo de control mantienen dichos niveles, aunque los puntajes varían ligeramente, así tenemos que ahora el puntaje mínimo es 5 y el máximo es 13.

**Tabla 6**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión visomotora*

Nivel	GRUPOS							
	Experimental				Control			
	Pre Test		Post test		Pre Test		Post test	
	f	%	f	%	F	%	f	%
Muy creativo	0	0%	15	58%	1	4%	3	12%
Medianamente creativo	11	42%	10	38%	12	46%	14	53.8%
Poco creativo	15	58%	1	4%	13	50%	9	34.6%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor



**Gráfico 2.** Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión habilidades básicas.

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor

En la tabla 6 y gráfico 2 se observa en lo que se refiere a la dimensión visomotora, en el grupo experimental antes de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pre test el 58% (15 estudiantes) se encuentran dentro del nivel poco creativo y 42% (11 estudiantes) se encontraban en el nivel medianamente creativo. Posteriormente luego de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pos test el 58% (15 estudiantes) en el nivel muy alto de creatividad, 38% (10 estudiantes) se encuentran en el medianamente creativo y un estudiante en el nivel poco creativo. Se evidencia que existe una diferencia significativa de 15 alumnos que presentan niveles poco creativo en visomotora, antes de la aplicación del Programa “Programa de artes visuales” mientras que después de la aplicación se observa que 15 alumnos lograron niveles muy creativos, 10 alumnos en el nivel medianamente creativo y solamente un alumno en el nivel poco creativo.

Los niveles del aprendizaje significativo en el pre test del grupo control son el nivel muy creativo con un 4% (1estudiantes), el nivel medianamente creativo con un 46% (12 estudiantes) y 13 alumnos en el nivel poco creativo. En el post test podemos observar que se 12% se encuentran dentro del nivel muy alto (3 estudiantes), 53,8% en el nivel medianamente creativo (14 estudiantes), en el nivel poco creativo 34.6% (9 estudiantes).



**Tabla 7**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva*

INVENTIVA								
G. EXPERIMENTAL					G. CONTROL			
	PRE		POST		PRE		POST	
Nº	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
1	5	Poco creativo	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
2	5	Poco creativo	12	Muy creativo	9	Medianamente creativo	11	Muy creativo
3	9	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
4	6	Poco creativo	10	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
5	6	Poco creativo	12	Muy creativo	9	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
6	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	5	Poco creativo	7	Medianamente creativo
7	4	Poco creativo	11	Muy creativo	6	Poco creativo	8	Medianamente creativo
8	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	6	Poco creativo	7	Medianamente creativo
9	6	Poco creativo	11	Muy creativo	7	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
10	6	Poco creativo	11	Muy creativo	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
11	5	Poco creativo	9	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo
12	5	Poco creativo	11	Muy creativo	5	Poco creativo	4	Poco creativo
13	5	Poco creativo	8	Medianamente creativo	6	Poco creativo	10	Medianamente creativo
14	9	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	6	Poco creativo	7	Medianamente creativo
15	6	Poco creativo	9	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
16	7	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	5	Poco creativo	6	Poco creativo
17	8	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	6	Poco creativo	6	Poco creativo
18	5	Poco creativo	6	Poco creativo	6	Poco creativo	7	Medianamente creativo
19	6	Poco creativo	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	12	Muy creativo
20	7	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	6	Poco creativo	10	Medianamente creativo
21	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
22	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	6	Poco creativo	14	Muy creativo
23	6	Poco creativo	9	Medianamente	5	Poco creativo	7	Medianamente

				creativo				creativo
24	7	Medianamente creativo	11	Muy creativo	7	Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
25	6	Poco creativo	12	Muy creativo	6	Poco creativo	11	Muy creativo
26	5	Poco creativo	8	Medianamente creativo	8	Medianamente creativo	7	Medianamente creativo

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercera año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor

## Interpretación

En la tabla 7 podemos observar que los resultados de los estudiantes del grupo experimental en la dimensión inventiva en el pre test abarcan los niveles de poco creativo y medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 4 y un puntaje máximo de 8. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo experimental alcanzan los niveles de medianamente creativo, muy creativo y ninguno en nivel poco creativo, con una predominancia muy marcada del nivel de logrado, obteniendo un puntaje mínimo de 6 y un puntaje máximo de 14.

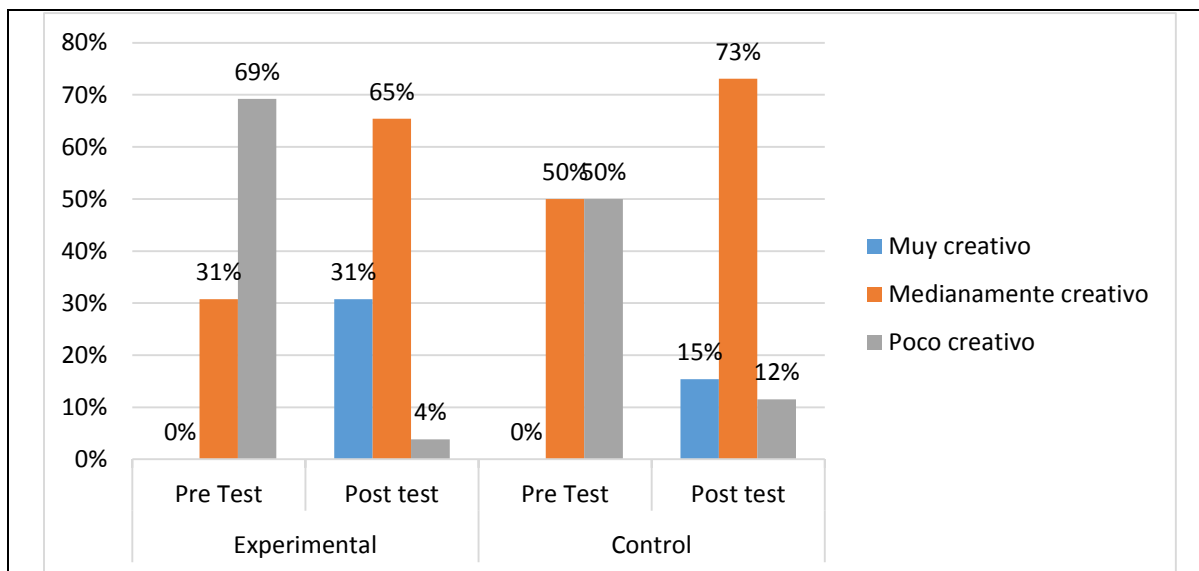
Con relación al grupo de control podemos observar que los resultados en el pre test abarcan los niveles de poco creativo, medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 5 y un puntaje máximo de 11. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo de control mantienen dichos niveles, aunque los puntajes varían ligeramente, así tenemos que ahora el puntaje mínimo es 5 y el máximo es 13.

**Tabla 8**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva.*

Nivel	GRUPOS							
	Experimental				Control			
	Pre Test		Post test		Pre Test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	F	%
<b>Muy creativo</b>	0	0%	8	31%	0	0%	4	15%
<b>Medianamente creativo</b>	8	31%	17	65%	13	50%	19	73%
<b>Poco creativo</b>	18	69%	1	4%	13	50%	3	12%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor



**Gráfico 3.** Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión inventiva.

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor

En la tabla 8 y gráfico 3 se observa en lo que se refiere a la dimensión inventiva, en el grupo experimental antes de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pre test el 69% (18 estudiantes) se encuentran dentro del nivel poco creativo y 31% (8 estudiantes) se encontraban en el nivel medianamente creativo. Posteriormente luego de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pos test el 65% (17 estudiantes) en el nivel medianamente creativo, 31% (8 estudiantes) se encuentran en el muy alto y un estudiante en el nivel poco creativo. Se evidencia que existe una diferencia significativa de 18 alumnos que presentan niveles poco creativo en inventiva, antes de la aplicación del Programa “Programa de artes visuales” mientras que después de la aplicación se observa que 8 alumnos lograron niveles muy creativos, 17 alumnos en el nivel medianamente creativo y solamente un alumno en el nivel poco creativo.

Los niveles del aprendizaje significativo en el post test del grupo control son el nivel muy creativo con un 4% (1estudiantes), el nivel medianamente creativo con un 73% (19 estudiantes) y 3 alumnos en el nivel poco creativo. En el pre test podemos observar que 50% se encuentran dentro del nivel medianamente creativo(13 estudiantes), en el nivel poco creativo 50% (13 estudiantes).

**Tabla 9**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal*

VERBAL									
G. EXPERIMENTAL					G. CONTROL				
N°	PRE		POST		Puntaje	PRE		POST	
	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel		Nivel	Puntaje	Nivel	
1		Medianamente creativo		Medianamente creativo	11		Muy creativo	10	Medianamente creativo
2	7	Poco creativo	14	Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	11	Muy creativo
3		Medianamente creativo		Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
4		Medianamente creativo		Medianamente creativo	11		Muy creativo	14	Muy creativo
5	7	Poco creativo	14	Medianamente creativo	10		Medianamente creativo	11	Muy creativo
6	8	Poco creativo	14	Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	11	Muy creativo
7		Medianamente creativo		Medianamente creativo	10		Medianamente creativo	13	Muy creativo
8	8	Poco creativo	14	Medianamente creativo	11		Muy creativo	9	Medianamente creativo
9	8	Poco creativo	15	Medianamente creativo	8		Medianamente creativo	11	Muy creativo
10		Medianamente creativo		Medianamente creativo	7		Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
11	8	Poco creativo	12	Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	9	Medianamente creativo
12		Medianamente creativo		Muy creativo	8		Medianamente creativo	10	Medianamente creativo
13	8	Poco creativo	15	Medianamente creativo	8		Medianamente creativo	12	Muy creativo
14	8	Poco creativo	21	Muy creativo	11		Muy creativo	13	Muy creativo
15	8	Poco creativo	16	Medianamente creativo	10		Medianamente creativo	11	Muy creativo
16		Medianamente creativo		Medianamente creativo	11		Muy creativo	8	Medianamente creativo
17	11	Medianamente creativo	14	Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	8	Medianamente creativo
18		Medianamente creativo		Medianamente creativo	8		Medianamente creativo	10	Medianamente creativo
19	8	Poco creativo	13	Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	11	Muy creativo
20		Medianamente creativo		Medianamente creativo	9		Medianamente creativo	11	Muy creativo
21	9	Medianamente creativo	13	Medianamente creativo	13		Muy creativo	11	Muy creativo
22	12	Medianamente creativo	14	Medianamente creativo	12		Muy creativo	16	Muy creativo
23		Medianamente creativo		Muy creativo	11		Muy creativo	9	Medianamente creativo
24	9	Medianamente creativo	19	Medianamente creativo	10		Medianamente creativo	15	Muy creativo
25	11	Medianamente creativo	13	Medianamente creativo	14		Muy creativo	12	Muy creativo
26	8	Poco creativo	12	Medianamente creativo	10		Medianamente creativo	14	Muy creativo

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución. Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor

## **Interpretación**

En la tabla 9 podemos observar que los resultados de los estudiantes del grupo experimental en la dimensión verbal en el pre test abarcan los niveles de poco creativo y medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 4 y un puntaje máximo de 8. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo experimental alcanzan los niveles de medianamente creativo, muy creativo y ninguno en nivel poco creativo, con una predominancia muy marcada del nivel de logrado, obteniendo un puntaje mínimo de 6 y un puntaje máximo de 14.

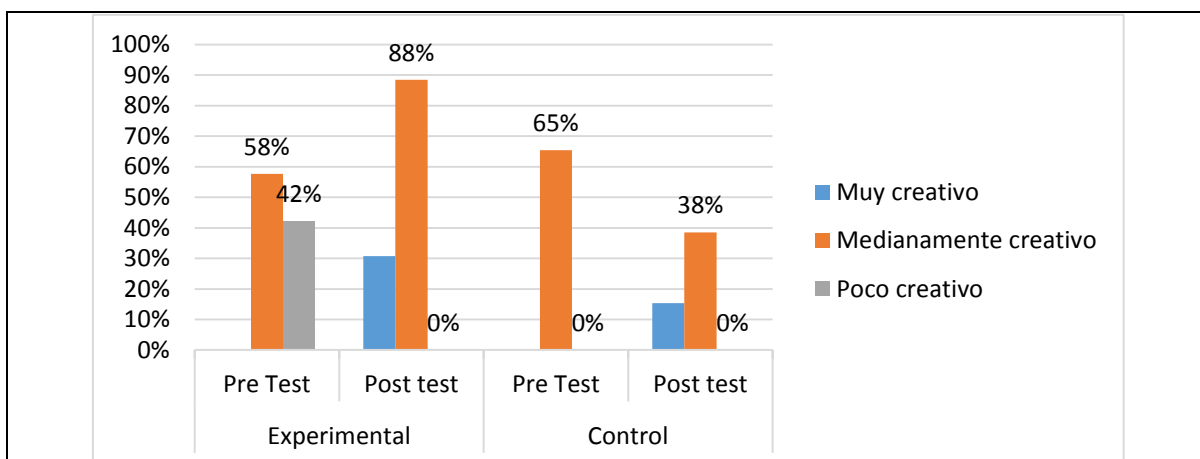
Con relación al grupo de control podemos observar que los resultados en el pre test abarcan los niveles de poco creativo, medianamente creativo con una predominancia muy marcada del nivel poco creativo con un puntaje mínimo de 5 y un puntaje máximo de 11. Mientras que en el post test los estudiantes del grupo de control mantienen dichos niveles, aunque los puntajes varían ligeramente, así tenemos que ahora el puntaje mínimo es 5 y el máximo es 13.

**Tabla 10**

*Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal.*

Nivel	GRUPOS							
	Experimental				Control			
	Pre Test		Post test		Pre Test		Post test	
	f	%	f	%	f	%	F	%
<b>Muy creativo</b>	0	0%	3	12%	9	35%	16	62%
<b>Medianamente creativo</b>	15	58%	23	88%	17	65%	10	38%
<b>Poco creativo</b>	11	42%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019  
Elaborado por el autor



**Gráfico 4.** Resultados del pre test y pos test del grupo experimental y grupo control en la dimensión verbal.

Fuente: Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019

En la tabla 10 y gráfico 4 se observa en lo que se refiere a la dimensión verbal, en el grupo experimental antes de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pre test el 58% (15 estudiantes) se encuentran dentro del nivel poco creativo y 42% (11 estudiantes) se encontraban en el nivel medianamente creativo. Posteriormente luego de la aplicación de la Propuesta “Programa de artes visuales”, en el pos test el 12% (3 estudiantes) en el nivel muy alto de creatividad, 88% (23 estudiantes) se encuentran en el nivel medianamente creativo y ningún estudiante en el nivel poco creativo. Se evidencia que existe una diferencia significativa de 11 alumnos que presentan niveles poco creativo en verbal, antes de la aplicación del Programa “Programa de artes visuales” mientras que después de la aplicación se observa que 3 alumnos lograron niveles muy altos de creatividad, 88% alumnos en el nivel medianamente creativo y ningún alumno en el nivel poco creativo.

Los niveles del aprendizaje significativo en el pre test del grupo control son el nivel muy creativo con un 35% (9 estudiantes), el nivel muy creativo medianamente creativo con un 65% (17 estudiantes) y ningún alumno en el nivel poco creativo. En el post test podemos observar que el 62% se encuentran dentro del nivel muy creativo (16 estudiantes), 38% en el nivel medianamente creativo (10 estudiantes), en el nivel poco creativo ningún estudiante.



### 3.2. Contrastación de Hipótesis

#### 3.2.1. Hipótesis General

**H0:** La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019.

**H1:** La aplicación del Programa de artes visuales no fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019.

**Tabla 11**  
*Contrastación de hipótesis*

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
PRE TEST PENAMIENTO CREATIVO- POS TEST PENSAMIENTO CREATIVO-	12,34615	4,68992	,91977	10,45185	14,24046	15,423	25	,000

Lo anterior quiere decir que como el valor  $t_o = 14,423$  se encuentra en la región de rechazo de la hipótesis nula, entonces se debe aceptar la hipótesis alternativa; es decir, La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019; existiendo diferencias significativas entre antes y después.

### 3.2.2. Hipótesis específicas

H2: La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente dimensión visomotora de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución Educativa de Huamachuco 2019.

H3: La aplicación del Programa de artes visuales no fortalece significativamente dimensión visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa de Huamachuco 2019.

**Tabla 12**  
*Contrastación de hipótesis H2 y H3*

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
POS TES VISOTMOTORA – PRE TET SVISOMOTORS	4,23077	2,53468	,49709	3,20699	5,25455	8,511	25	,000

Se observa que el valor P viene dado por la significan bilateral = 0,000 < 0.05 se rechaza H3 a un nivel de significancia de 5%, el valor to = 8,511 se encuentra en la región de rechazo de la hipótesis nula en las dimensiones visora motora y se acepta la hipótesis H2.

H4: La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente dimensión inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019.

H5: La aplicación del Programa de artes visuales no fortalece significativamente dimensión inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019.

**. Tabla 13**  
*Contrastación de hipótesis H4 y H5*

		Prueba de muestras relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Diferencias relacionadas							
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
Inferior	Superior								
Par 1	POS TEST INVENTIVA – PRE TEST INVENTIVA	3,03846	2,37454	,46569	2,07936	3,99756	6,525	25	,000

Se observa que el valor P viene dado por la significan bilateral = 0,000 < 0.05 se rechaza H5- a un nivel de significancia de 5%, el valor to = 6,525 se encuentra en la región de rechazo de la hipótesis nula en las dimensiones visomotora y se acepta la hipótesis H4.

H6: La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente dimensión verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

H7: La aplicación del Programa de artes visuales no fortalece significativamente dimensión verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.

**Tabla 14**  
*Contrastación de hipótesis H6 y H7*

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
POST TEST VERBAL – PRE TEST VERBAL	5,07692	2,88337	,56548	3,91230	6,24154	8,978	25	,000

Se observa que el valor P viene dado por la significancia bilateral = 0,000 < 0.05 se rechaza H7 a un nivel de significancia de 5%, el valor  $t_o = 8,978$  se encuentra en la región de rechazo de la hipótesis nula en las dimensiones verbal y se acepta la hipótesis H6.

#### **IV. DISCUSIÓN DE RESULTADO**

Como se observa en los resultados obtenidos en la Tabla 3 y gráfico 1 antes de la aplicación del Programa de artes visuales un alto porcentaje (65%) de estudiantes se encontraban dentro del nivel medianamente creativo, asimismo presentaban en menor porcentaje dentro del nivel poco creativo (35%) después de la aplicación del Programa artes visuales se aprecia que una diferencia significativa positiva, se observa que ningún estudiante se encuentra dentro del poco creativo, en el nivel poco creativo disminuye 9% a 0%, el nivel muy creativo aumenta en 12%. Se evidencia que la aplicación del Programa de artes visuales, ha contribuido en la mejora del nivel de pensamiento creativo de los estudiantes. Estos resultados guardan cierta relación con lo que sustenta Crespín, A. (2015) en su investigación cuyo objetivo fue instaurar metodologías didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del 2do año de la Escuela de Educación Básica “Humberto Moré”, donde comprueba que las docentes restan importancia a las artes plásticas como elemento clave para el aumentar y desarrollar el pensamiento creativo e imaginativo en los niños, truncándolo hasta hacerse notorio en su desenvolvimiento académico.

En lo que respecta a la dimensión visomotora antes de la aplicación de Programa artes visuales, un alto porcentaje (58%) de los estudiantes se encontraban en el nivel poco creativo y un porcentaje menor (42%) presentaba niveles medianamente creativos. Cuando observamos los resultados obtenidos después de aplicar el Programa de artes visuales el 58% de los estudiantes han logrado niveles muy creativo y un menor porcentaje (38%) se encuentran dentro del nivel medianamente creativo y seguido de un porcentaje menor (4%) en el nivel poco creativo.

Se evidencia de una mejora significativa después de la aplicación del Programa de artes visuales el número de estudiantes dentro del nivel poco creativo disminuyeron de 15 a 4 estudiantes y en el nivel muy creativo aumentaron de cero a 15 estudiantes. Estos resultados guardan cierta relación con los resultados obtenidos. Soto, V. (2013) en su investigación donde su objetivo fue promover el uso del pensamiento divergente en la

educación infantil, mediante actividades lúdicas y atractivas acorde a su edad, y así satisfacer las necesidades básicas, etapas y áreas principales del desarrollo de los niños, aquí el autor concluye que los niños tendrían un aprendizaje creativo si es que éste resulta interesante y atractivo.

En lo que se refiere a la dimensión inventiva se evidencia una mejora significativa pues en el pre test 18 estudiantes se encuentran dentro del nivel poco creativo y 8 estudiantes en el nivel medianamente creativo; luego en el post test se observa que 17 estudiantes se encuentran en el nivel medianamente creativo, 8 estudiantes en el nivel muy creativo. Estos resultados comprueban que la aplicación del Programa de artes visuales contribuye en la mejora la inventiva. Estos resultados son similares a los obtenidos por Nazario, Y. (2018) quien en su trabajo investigación propuso un modelo de técnicas de artes visuales para mejorar y potenciar el pensamiento creativo en niños de cuatro años de la institución educativa mencionada. Se comprueba que, mediante un diagnóstico para conocer el nivel del pensamiento creativo, los niños muestran un nivel de creatividad baja. Asimismo, el autor manifiesta que, para contribuir en el desarrollo de la creatividad, se demuestra que un modelo de artes visuales es una propuesta considerable, porque abarca actividades estimulantes de la creatividad, usándola no solamente para simple recreación.

En lo relacionado a la dimensión verbal del pensamiento creativo antes de la aplicación del Programa de artes visuales, un alto porcentaje (58%) se encontraba dentro del medianamente creativo, asimismo en un menor porcentaje (42%) dentro del nivel poco creativo, en comparación con los resultados obtenidos después de la aplicación del Programa artes visuales donde los estudiantes en un alto porcentaje se encuentran en el nivel medianamente creativo (88%), seguido por un menor porcentaje en el nivel muy creativo (12%) y ningún estudiante dentro del nivel poco creativo. Se evidencia de una ligera mejora significativa después de la aplicación del Programa de artes visuales se ha disminuido los niveles poco creativos, un alto porcentaje se encuentra dentro del nivel medianamente moderado y finalmente seguido de un porcentaje menor en el nivel muy creativo. Estos resultados guardan cierta relación con las investigaciones de Yupanqui & Zavaleta (2013) quien en su investigación Técnicas Grafo Plásticas para desarrollar la creatividad en los niños/as de 5 años de edad en la I.E. N°1638 “Pasitos de Jesús” de la

ciudad de Trujillo -2012, comprueba que la técnica grafo plástica desarrollará en el niño todos los aspectos cognitivos, motrices y afectivos que facilitarán su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Finalmente, estos resultados apoyan la teoría de la transferencia de Guilford (1891), la cual asocia el desarrollo intelectual con el potencial creativo, pues argumenta que existe comunión entre estas dimensiones, ya que la persona motivada por el impulso intelectual de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la interacción de las dimensiones del pensamiento produce finalmente la transmisión de creatividad.



## **V. CONCLUSIONES**

1. Se determinó que la aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019, pues se ha comprobado que en el post test se alcanzó un promedio mayor al obtenido en el pre test.
2. Se determinó que la aplicación del Programa de artes visuales fortaleció la creatividad visomotora de los estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa. de Huamachuco, 2019. Los estudiantes lograron niveles muy creativos. Presenta porcentajes altos dentro del nivel muy creativo.
3. Se determinó que la aplicación del Programa de artes visuales fortaleció la creatividad inventiva de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019. Presenta porcentajes altos dentro del nivel medianamente creativo.
4. Se determinó que la aplicación del Programa de artes visuales fortaleció la creatividad verbal de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019. Presenta porcentajes altos dentro del nivel medianamente creativo.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda al personal directivo de una Institución Educativa de Huamachuco, aplicar en forma frecuente el Programa de artes visuales, en estudiantes del tercer de secundaria, además de adecuarlo para que sea aplicado a los estudiantes de otros grados.
2. Se recomienda a la dirección la una Institución Educativa de Huamachuco”, considere como parte de sus lineamientos de política institucional la aplicación del Programa de artes visuales para incrementar el desarrollo del pensamiento creativo.
3. Se sugiere a los docentes de otros grados aplicar y/o adecuar en base al uso Programa de artes visuales, pues les va a servir a sus estudiantes desarrollar su creatividad en sus dimensiones visomotora, inventiva y verbal.
4. Difundir en la comunidad educativa, sobre los beneficios del Programa de artes visuales en el desarrollo del pensamiento creativo en sus dimensiones visomotora, inventiva y verbal los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019.
5. Se recomienda implementar y adaptar en otros grados el uso del Programa de artes visuales para mejorar el pensamiento creativo.
6. A la plana docente se le hace hincapié en la necesidad de continuar la investigación al respecto de las estrategias y técnicas disponibles para identificar a los estudiantes con alto potencial creativo en la escuela.

## REFERENCIAS

- Beltrán, J., & Bueno, J. A. (1995). *Psicología de la educación*. Madrid: Marcombo
- Binet, A. & Simon, T. (1905). Méthodes nouvelles pour le diagnostic du niveau intellectuel des anormaux, *L'Année Psychologique*, Vol. 11, (pp. 191-244).
- Bruno, F. J. *Diccionario de términos psicológicos fundamentales*. (1997). Barcelona. Paidós Studio. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-diccionario-de-terminos-psicologicos-fundamentales-2aa-ed/9788449303807/564831>
- Chacón, Y. (2005). “Una revisión crítica del concepto de creatividad”, *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*. Recuperado de <http://revista.inie.ucr.ac.cr/articulos/1-2005/articulos/creatividad.pdf>.
- Crespín, A. (2015). *Las artes plásticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 2do año básico de la escuela de educación básica “HUMBERTO MORÉ”*. (tesis de pregrado) Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- De Haan, R., & Havighurst, R., (1961). *Educating gifted children*. Chicago: The University of Chicago Press.
- De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la creatividad*. Barcelona : Escuela Española S.A.
- Di Girolamo, C. (2008). *Documento Programa Escuelas Bicentenario: Un Enfoque Cultural para la Calidad Humana de la Educación*.
- Di Girolamo, Claudio (2011). “Creatividad y Escuela” (Texto en prensa).
- Guilford, J.P. (1967). Creativity: yesterday today and tomorrow. *Journal of Creative Behavior*, Vol. 1, (1). (pp. 3-14).

Guilford, Jay (1981). Tres aspectos del intelecto. EUA: Irvington Publishers

Jay y Swerdlik. (2001). Pruebas y evaluación psicológicas. México: Mc Graw Hill.

Mineduc, UCE. “Programa Pedagógico para Segundo Nivel de Transición. 2008.

Mamani, O. (2018). La planificación de la sesión de aprendizaje. Disponible en:  
<file:///C:/Users/Carlos/Downloads/sesionesdeaprendizaje-primero-artesvisuales-160925012409.pdf>

Nazario. Y. (2018). Modelo de técnicas de artes visuales para mejorar el pensamiento creativo en los niños de cuatro años - Institución Educativa Inicial “Karl Weiss” Chiclayo 2016. (tesis doctoral) Universidad César Vallejo, Pimentel, Chiclayo, Perú

Pawlak, A. (2000): Fostering creativity in the new millennium. Research Technology Management, N° 43. pp. 32-35.

RAE, (2014). Real Academia Española, “Creatividad”. De:  
<http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad> Recuperado el 12 de Junio 2014.

Robles, N. (2016). Programa de Técnicas Gráfico Plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598 “Los Amautas” de Súcota, Cutervo-2016. (tesis de doctorado). Universidad César Vallejo, Pimentel, Chiclayo, Perú.

Solar, M. (1991). Creatividad: Desafío a la función docente universitaria. España: Paidea.

Soto, V. (2013). Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil. (tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Torrance, E. & Myers, R., (1970). La enseñanza creativa. Madrid: Santillana. Torrance, P.

(1976). Orientación de la conducta creativa. Troquel, Buenos Aires.

Torrance, P. (1977): Educación y capacidad creativa. Madrid: Ediciones Marova.  
Recuperado de <https://www.iberlibro.com/9788426903358/Educaci%C3%B3n-capacidad-creativa-Paul-Torrance-8426903355/plp>

Yupanqui, K. & Zavaleta, G. (2013). Técnicas grafo plásticas para desarrollar la creatividad en los niños /as de 5 años de edad de la I.E.I N° 1638 "Pasitos de Jesús" de la Ciudad de Trujillo – 2012. (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.

# ANEXOS

## Anexo N° 01

### Instrumento para evaluar el pensamiento creativo de los estudiantes

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu pensamiento creativo en tres dimensiones: visomotora, inventiva o aplicada y verbal.

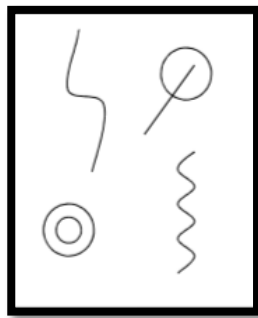
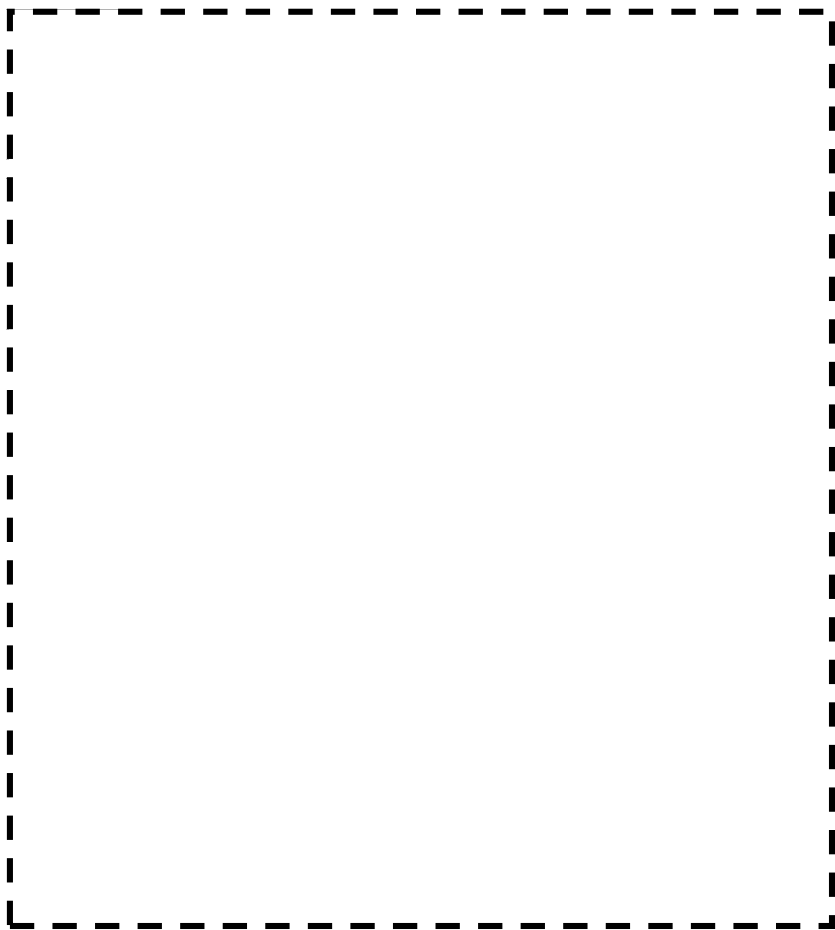
Sigue las consignas del aplicador ya que cada actividad tiene un tiempo límite predeterminado.

Estudiante: .....

Grado: .....Sección. .... Fecha: .....

#### **Evaluando tu creatividad visomotora**

Instrucciones: Crea un dibujo en el recuadro de la izquierda, utilizando todos los trazos que se encuentran en el cuadro de la derecha; puedes agregar más formas. Tienes TRES minutos para hacer el dibujo.



## Creatividad aplicada 1

Instrucciones: A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.



Cuerda




## Creatividad aplicada 2

Instrucciones: A continuación se te presenta una figura. Piensa y escribe todos los usos posibles que le puedas dar a este objeto. Escribe todos los usos que se te ocurran. Tienes DOS minutos para completar esta tarea.

Sábana






## Anexo N° 02:

Tabla de especificaciones de la EMUC  
(Sánchez, 2006)

Tipo	Criterio	Evaluación
Creatividad Verbal	<u>Fluidez</u> : Número de líneas utilizadas en el cuento.	$\geq$ 15 líneas- 4 puntos 11 - 14 líneas- 3 puntos 7 - 10 líneas- 2 puntos 3 - 6 líneas- 1 punto
	<u>Flexibilidad</u> : Cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	$\geq$ 6 ideas - 4 puntos 4 - 5 ideas - 3 puntos 3 - 2 ideas - 2 puntos 1 idea - 1 punto
	<u>Originalidad</u> : Fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0- 4 a criterio del lector
Creatividad visomotora	<u>Fluidez</u> : Número de trazos generados en el dibujo.	4 puntos - de 7 trazos en adelante 3 puntos - de 5 a 6 trazos 2 puntos - de 3 a 4 trazos 1 punto - de 1 a 2 trazos 0 punto si no emplean ningún trazo
	<u>Flexibilidad</u> : Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 puntos - Utilización de 4 categorías diferentes en el dibujo 3 puntos - Utilización de 3 categorías en el dibujo 2 puntos - Utilización de 2 categorías en el dibujo. 1 punto - Utilización de 1 categoría en el dibujo. 0 puntos - Utilización de 0 categorías en el dibujo.
	<u>Originalidad</u> : Grado en que es novedoso el dibujo creado.	0- 4 a criterio del lector
Creatividad aplicada	<u>Fluidez</u> : Cantidad de usos que le de a cada objeto.	$\geq$ 10 usos 4 puntos 8 - 9 usos 3 puntos 5 - 7 usos 2 puntos 3 - 4 usos 1 puntos 0 - 2 usos 0 puntos
	<u>Flexibilidad</u> : número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	4 puntos - Utilización de 5 categorías diferentes 3 puntos - Utilización de 3 -4 categorías diferentes. 2 puntos - Utilización de 2 categorías diferentes 1 punto - Utilización de 1 categorías diferentes. 0 puntos - Utilización de 0 categorías

<i>Originalidad:</i> Respuestas de usos fuera de lo común. Se puntúa en función de la infrecuencia estadística de los usos.	Usos más comunes:
	<u>Cuerda</u>
	1. Tender la ropa
	2. Amarrar algún animal
	3. Saltarla
	4. Hacer nudos
	5. Pegarle al caballo
	<u>Sábana</u>
	1. Como mantel
	2. Como cortina
	3. Como ropa
	4. Para cubrir objetos
	5. Cubrirse del frío
	4 puntos – si tiene cinco o más usos diferentes al listado.
	3 puntos – si tiene cuatro usos diferentes.
	2 puntos – si tiene tres usos diferentes.
	1 punto – si tiene dos uso diferente.
	0 punto- si todos los usos son repetidos al listado anterior.

Fuente: VALIDACIÓN DE UN INSTRUMENTO PARA MEDIR PESAMIENTO CREATIVO EN ADOLESCENTES. Universidad Autónoma de Yucatán. Correo electrónico: [vcuervo@tunku.uady.mx](mailto:vcuervo@tunku.uady.mx)

## Anexo N° 03:

Programa para potenciar el pensamiento creativo a través de las artes visuales

“Nos expresamos con creatividad a través de las artes visuales”

### I. Datos informativos

- 1.1. Institución: Huamachuco
- 1.2. Año lectivo: 2019
- 1.3. Grado: tercer año de Educación secundaria
- 1.4. Número de estudiantes: 26 estudiantes
- 1.5. Duración del programa
  - Inicio: 18 de junio del 2019
  - Término: 10 de julio del 2019
- 1.6. Número de sesiones: 10 sesiones ( 2 horas pedagógicas)
- 1.7. Duración de cada sesión: 90 minutos
- 1.8. Responsable: Lic. Sanndy Aimeé Navarro Catalán

### II. Fundamentación

La presente propuesta presenta una serie de actividades relacionadas a las artes visuales como un recurso importante para potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco.

Sánchez (2006) basándose en los aportes de Torrance y Guilford plantea que el pensamiento creativo debe potenciarse de una manera multidimensional, para ello propone: la creatividad visomotora, creatividad imaginativa o aplicada y la creatividad verbal. La mayoría de los estudiosos en el área de la creatividad coinciden en mencionar que los principales indicadores para evaluar el pensamiento creativo son: la fluidez, la flexibilidad y la originalidad. De acuerdo con Guilford (citado por Rodríguez y Romero, 2001) la fluidez, se relaciona con la fertilidad de ideas o respuestas generadas ante una situación. Se refiere al aspecto cuantitativo, en el cual la cualidad no es tan importante en tanto las respuestas sean pertinentes; por su parte, la flexibilidad es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a una solución. Por

último, Guilford (citado por Carevic, 2006) define a la originalidad como la aptitud o disposición para producir de forma poco usual respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas. Estos tres aspectos descritos se han tenido en cuenta en esta propuesta para potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes empleando las artes visuales en sus dimensiones descritas anteriormente.

Las diez sesiones del programa plantean actividades basadas en las artes visuales con un alto potencial creativo; las cuales buscan potenciar las habilidades, capacidades y aptitudes en la creatividad, la expresión gráfica y el pensamiento divergente. En la parte de expresión gráfica, se promueven las aptitudes para el dibujo, la composición y el manejo del color, la línea, el punto, el modelado, etc.. Frente a esto Mamani (2018) manifiesta que las artes visuales deben desarrollar la expresión y apreciación artística; potenciar la capacidad del estudiante para aproximarse a las soluciones con un pensamiento fluido, flexible y original (Guilford,1991).

### **III. Objetivos**

#### Objetivo general

Desarrollar el programa “Nos expresamos con creatividad a través de las artes visuales” para potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer, año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco.

#### Objetivos específicos

- a) Desarrollar sesiones de aprendizaje para potenciar la creatividad visomotora, creatividad aplicada o imaginativa y la creatividad verbal empleando las artes visuales.
- b) Estimular la capacidad del estudiante para aproximarse a las soluciones con un pensamiento fluido, flexible y original.

#### IV. Programación de sesiones

<b>Nombre de la sesión N°01:</b> <b>Nos expresamos con creatividad a través de las artes visuales</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre la autoestima y los intereses personales.</li> <li>- Desarrollar el proceso creativo.</li> </ul>	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos para crear clima favorable de confianza.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotuladores</li> <li>- Papeles tamaño A5</li> </ul>
<b>CONTEXTO:</b> En esta sesión se dialogará sobre los intereses personales de cada estudiante y sus pares, qué esperamos del taller, con qué motivación y objetivos iniciamos. Es importante que en este primer contacto con los jóvenes crear un ambiente favorable para que vayan ganando confianza y soltura. Es importante que durante todas las actividades contemos con revistas, libros o la web para buscar referencias.		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<b>Soy un ...porque me gusta ....</b> <b>(Ejemplo: soy un dormilón porque me gusta)</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden una serie de preguntas a los que contestarán con dibujos y con una explicación de porqué han dibujado eso. Serán dibujos rápidos con rotulador sin importarnos el resultado prácticamente. Lo importante será el proceso creativo para llegar hasta esa respuesta.</li> <li>- Inicialmente, dialogan en base a preguntas sencillas que irán adquiriendo dificultad periódicamente. La primera de las preguntas será: ¿si fueses un animal qué animal serías? A partir de este momento se le dejará al joven un periodo de reflexión donde pensar qué animal sería y por qué y seguidamente comenzará a dibujarlo.</li> <li>- En plenario presentan sus dibujos y explican por qué han elegido ese animal</li> </ul>		

concretamente. “Soy un camaleón porque me gusta esconderme”, por ejemplo. Hay que procurar que las cualidades y descripciones que identifiquen a los jóvenes sean siempre aspectos positivos y que no se juzgue a ninguno por lo que ha elegido.

- Responden a más preguntas: ¿Si fueses un personaje de cuento, cuál serías? - ¿Si fueses un personaje famoso, cuál serías? - ¿Si fueses una fruta, cuál serías? - ¿Si fueses una palabra, cuál serías? - ... El número de preguntas variará según el tiempo del que dispongamos. Después de cada pregunta se realizará una puesta en común como hemos explicado anteriormente.
- Con este ejercicio pretendemos crear un clima en el que todos puedan dar su opinión y que el juego y las respuestas tan curiosas y divertidas de los estudiantes sirvan para coger más confianza entre los miembros del taller, además de fortalecer la dimensión visomotora, verbal y la imaginativa.
- Finalmente, analizan las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el juego.

#### PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:

Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. la primera sesión es muy importante porque a partir de ésta iremos viendo la evolución de cada uno de los niños que participen en el taller.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.



**Nombre de la sesión N° 02:  
Aprendemos Técnicas Creativas Bidimensionales**

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce.</li> <li>- Explicar ejemplos de técnicas creativas bidimensionales.</li> </ul>	<p>Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Cartulinas</li> <li>- Crayolas</li> <li>- Temperas</li> <li>- Colores</li> <li>- Plumones</li> </ul>

**CONTEXTO:**

Iniciamos la sesión con preguntas sobre la creatividad y las técnicas expresivas en las artes visuales, luego seguimos con el proceso de ejecución de dactilopintura, para ello llevamos un tampón y realizamos la impresión de huellas digitales y algunos otros objetos como telas, plásticos y monedas.

**DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN**

- La docente inicia la clase mostrando una serie de dibujos con varias técnicas de pinturas y a la vez plantea las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el dibujo que más les gustó? ¿Crees que se han utilizado algunas técnicas para realizar estos dibujos? Los estudiantes dialogan e intercambian opiniones.
- Nuevamente se lanza las siguientes preguntas ¿Alguna vez has utilizado crayolas para dibujar y pintar? ¿Crees que puedas dibujar y pintar paisajes y costumbres de tu entorno utilizando esta técnica? A partir de este momento se le dejará al joven un periodo de reflexión para pensar qué paisaje y/o costumbre dibujará.
- En plenario los estudiantes presentan sus dibujos. Luego explican el fundamento de por qué han elegido tal o cual paisaje y/o costumbre y junto con la docente mediante una lluvia de ideas reflexionan sobre si ¿fue fácil o difícil hacer sus dibujos empleando esta técnica? y ¿cuál es su opinión sobre los trabajos expuestos?
- Con este ejercicio pretendemos crear un clima en el que todos puedan dar su opinión de tal manera que se genere más confianza entre los miembros del taller.
- La docente entrega una ficha de trabajo con un conjunto de preguntas sobre el tema de estudio.
- Finalmente, analizan las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el desarrollo del taller.

**PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:**

Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.

**Nombre de la sesión N° 03:  
Aprendemos Técnicas Creativas Tridimensionales**

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce.</li> <li>- Explicar ejemplos de técnicas creativas tridimensionales.</li> </ul>	<p>Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Cartulinas</li> <li>- Periódicos</li> <li>- Madera</li> <li>- Jabón</li> <li>- Plastilinas</li> </ul>

**CONTEXTO:**

Iniciamos la sesión con preguntas sobre la creatividad y las técnicas expresivas en las artes visuales. En la parte expresiva de manera tridimensional, se realiza un modelado en jabón, o de lo contrario si los estudiantes no trajeran materiales entonces se opta por un origami que deben de pegar en su cuaderno una vez logrado la forma.

**DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN**

- La docente inicia la clase mostrando una serie de imágenes con varias técnicas creativas y a la vez plantea las siguientes interrogantes: ¿Cuál es la imagen que más les gustó? ¿Crees que se han utilizado algunas técnicas para realizar estas imágenes? Los estudiantes dialogan e intercambian opiniones.
- Nuevamente se lanza las siguientes preguntas ¿Alguna vez has utilizado plastilinas o jabón para dibujar y pintar? ¿Crees que puedas representar paisajes y costumbres de tu entorno utilizando esta técnica? A partir de este momento se le dejará al joven un periodo de reflexión para pensar qué paisaje y/o costumbre representará.
- En plenario los estudiantes presentan sus imágenes. Luego explican el fundamento de por qué han elegido tal o cual paisaje y/o costumbre y junto con la docente mediante una lluvia de ideas reflexionan sobre si ¿fue fácil o difícil hacer sus dibujos empleando esta técnica? y ¿cuál es su opinión sobre los trabajos expuestos?
- Con este ejercicio pretendemos crear un clima en el que todos puedan dar su opinión de tal manera que se genere más confianza entre los miembros del taller.
- La docente entrega una ficha de trabajo con un conjunto de preguntas sobre el tema de estudio.
- Finalmente, analizan las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el desarrollo del taller.

**PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:**

Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.

<b>Nombre de la sesión N°04:</b>		
<b>Aplicamos la técnica del puntillismo para decorar diversas manifestaciones artísticas de la localidad</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.</li> </ul>	<p>Usa los sentidos para identificar, a través de la técnica del puntillismo los elementos visuales y táctiles, que hay en las diversas manifestaciones artísticas de su contexto local.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes.</li> <li>- Cartulinas.</li> <li>- Hojas de colores.</li> <li>- Plumones</li> <li>- Colores</li> </ul>
<p><b>CONTEXTO:</b> Iniciamos la sesión con preguntas sobre la técnica del puntillismo la cual consiste en realizar un dibujo o pintura con puntos de diferentes colores, que serán los que componen la figura, objeto o paisaje que el autor ha decidido representar.</p>		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente inicia la clase con la dinámica el juego de las técnicas, luego, plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué observaste en el juego? ¿Qué técnicas se presentaron en el juego? Los estudiantes dialogan e intercambian opiniones.</li> <li>- Presenta una imagen con la técnica del puntillismo y pregunta ¿Sabes cómo se llama esta técnica?, ¿En qué consiste? ¿Alguna vez has utilizado esta técnica para dibujar y pintar? ¿Qué manifestaciones artísticas de tu localidad te gustaría representar utilizando esta técnica? A partir de este momento se le dejará al joven un periodo de reflexión para pensar qué manifestación artística representará.</li> <li>- En plenario presenta sus imágenes. Luego explica el fundamento de por qué ha elegido tal o cual manifestación artística y junto con la docente mediante una lluvia de ideas reflexiona sobre si ¿fue fácil o difícil hacer sus dibujos empleando esta técnica? y ¿cuál es su opinión sobre los trabajos expuestos?</li> <li>- Con este ejercicio se pretende crear un clima en el cual todos puedan dar su opinión generando de esta manera más confianza entre los miembros del taller.</li> <li>- La docente entrega una ficha de trabajo con un conjunto de preguntas sobre el tema de estudio.</li> <li>- Finalmente, analizan las dificultades, inquietudes y problemas que hayan podido surgir durante el desarrollo del taller.</li> </ul>		
<p><b>PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:</b> Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.</p>		

<b>Nombre de la sesión N°05:</b>		
<b>Expresamos a través de una pintura espontánea nuestras sensaciones, emociones e intereses.</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.	Describe y/o interpreta verbalmente las sensaciones, emociones e intereses que representa su obra (pintura espontánea)	- Papelotes - Temperas - Pinceles gruesos y medianos - Paletas - Trapos - Envase con agua - Papel reciclado - Lápices
<b>CONTEXTO:</b> Iniciamos la sesión con una técnica de relajación (cerrar los ojos, respirar profundamente, inhalar y exhalar tres o cuatro veces despacio) invitando a los alumnos a sentarse en el piso formando un círculo grande. Con los ojos cerrados y en silencio escuchan una variedad de sonidos por no más de 3 minutos que pueden percibir dentro y fuera del aula, dentro de ellos mismos, de su corazón, por ejemplo. Imaginar que están en un lugar fantástico o de sus sueños y retener esa imagen en la mente.		
DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el círculo y ya sentados la docente reparte un trozo de papel y lápiz para que escriban 5 palabras relacionadas a sentimientos, sensaciones, tamaños, formas, colores, animales u objetos que imaginaron. La idea es que sean palabras de su libre elección.</li> <li>- En parejas, escogen de la mesa de materiales solo tres colores de ténpera, un papelote, su platito para mezclar, trapo, envase con agua y adicional pintura blanca si gusta.</li> </ul> <p><b>Actividad 1: Pintura espontánea.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todos a la vez realizan una pintura libre y espontánea con solo los tres colores a escoger, pudiendo combinarlos entre sí, más el blanco si lo desea.</li> <li>- Se pone música relajante mientras trabajan.</li> <li>- La actividad concluye para todos a la vez, se avisa 10 minutos antes para que acaben a tiempo.</li> </ul> <p><b>Actividad 2: Elección de palabras</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elegir mentalmente de las cinco palabras escritas en el papel solo 2, aquellas que sientan que más tienen relación con su pintura. Poner su firma a su pintura con plumón.</li> <li>- En plenario presenta su pintura. Luego cada uno con una sola palabra expresa lo que siente al mirar todos los trabajos terminados.</li> <li>- Finalmente, expresan ¿Cómo se sintieron? ¿Qué pudieron escuchar? ¿Fue difícil escribir las 5 palabras y luego escoger solo 2? ¿Cómo era el lugar de sus sueños?</li> </ul>		
<b>PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:</b> Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.		

**Nombre de la sesión N° 06:**  
**Aplicamos la técnica del esgrafiado para representar nuestro entorno natural**

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.	Observa y analiza su entorno natural (mira, manipula, detalladamente una planta, árbol o flor), luego la representa en un gráfico, aplicando la técnica de esgrafiado sobre papel oropel.	- Papel oropel dorado o plateado - Témpera negra - Pincel grueso plano - Punzón - Lupa

**CONTEXTO:**

Salen al jardín o parque cercano a observar y escoger entre una rama, una hoja, una flor, un árbol, un insecto, etc. para observar detenidamente, olerlo, tocar sus texturas, ver sus pequeños detalles, color, formas.

**DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN**

- Observa algunas diapositivas o láminas de dibujos botánicos o estudios e ilustraciones científicas muy detalladas.
- Reconoce formas como ramificaciones, líneas, curvas, espirales, grietas, etc. que se repitan en cada elemento.
- **Actividades creación:**
- Pinta con pincel plano y témpera negra su papel dorado, con una capa pareja y densa. Papel adherido a un cartón con cinta masking o limpia tipo
- Realiza su dibujo al detalle en todo el espacio de una hoja A4. Lo que escogió a través de su observación en el parque.
- Ya seca la tempera negra traslada su dibujo con un punzón o mondadientes a la superficie del trabajo que ha secado.
- Se detalla dando luces en algunas zonas, rascando o pasando varias veces el punzón como un tramado hasta que el diseño tenga volumen.
- Las sombras no se tocan, en los grises se pasa poco y suavemente el punzón.
- Coloca dentro de la mica su esgrafiado solo cuando esté seco.
- Finalmente, expresan qué les pareció la técnica y cómo les quedó el dibujo. Pedir que algunos muestren los detalles en su dibujo.

**PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:**

Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.

<b>Nombre de la sesión N° 07:</b>		
<b>Armamos un bodegón de frutas y verduras reales aplicando la técnica del modelado</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.</li> </ul>	<p>Arma un bodegón de frutas y verduras reales aplicando la técnica de modelado en plastilina o arcilla roja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Frutas y verduras variadas</li> <li>- Platos</li> <li>- Mantel o tela,</li> <li>- Plastilina,</li> <li>- Estecas de madera</li> <li>- Mondadientes</li> <li>- Cartón o triplay para ponerlo como base.</li> </ul>
<p><b>CONTEXTO:</b>            Observa imágenes o trabajos de artistas locales o de otras culturas o épocas, donde se hayan retratado frutas, verduras u otros comestibles. Por ejemplo, cerámica pre-hispánica, retablos o arpilleras con escenas de comida. También se pueden mostrar bodegones contemporáneos peruanos, latinoamericanos, de los pos-impresionistas (Paul Cézanne, Vincent Van Gogh) o incluso afiches de comida de restaurantes locales. Describe y analiza lo que observa (colores, formas, objetos, uso del espacio, fondo). Explica en qué consiste un bodegón y cómo cree que fue pintado o hecho.</p>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arma dos bodegones junto al profesor uno de frutas y otro de verduras al centro del aula.</li> </ul> <p><b>ctividades de interpretación/creación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabaja por grupos y cada grupo debe realizar al menos 5 elementos modelándolos con plastilina o arcilla. Para ello deben emplear mínimo 3 barras c/u de plastilina y máximo 4 (no importa el color) o 250 gr de arcilla por grupo o en total.</li> <li>- Los colores son relativos, a su gusto, lo más importante es la forma y textura del elemento.</li> <li>- Cada alumno debe trabajar al detalle su modelado a partir de su observación y análisis de la forma y textura, utilizando estecas, palillos, cuchillos plásticos.</li> <li>- El bodegón debe contener además de frutas o vegetales dos objetos de su elección.</li> <li>- Presenta en su mesa su bodegón, poniendo cuidado en la presentación y composición de la obra.</li> <li>- Puede desplazarse en el aula para apreciar los trabajos de sus compañeros.</li> <li>- Toma fotos de su obra.</li> <li>- Finalmente, expresa qué le pareció la técnica y cómo le quedó su obra.</li> </ul>		
<p><b>PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:</b>            Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.            Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.</p>		

<b>Nombre de la sesión N° 08:</b>		
<b>Elaboramos bocetos con propuestas de solución frente a los problemas de la comunidad</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.</li> </ul>	<p>Elabora una pancarta creativa con tres propuestas de solución frente a los problemas que presenta su comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Periódicos</li> <li>- Cartulinas</li> <li>- Revistas</li> <li>- Plumones gruesos</li> <li>- Regla</li> <li>- Goma</li> <li>- Lápiz y borrador.</li> </ul>
<p><b>CONTEXTO:</b>  Iniciamos la sesión con preguntas relacionadas sobre los problemas que aquejan a su comunidad y si conocen el trabajo que realizan sus autoridades en beneficio de la población. También se les pide a los estudiantes que intercambien opiniones y que presenten alternativas de solución frente a los mismos.</p>		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestra un ejemplo de varios símbolos de partidos políticos y se pregunta si los reconocen.</li> <li>- Se forman grupos de trabajo de 4 integrantes.</li> <li>- Se entrega un papel A3 y un plumón por grupo.</li> <li>- Anotan en el papel 2 listados, uno con cosas positivas del distrito/localidad y otro con cosas negativas o por mejorar según su parecer.</li> </ul> <p><b>Actividades de creación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo elabora un boceto con un diseño creativo de pancarta en papel reciclado con las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Crear un símbolo que lo representará.</li> <li>✓ Aplicar composición, color e imagen.</li> <li>✓ Presentar tres propuestas concretas de solución frente a la problemática de su comunidad.</li> <li>✓ Elegir un representante que se convertirá en el candidato a la alcaldía de su comunidad y que se encargará de exponer el trabajo.</li> </ul> </li> <li>- Felicitar al grupo por haber trabajado bien en equipo e individualmente, aportando ideas positivas en mejora de su comunidad.</li> </ul>		
<p><b>PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:</b>  Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.  Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.</p>		

**Nombre de la sesión N° 09:**  
**Analizamos la influencia del color en nuestras emociones y sensaciones**

OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.	Exploración del color, el círculo cromático y el concepto de los colores opuestos o complementarios, su uso práctico.	- Pintura acuarela chisguete o tintes vegetales de colores primarios, 2 matices de cada color preferentemente. - Cartulina blanca tamaño A3. - Pinceles. - Una lámina del círculo cromático.

**CONTEXTO:**

Iniciamos la sesión mostrando un círculo cromático en la pizarra para explicar la teoría de los colores opuestos, con ejemplos extraídos de las mismas imágenes que tienen en el aula.

**DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN**

- Preguntamos ¿Qué imagen o foto les gustó más y por qué? ¿Qué colores llaman más tu atención? ¿Sabes qué colores combinan bien juntos? ¿Cómo elegimos los colores que nos vamos a poner juntos? ¿Con qué emociones se relacionan los diferentes colores?

**Actividades de creación:**

- Elige un producto para hacerle una publicidad (bebida, zapatos, medicina, dispositivo, prenda de vestir, un servicio).
- Busca publicidad en revistas que le puedan servir como referente para su propio diseño.
- Diseña un boceto y planifica qué colores opuestos puede usar. Explora en un trozo de cartulina diversas combinaciones de colores opuestos.
- Dibuja en la cartulina la publicidad de su producto. Aprovecha todo el espacio.
- Elige un par de colores opuestos para usar en su afiche.
- Expone su trabajo en plenario y expresa su opinión sobre los trabajos de sus compañeros
- Finalmente, responde ¿Cómo se sintió en la clase? ¿Por qué razones eligió determinado producto? ¿Qué colores eligió? ¿De qué manera se relacionan a su producto?

**PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:**

Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso.

Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.



<b>Nombre de la sesión N° 10:</b> <b>Elaboramos historietas sobre mitos, cuentos o leyendas de nuestra historia local</b>		
OBJETIVO	ACTIVIDAD	MATERIALES
- Apreciar de manera crítica diversas manifestaciones artísticas que percibe y produce.	Conoce el origen, características y significado de la tabla de Sarhua, pieza tradicional ayacuchana y elabora una historieta en viñetas	- Triplay o cartón de 40 x 15 cm. - Pintura blanca - Témperas - Pinceles - Plumón negro indeleble - Cinta masking - Regla, - Lija para madera n° 180, - Papel carbón
<b>CONTEXTO:</b> Iniciamos la sesión mostrando algunas historietas o cómics entre los jóvenes a manera de viñetas, preguntar si las conocen y qué otras historietas o cómics conocen. Se pregunta: ¿Conocen alguna leyenda, mito o historia local o que les haya contado un familiar? Los alumnos participan y se le pide a uno cuente brevemente su historia.		
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SESIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar una tabla de Sarhua y se pregunta si saben cómo se llama esta pieza. Explicar cuál es su origen, uso, función y técnica. Preguntar ¿en qué se parece a las historietas mostradas? y en qué se diferencian?</li> </ul> <p><b>Actividades de creación 1: Prepara su tabla</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lija el triplay o corta bien el cartón y pinta una capa de blanco o crema dejándola secar para darle luego una segunda mano de pintura en una cara.</li> </ul> <p><b>Actividad 2: Crea una historia o relato</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con papel reciclado dibujar una breve historia, anécdota o relato en cuatro viñetas que sea una lectura vertical de abajo hacia arriba como la tabla de Sarhua.</li> <li>- Acompañar sus imágenes con textos.</li> </ul> <p><b>Actividad 3: Dibuja su historia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar con regla y de forma simétrica las divisiones de los 4 espacios o viñetas de manera vertical, de abajo hacia arriba. Dejar un marco de 2 cm x cada lado o borde.</li> <li>- Colocar papel carbón, sujeto con pedacitos de cinta masking y poner encima el diseño para calcar con un punzón con mucho para que se marque el dibujo.</li> <li>- Retirar cuidadosamente el papel carbón.</li> <li>- Expone su trabajo en plenario y expresa su opinión sobre los trabajos de sus compañeros.</li> <li>- Finalmente, responde ¿Cómo se sintió en la clase? ¿Qué dificultades se presentaron? Y ¿Cómo las superó?</li> </ul>		
<b>PARA FINALIZAR ES IMPORTANTE:</b> Valorar el grado de satisfacción con lo realizado personalmente y los debates conjuntos. así se tendrá una idea del nivel creativo y técnico que hay entre los alumnos para las siguientes actividades y ver el progreso. Por último se comentará brevemente lo que se realizará el próximo día para que se les vayan ocurriendo ideas y tomen conciencia de la técnica y los materiales que se van a utilizar.		

## V. Referencias

Carevic, M. (2006). Creatividad. [En red] Recuperado el 13 de noviembre de 2006, en:  
<http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>

Rodríguez, M y Romero, J. (2001). La creatividad en collage: su validación social.  
[En red] Recuperado el 13 de noviembre de 2006, en:  
<http://www.psicologia-online.com/ciopa2001/actividades/60/>

Sánchez, P. (2006). Detección y registro de niños de secundaria con capacidades sobresalientes en zonas rurales y suburbanas del estado de Yucatán. Reporte final. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, Fondos Mixtos.

Guilford, J. (1981). Tres aspectos del intelecto. EUA: Irvington Publishers

Mamani, O. (2018). La planificación de la sesión de aprendizaje. Disponible en:  
<file:///C:/Users/Carlos/Downloads/sesionesdeaprendizaje-primero-artesvisuales-160925012409.pdf>

Torrance, P. (1977): Educación y capacidad creativa. Madrid: Ediciones Marova.  
Recuperado de <https://www.iberlibro.com/9788426903358/Educaci%C3%B3n-capacidad-creativa-Paul-Torrance-8426903355/plp>

## “AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION Y LA IMPUNIDAD”

### FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO – SUB DIRECTORA DE INSTITUCIÓN


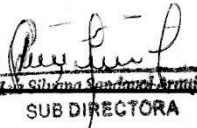
Por medio del presente confirmo mi consentimiento para que la maestra, de la institución a mi cargo participe en la investigación denominada **“PROGRAMA DE ARTE VISUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA – HUAMACHUCO 2019**

Se me explicado que la participación de mis alumnos y alumnas consistirá en lo siguiente: se les aplicara un test y un pos-test de acuerdo al programa planteado por la maestra.

Entiendo que las personas a mi cargo deben actuar de lo más natural y la información que brindan debe ser confidencial. Así mismo de ser publicado el presente estudio, se salvaguarda el nombre de la institución a mi cargo, salvo consentimiento expreso a mi representada.

Acepto voluntariamente, que mi institución participe en dicha investigación, comprendiendo que los trabajos a realizar, se van a hacer durante el tiempo establecido por la maestra (aplicador). Igualmente las personas a mi cargo como yo, podemos elegir no participar, asimismo podemos retirarnos del estudio, cuando alguno de los dos, lo decida. Del mismo modo, comprendo que los alumnos y alumnas tienen derecho a negarse a participar de la investigación, aunque yo haya dado mi consentimiento.

*PUENTE PIEDRA 18 DE JUNIO 2019*

  
  
SUB DIRECTORA

## ANEXO N° 05

SCUELA DE POSGRADO  
UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD”

### CONSTANCIA DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN EN UNA INSTITUCIÓN

Conste por el presente documento, que la **Lic. SANNDY AIMEE NAVARRO CATALAN** perteneciente al III ciclo de la Escuela Académico Profesional de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ha realizado la investigación denominada “PROGRAMA DE ARTE VISUAL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – HUAMACHUCO 2019, en el período comprendido entre 13-MAYO-19 y 20-JUNIO-19, en la **Institución Educativa JEC 80152 Puente Piedra**, conduciéndose con propiedad y conforme a lo establecido en reglamento de Investigación de la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. Asimismo, han entregado a esta dirección, una copia del informe de investigación, conteniendo los resultados, conclusiones y recomendaciones derivados de dicho estudio.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime convenientes.

PUENTE PIEDRA 10 DE JULIO 2019



  
\_\_\_\_\_  
**Silvia Acosta Amador**  
**DIRECTORA**  
**Directora I.E.**