



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Programa de motivación para el desarrollo de la creatividad en
estudiantes de secundaria de una institución particular, Ate,
2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Psicología Educativa**

AUTOR:

Gutierrez Zuñiga, Angel Leonardo (orcid.org/0000-0002-5805-8251)

ASESORES:

Dra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar (orcid.org/0000-0002-7075-6167)

Dra. Clemente Castillo, Consuelo Del Pilar (orcid.org/0000-0002-6994-9420)

Dra. Gonzales Sánchez, Aracelli del Carmen (orcid.org/0000-0003-0028-9177)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEAS DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mi Dios quien está todo el tiempo en mis pensamientos, en mis luchas diarias siendo luz y guía para mí, acompañándome a continuar en este gran aprendizaje de vida. A mi madre por inculcarme valores que hoy puedo transmitir a mis estudiantes, por su infinito amor, coraje y entrega para salir adelante siendo ella sola con su familia. A mis hermanos y sobrinos por el inmenso cariño que me brindan. A mi tío Ángel, quienes como un padre para toda la familia, por su fuerza y resiliencia. Por enseñarnos lo mejor de la vida, a compartir, ser empáticos, a estudiar, ser humildes y siempre de buen corazón.

AGRADECIMIENTO

Agradecer de forma especial a cada uno de mis docentes de la maestría, quienes pusieron un granito de sus conocimientos en mi persona, alimentando mi mente y corazón.

A mi director, por brindarme siempre su apoyo para ser un mejor profesional. De igual manera, a mis queridos estudiantes, sin ellos no hubiera sido posible esta investigación.

A mis amigos y compañeros, que siempre confiaron en mí trabajo y en cada idea que iba comentándoles, ayudándome a explotar más mi creatividad.

A la vida por ser tan maravillosa, que nos ha enseñado mucho con el pasar del tiempo, y que cada conflicto que se presentará se logrará resolver con un toque de creatividad, lo cual se vincula con esta frase “La vida no es como te la pintan, es como tú la coloreas”.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE
POSGRADO MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SILVIA DEL PILAR ALZA SALVATIERRA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC

- LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Programa de motivación para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria de una institución particular, Ate, 2023", cuyo autor es GUTIERREZ ZUÑIGA ANGEL LEONARDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 05 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SILVIA DEL PILAR ALZA SALVATIERRA DNI: 18110381 ORCID: 0000-0002-7075-6167	Firmado electrónicamente por: SALZAS el 08-09- 2023 00:55:28

Código documento Trilce: TRI - 0641905





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE
POSGRADO MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de
Originalidad del Autor**

Yo, GUTIERREZ ZUÑIGA ANGEL LEONARDO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR

VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información queacompañan la Tesis titulada: "Programa de motivación para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria de una institución particular, Ate, 2023", es de mi autoría,por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda citatextual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro gradoacadémico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, nicopiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ANGEL LEONARDO GUTIERREZ ZUÑIGA DNI: 74566672 ORCID: 0000-0002-5805-8251	Firmado electrónicamente por: AGUTIERREZZU12 el 05-08-2023 11:17:35

Código documento Trilce: TRI – 0641908



ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla1 Desarrollo de la creatividad (Pre-test y Post-test)	19
Tabla2 Identificación y resolución de problemas (Pre-test y Post-test)	20
Tabla3 Invención y arte (Pre-test y Post-test)	21
Tabla4 Apertura e interés (Pre-test y Post-test)	22
Tabla5 Juegos intelectuales (Pre-test y Post-test)	23
Tabla6 Fantasía e imaginación (Pre-test y Post-test)	24
Tabla7 Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	25
Tabla8 Prueba de hipótesis general con Wilcoxon	26
Tabla9 Prueba de hipótesis específico 1 con Wilcoxon	27
Tabla10 Prueba de hipótesis específico 2 con Wilcoxon	28
Tabla11 Prueba de hipótesis específico 3 con Wilcoxon	29
Tabla12 Prueba de hipótesis específico 4 con Wilcoxon	30
Tabla13 Prueba de hipótesis específico 5 con Wilcoxon	31
Tabla14 Operacionalización de la variable creatividad	49

RESUMEN

El estudio presentó por objetivo de estudio evidenciar que la programación sobre motivación mejora el desarrollo de la creatividad en alumnos de una institución educativa particular, Ate, 2023. El enfoque empleado fue cuantitativo, tipo aplicado de diseño experimental, tipo preexperimental, la población y muestrase conformó con 67 alumnos a quienes se aplicaron como técnica encuesta a través de la escala de personalidad creadora. Se obtuvo por resultados para la variable desarrollo de creatividad, antes de la implementación del programa de motivación el 32,8% muestran creatividad alto; por otro lado de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de estudiantes tuvieron una mejora mostrando creatividad alta y de la prueba de hipótesis realizada a través de Wilcoxon se obtuvo una significancia (p valor) equivale a 0,000 siendo inferior del margen de error que se permite (0,05). Por conclusión, el programa de motivación mejora la perspectiva de creatividad en alumnos de un centro educativo particular, Ate 2023.

Palabras clave: Programa, creatividad, motivación, imaginación, invención.

ABSTRACT

The study presented by study objective demonstrate that motivational programming improves the development of creativity in students of a particular educational institution, Ate, 2023. The approach used was calculated, applied type of experimental design, pre-experimental type, the population and sample It was made up of 67 students who were applied as a survey technique through the creative personality scale. It was obtained by results for the creativity development variable, before the implementation of the motivation program, 32.8% show high creativity; On the other hand, from the implementation of the motivation program, it was perceived that 56.7% of the students had an improvement that showed high creativity and from the hypothesis test carried out through Wilcoxon, a significance(p value) equivalent to 0.000 was obtained. being lower than the margin of error thatis allowed (0.05). In conclusion, the motivation program improves the perspective of creativity in students of a particular educational center, Ate 2023.

Keywords: Program, creativity, motivation, imagination, invention.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad podemos entender y comprender de diferentes formas como es que el ser humano ha desarrollado una gran capacidad llamada creatividad, para construir su propio universo, sobrevivir día a día en su propia naturaleza, al pensar, al innovar para reinvertirse, al solucionar conflictos sociales y problemas personales al ser un artista y en varias situaciones. Así como compartir nuevas cosas modernas en avance y tecnología, desde un punto de partida en el pasado con las pinturas rupestres, la invención de la rueda, entre otros inventos (Dwivedi et al., 2022). Entonces, la humanidad ha utilizado la creatividad para dar soporte a la solución de diferentes problemas, que generalmente han impulsado al avance y desarrollo del hombre (Jiang et al., 2022).

Asimismo, también se conoce que frente a los problemas actuales de la sociedad las personas están en la responsabilidad de buscar y encontrar soluciones ideales para adaptarse a los contextos cambiantes y complejos, siendo así que en las instituciones escolares es de suma importancia la enseñanza de la creatividad, su importancia y a como desarrollarla, para una evolución personal y social (Chowdhury, 2016).

La creatividad es relevante y de suma importancia en la escuela, Usualmente se relaciona con frases como “pensar fuera de la caja” que se refiere a que la creatividad se desarrolla sobrepasando las limitaciones. Sin embargo, nuestras escuelas y aulas permanecen con muchas limitaciones hoy en día; aunque de una u otra manera bajo esas limitaciones los estudiantes reciben apoyo de parte de los educadores y esto ayuda e impulsa a que los estudiantes sean capaces de fortalecer su pensamiento y acción creativa en entornos educativos (Holman & Svejdarova, 2023).

Por otro lado, la motivación escolar percute consecutivamente en el desarrollo de las habilidades del escolar. Se ha podido conocer respecto a qué es lo que incentiva e ilusiona a los estudiantes a buscar aprender, así como la cantidad de energía y esfuerzo que invierten en ello; lo que los hace seguir adelante ante las dificultades. La situación en que se desarrolla la sesión del docente influye mucho ya que muchos de ellos llegan con el conocimiento sobre el

tema ya que vivimos en un mundo tecnológico. Sin embargo, no hay interés a veces por falta de motivación, entonces el estudiante no presta la debida atención, no pone ni el más mínimo interés, por otro lado, la actitud de los demás estudiantes o el trato pueden afectar la motivación del estudiante, el hecho de cómo es que se ejecuta la motivación influye de forma positiva en el aula, con ello también incentivar el buen trato entre compañeros es lo ideal. (Lodge et al., 2018).

En el Perú hace mucho tiempo que hallamos la misma problemática sobre motivación, así se muestra en el (Proyecto Educativo Nacional, 2019) el cual refiere que el aprendizaje se da durante todo nuestro ciclo y espacio vital, que estamos aprendiendo constantemente dentro de esta sociedad, sobre la necesidad que prevalece y es constante en las ideas de innovación que en cada cual el sujeto necesita motivación y otras habilidades para continuar desarrollando sus ideas y capacidad mental, y esto no quiere que solo sea en los años de escuela, la motivación debe de estar siempre para lograr mejores resultados.

A nivel local, en una institución educativa particular de Ate se pudo observar que se presenta el caso de docentes que llegan a la escuela con tanto estrés y cansancio, que no se sienten motivados para poder desarrollar una buena sesión de clase. Ello es notorio y de por sí los estudiantes son muy sensitivos, perciben el ritmo de trabajo como también el empeño de sus profesores en cada desarrollo de las clases. Ellos al observar poco interés del profesor no se ven o no se sienten en la capacidad de poder prestar atención a la clase o para poder ponerle un poco más de empeño a los trabajos en el aula, como el estar motivados todo el tiempo con tan solo escuchar a su docente, así como empezar a desarrollar su creatividad en cualquier trabajo educativo, entonces esto hace que pueda bajar su nivel de logro de aprendizaje, tal vez porque necesitan docentes más apasionados o motivados al momento de impartir sus clases. Sumándole a ello los problemas que cada estudiante pueda presentar, así como la carga emocional que siempre está presente consigo en cada sujeto, a la vez lidiando al igual con sus responsabilidades educativas, en casa y otros factores externos.

Además, se presenta una amenaza en las aulas, lo cual perjudica el proceso de mejoría en los estudiantes quienes normalmente asisten a clases sin ánimos,

sin entusiasmo para trabajar en diferentes actividades de la jornada educativa, esto implica una gran desmotivación y luego se convierte en un conflicto para poder avanzar y seguir alcanzando sus propios objetivos.

En nuestro país el término motivación y creatividad no son tan visibles, pero aun así muchos tenemos un concepto de ello, el cual es, que utilizamos un poco de pensamiento artístico para sobrevivir en esta sociedad y aprender a vivir, somos creativos para enfrentarnos al mundo y siempre sacamos una fuerza interna de motivación para seguir creciendo para motivar a los que nos rodean con nuestro ejemplo, pero de igual manera, como no conocemos de estos términos en su máximo esplendor y no nos ayudan a potenciarlos, ni en las escuelas, en donde sería un punto clave; es por ello que no hay un progreso social, como el innovar, el proponer nuevas ideas y el de no tenerle miedo a los nuevos retos que ayudan a la mejora constante ya que esto perjudica a nuestro desarrollo como país, no nos atrevemos a más (Barrientos, 2023). Por todo ello hace mucha falta desarrollar nuestra creatividad a través de la motivación constante y esto puede lograrse con el apoyo mutuo.

Entonces, es considerable proponer un programa de motivación para poder aplicarlo con los estudiantes en los centros educativos y llamarlos a la reflexión todos los días e incentivarlos a mejorar la atención en cada uno de sus objetivos, a mejorar constantemente personalmente y socialmente como preparándolos para los retos de la vida.

Es así, como nace la idea de desarrollar un programa de motivación con 8 sesiones, considerando motivación extrínseca e intrínseca, la duración de cada sesión es de 30 a 45 minutos, las cuales fueron aplicadas en 8 semanas. Con ello se podrá lograr incentivarlos a continuar sus ideales, motivándolos con diversos temas de interés común donde se pueda potenciar una comunicación positiva y asertiva en el aula, conjuntamente apoyar al desarrollo integral de sus competencias y habilidades, o resolver conflictos personales, familiares o sociales en la actualidad, lo cual es fundamental. Dichas sesiones se pueden aplicar en espacios de tutoría o en alguna sesión del día con los docentes, tutores o ambos.

Para esto se planteó una pregunta ¿En qué medida el programa de motivación mejora la creatividad en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, ¿2023?

El objetivo general de la investigación es: Demostrar que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate 2023.

Finalmente, se planteó la siguiente hipótesis general: El programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se presentan diferentes estudios internacionales que se han llevado en anteriores investigaciones sobre las variables motivación y creatividad. En un estudio realizado por Godoy y Campoverde (2016), en una escuela francesa de Waldorf, la cual se realiza para poder analizar cómo es que el efecto de motivación influye en los estudiantes y como a la vez la falta de esta percute de manera notoria en el proceso de aprendizaje. Ya que durante de la década muchos expertos como psicólogos, pedagogos, docentes, han expuesto de diversas formas la gran importancia que tienen las interrelaciones dentro del aula para poder mantener un buen clima escolar. Es por todo ello que se inició un estudio analítico con diferentes autores suramericanos que explican el valor de la efectividad de la motivación constante en el salón de clase y de formar excelentes relaciones en el ambiente educativo como para resaltar el valor del factor a través de la metodología empleada. Finalmente, los resultados muestran una posición muy positiva de la efectividad del que motivar es algo enriquecedor, por lo cual es necesaria tanto para el alumno como para el docente para el desarrollo de una clase dinámica, donde existe seguridad y bienestar.

Por otro lado, en una investigación en México de Duarte (2019), la cual fue llamada "Creatividad siendo el valor durante el procedimiento educacional" fue planteada a la creatividad como la aptitud que posee el sujeto dentro de los espacios educativos, como para mejorar y poder desarrollarse en ámbitos sociales, así como también en salud mental. En el proceso sobre investigaciones de la creatividad en alumnos de diferentes áreas y niveles, se pudo comprobar que efectivamente demuestran una baja escasez de creatividad dentro del currículo. Entonces, se mostraron los niveles básico, medio y superior con 1,300 niños de diferentes etapas, los cuales haciendo el uso de la creatividad gráfica que ha sido impulsada por sus docentes. Los cuales, en conclusión, arroja que hay una baja incidencia de vinculación entre la creatividad y la personalidad artística, ya que se encontraron niveles de creatividad similares en la educación básica con la de la universidad.

También tenemos a (Bernal et al., 2017), con su estudio llamado: “Autorregulación, motivación para los aprendizajes y performance académico del alumnado en séptimo grado en una institución educativa de Aránzazu (caldas) adscrita al programa de Colciencias” Colombia. En este estudio el objetivo puntualizo que, si hay una relación directa de motivación, los procedimientos para autorregulación y performance académico, se mencionó que resultó en tipo descriptivo correlacional, no experimental, la cual conto con 30 alumnos participantes de las edades de 12 hasta 17 años, la cual se pudo analizar con el programa SPSS, finalmente el resultado que se halló es que existe vínculo significativo de motivación y autorregulación del aprendizaje.

De acuerdo con Jerez (2021), en su investigación, la cual se basó al propósito de conocer la relación que se da entre motivación y performance estudiantil en alumnos a nivel de secundaria. Para ello se realizó un estudio de naturaleza cuantitativo no experimental conformado En el desarrollo de encuestas, se utilizó la subescala SEMA -01, la cual está incluida en el instrumento CEAP48. Conformada por 23 ítems. Y así poder medir la motivación extrínseca e intrínseca por medio de la motivación profunda de logro superficial. Se trabajó con una población de 269 alumnos, residentes de Sevilla, de las edades entre los 12 y 18 años, así, se concluyó que hay diferencias significativas entre el rendimiento y las motivaciones, lo cual concuerda con otras investigaciones en diferentes contextos, y aclarece las dudas sobre la relación significativa que existe entre la motivación escolar con el rendimiento académico.

Para (Mostafavi et al., 2020), la motivación y la creatividad de una u otra manera están interrelacionadas, así mismo la motivación es un factor que influye en la creatividad. Por otro lado, hay una gran conexión entre los creativos y la autoaceptación. El objetivo de este estudio fue entender el efecto provocado por la motivación en la autoaceptación de la creatividad entre los estudiantes, fue realizando con 361 estudiantes en Irán, el cual fue un estudio correlacional, Los estudiantes completaron la Escala de Bienestar Psicológico de Ryff (RSPWB-18), así como también el Cuestionario de Creatividad de Abedi y la Escala de Afecto y Motivación en el Aula de Harter. Lo cual arrojo como resultado que hay vínculo significativo de motivación del alumnado y su creatividad. No obstante, ni una

relación significativa entre la autoaceptación y la creatividad, en conclusión, la creatividad de los estudiantes aumenta con la motivación educativa y refuerza la autoaceptación en los estudiantes.

En las investigaciones nacionales sobre las variables motivación y creatividad, tenemos a Espinales (2020), con su estudio, Motivaciones escolares y pensamientos creativos de estudiantes con educación básica de un centro educativo Guayaquil - Paquisha. Tipo básica, con un diseño correlacional no experimental. Asimismo, fueron utilizados cuestionarios sobre pensamiento creativo y de motivación escolar para obtener los datos. Los resultados que se obtuvieron en la estadística descriptiva fue que en la primera variable se obtuvo un 90% que fue el valor más alto y en la segunda variable se obtuvo el medio 67,50%. Por otro lado, también se adquirió el valor de coeficiente de correlación de 0,539 y 0,008 del nivel de significancia y, en conclusión, se aprobó la hipótesis general la que menciona que si hay una relación significativa entre motivación escolar y pensamiento creativo.

Chimoy (2021), en su artículo estrategia que desarrolle los pensamientos creativos del alumnado el cual tuvo como objetivo revisar y analizar variados artículos referentes a los aportes académicos que se involucran con el pensamiento creativo, y conocer estrategias para poder potenciarlo. La metodología que se utilizó fue el de la revisión de 31 artículos que habían sido publicados en diversas fuentes confiables, y solo se seleccionaron 10 de ellos. Los resultados confirman que, si se identificaron diversas estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo, por ello se considera muy importante ayudar a potenciar el pensamiento creativo en las escuelas para un mejor desarrollo social e individual ya que gracias a esta investigación también se pudo conocer la importancia del pensamiento creativo.

Por otro lado, en el estudio de O'Shanahan (2015), en su investigación, desarrollar la Creatividad desde las expresiones plásticas: Implicaciones en la Enseñanza y Aprendizaje de Procesos Artísticos. El cual tuvo por propósito comprender cómo influye una motivación a un desarrollo personal e integral de los jóvenes, por lo cual se utilizaron diferentes técnicas de entrevistas y encuestas que

podieron mostrar la relación entre el estudiante y el docente, así se conoce el análisis de 57% docentes del 4to año de secundaria coincide que el crecimiento de la enseñanza en un 29% es producto de la motivación y esto desarrolla en los estudiantes el 14% de adquirir habilidades en la inducción al aprendizaje. Concluyendo, El 68% de los estudiantes piensan que la motivación percute de manera eficaz en su aprendizaje, el otro 24% pensaron que solo influye muy poco, y el 8% que casi no influye mucho en su aprendizaje.

Aparcana (2019), en su estudio sobre la motivación de los logros de cada estrategia estudiantil del alumnado en el centro educativo EBA Edelmira del pando, en la cual se puede evidenciar con enfoque cuantitativo, bajo un diseño no experimental correlacional causal, en el cual se utilizó un análisis descriptivo, así como también para el análisis fue inferencial debido a que las variables presentaban carácter cualitativo. En el cual finalmente se pudo demostrar que realmente la motivación influye para el logro de las estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

En los aportes de Moreno (2017), en una investigación cuyo objetivo era evidenciar la influencia la Automotivación del estudiante en el logro de aprendizaje relacionado a la educación a distancia en una escuela de la Lima, la cual fue de tipo cuantitativo y de diseño correlacional, descriptivo y explicativo, transversal. Se pudo comprobar que la Automotivación del estudiante predomina en el logro de sus aprendizajes.

En argumentos relacionados a las bases teóricas de la motivación, encontramos a Nanda y Azmy (2020), nos menciona que la motivación en la escuela es la cual induce a realizar diferentes actividades, las cuales el docente asigna a realizar como una reflexión del aprendizaje. No obstante, la motivación escolar resulta un interés nacido del estudiante por aprender y esto realmente involucra aspectos intrínsecos y también extrínsecos, que son aspectos claves que se debe tener en cuenta para preparar todo aquello que se puede enseñar con el único fin para alcanzar objetivos y metas (Koca, 2016).

La motivación es un eje complicado por muchas razones diversas que influyen en el uso del pensamiento cotidiano, así como también presentan

diferentes bases teóricas, las cuales han sido explicadas y dimensionadas desde distintos puntos de vista científicos (Giouvanopoulou et al., 2023).

De acuerdo con Trigueros et al. (2019), concretan que una motivación sería el sistema múltiple, el cual está caracterizado con diferentes factores que influyen en la motivación del sujeto. Esta se manifiesta con las conductas que desarrolla el individuo para el cumplimiento de metas y para fortalecer de forma positiva su rendimiento académico.

Por otro lado, la motivación está orientada, dirigida de forma directa en poder cumplir diferentes metas para un crecimiento personal (Loeng, 2020). De igual manera, las razones, los suficientes motivos, ayudan a sacar un carácter de querer ello de forma positiva para su vida, y con ese grado de intención se motivan a aprender – aprender, por esa razón depende mucho un proceso motivacional desde la escuela. Porque la motivación constante posee un impacto grande para el alumnado (Hulleman & Harackiewicz, 2020).

De igual forma, cabe mencionar que las motivaciones del docente serían esencial para las formaciones académicas en cada profesor, ya que ello atribuye a un progreso a poder obtener docentes creativos, autónomos, y porque no decirlo Altruistas (Sato et al., 2022]) Lo cual se asocia a ciertos modelos pedagógicos apoyados en la psicología, sociología, y pedagogía y así poder ayudar a nuestros estudiantes con un claro ejemplo, ya que somos como espejos (Kolleck, 2019).

Entonces, es de suma importancia que los profesores incentiven a los estudiantes con cualquier actividad o dinámica, quizá relacionada al tema del día o de inveteres comunes. La asignatura que enseña no debe de ser un pretexto para que ellos pueden mencionar que por el hecho de enseñar matemáticas no tengan herramientas como la tiene el profesor de comunicaciones para motivarlos. Porque ello es absurdo, por algo son profesionales en lo que hacen o lo que han estudiado (Pinchevski, 2011). Todos tienen el deber de contagiar alegría, con su entusiasmo y transmitir a sus estudiantes ganas de querer aprender algo del curso, siempre fijar con atención las necesidades e intereses de los estudiantes y así poder cosechar grandes frutos en ellos, como también mantener una buena relación ya

que eso apoya y refuerza el aprendizaje mutuo entre estudiante y profesor, siempre innovando y transmitiendo valores positivos (Speck, 2010).

Es así como la motivación tiene una función importante en la escuela, ya que tiene una alta influencia en el aprendizaje de cada individuo (Alemán et al., 2018). La motivación en los estudiantes es alcanzar sus propias metas a corto o largo plazo, y el rol docente es fomentar ese proceso desde un punto inicial para ayudar en el largo camino que tiene el estudiante en seguir alcanzando sus metas; porque ya luego, el estudiante será ya capaz de estar más motivado de forma intrínseca por sus propios pensamientos y posterior a ello quizá ya no necesite más estímulos externos para lograr sus metas (Ramos, 2019).

Continuando con la siguiente variable creatividad, la cual ha sido definida en varias teorías como una gran solución a varios problemas; sin embargo, cada una de ellas aporta a un resultado positivo que mientras más vamos conociendo el termino creatividad, mejores resultados vendrán para la sociedad (Haavold & Sriraman, 2021). Muchas personas ante los problemas actuales que enfrentan a diario los cuales se convierten en grandes retos continuamente, buscan y encuentran soluciones originales para sobrevivir a momentos complejos, adaptándose a un cambio constante. Por ello la necesidad urgente de que en las escuelas a nivel mundial se pueda ayudar al estudiante a potenciar y desarrollar su creatividad (Richard et al., 2021).

Por otro lado, hay una gran pregunta sobre si ¿en los colegios matan la creatividad? A partir de esa pregunta salen muchas respuestas y una de ellas es que se afirma que en los colegios hay muchos limites, porque hasta incluso el tiempo juega un punto en contra para desarrollar actividades creativas, sin embargo, existe la idea que se resalta que el rol del docente es mencionar indicaciones, ayudarlos a desarrollar su pensamiento creativo, o sirviendo como un agente de inspiración para sus estudiantes. Dándoles ejemplos de algunas ideas y apoyarlos a razonar y crear un pensamiento original (Kupers et al., 2018).

También, la creatividad consiste en generar una serie de ideas, es un comportamiento tan valido y a la vez algo que no se puede tomar como tan extraordinario o en muchos casos algo sin sentido, aburrido. La educación que se

imparte en las escuelas debe de estar relacionada puntualmente con la creatividad u actividades lúdicas, para ayudar a pensar y a desarrollar la creatividad (Cifuentes, 2023).

Según Cano y Martínez (2019), mencionan que la generación de nuevos pensamientos (ideas) son gráficos originales para resolver problemas existentes o la realidad de una forma más sencilla. Con todo lo que se necesita para una solución puntual. Es innovar en algo para cierto uso que surgió como un problemao necesidad y se puede resolver a través de una idea.

Valero (2019), menciona que a través del aprendizaje y la experiencia habrán un mejor pensamiento creativo del sujeto. El señala que el pensamiento divergentees la gran capacidad para poder desarrollar una cantidad de elementos de forma natural y flexible, muchas ideas al instante para poder dar solución eficaz a los problemas. Sin embargo, el pensamiento divergente tuvo una acción significativa ala solución de determinados problemas y específicamente no tenían ni una relación puntual que pueda atribuírsele a experiencia o la inteligencia (Oliva, 2022).

Para describir lo anterior en otras palabras quiere afirmarnos que todo individuo es creativo que puede visualizar las aptitudes, los rasgos de su propia persona como una autoevaluación y de esta forma el individuo pueda determinarse en querer aprender nuevas cosas (Correa et al., 2019). Entonces las características o rasgos del individuo se diferencian también con otro como la misma motivación en cada individuo o la que percibe a su alrededor. Ya que según (Moura et al., 2021), de esta forma la creatividad depende de la motivación en el individuo.

Entonces, es muy importante acompañar a los estudiantes en los centros educativos, con una motivación constante ya que esta tiene una base primordial para el desarrollo de cada sujeto en la sociedad (Orsini, 2021). Ya que todos los días el ser humano tiene que desarrollar nuevas ideas para solucionar los problemas de la vida cotidiana. Como una lucha de sobrevivir al día a día y los obstáculos que se presentan en cualquier momento (Mendieta et al., 2021).

Motivación y creatividad en el aula, mejores resultados, el docente debe de ser un agente de cambio y con el ejemplo fomentará el desarrollo de la creatividad

constante en el aula, debe sacar su niño interno, debe colorear, ser original, fluido, motivar, cantar, bailar y fortalecerse en diferentes estrategias didácticas para ayudar a cada estudiante a desarrollar y potenciar su creatividad (Zhou et al., 2022). Y el escenario ideal es el centro educativo, ya que todo ahí es como un mundo lleno de ilusiones, sueños, fantasías y colores, tal cual como lo ven los estudiantes. Un lugar donde puedan adquirir confianza en ellos mismos, sean libres de pensar, volar su imaginación, donde puedan participar, fluir y ser originales (Forghani et al., 2019).

Efectivamente, la educación escolar y la forma de como transmitir la enseñanza hoy en día es un gran reto para todos, y más para los docentes. Pero no es algo imposible, todo puede empezar por ellos mismos, siempre motivando al grupo dentro y fuera del aula ya que son un gran motor para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes (Licona, 2023).

Sin embargo, no podemos encajarlo todo en los docentes, ya que todos los integrantes que integramos esta sociedad de cierto modo tenemos una gran responsabilidad, pero no olvidar que todo se está reincorporando poco a poco a la presencialidad, porque sin duda alguna la pandemia, y la misma cuarentena la cual se enfrentó con mucha creatividad y coraje por parte de cada individuo, pero en unos inicios se podrá afirmar que muchos se las ingeniaron para crear diferentes metodologías a través de las pantallas, encontrábamos diversos tipos de maestros con grandes ideas para poder desarrollar el aprendizaje en sus estudiantes, y claro que se obtuvieron muy buenos resultados, alumnos más motivados con juegos lúdicos, iconos animados, también el hecho de explorar nuevas herramientas e ideas y enfrentarse al cambio constante sí que fue un gran reto, pero salimos de ello con mucho ingenio.

Sumándole, que no podíamos salir, ni ejercitarnos, entonces la creatividad salió a flote en todas las materias. Al poner diferentes tipos de ayuda virtual creando juegos interactivos donde el aprendizaje era muy divertido. Alumnos y docentes en este proceso de adaptación desarrollaron un pensamiento creativo en toda su expresión con la tecnología.

El docente en pandemia jugaba un papel muy importante como en todos los tiempos, tanto como motivar y en ejemplificar para ayudar a los estudiantes a

pensar y resolver a través de muchos juegos didácticos que se podían realizar en clase en diversos temas, entonces el aprendizaje nunca acababa, siempre estaba, en todo tiempo, en todo momento, pero luego todo comenzó a volverse monótono y los docentes ya no se sentían tan motivados de poder impartir sus clases desde casa, por un motivo de estrés y estilo de vida (Cervantes, 2023).

Asimismo, en el artículo de Quiñones et al. (2022), que tuvo como objetivo determinar la correlación entre estrés y estilo de vida en docentes de algunos colegios de Lima, Perú durante el teletrabajo, en su estudio observacional, cuantitativo, analítico, transversal, la cual se realizó en 217 docentes escolares de Lima, se utilizó un cuestionario llamado FANTASTIC para medir el estilo de vida. Y por otro lado el estrés se pudo medir mediante la escala de estrés docente (ED-6), el cual dio como resultado que a medida que el estrés aumenta, la calidad de vida empeoró en los docentes durante el tiempo de teletrabajo.

El ritmo en la escuela, con la motivación constante de querer crecer como sociedad y de querer apoyar a los estudiantes y apoyarnos nosotros mismos como docentes, llegará poco a poco y el modelo educativo podrá ser otro. Con todas las necesidades que tienen los estudiantes y estas podrán ser atendidas, que sea un campo lleno de motivación desde la entrada hasta la salida, es decir siempre, con diferentes frases en las paredes que sirvan de aliento y de esperanza, porque todos tenemos esperanza de que nuestra creatividad podrá cambiar el mundo y hacer de este un lugar mucho mejor para todos (García, 2023).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El presente trabajo es una investigación aplicada de tipo explicativo. Es aplicada porque se utilizó el programa de motivación, para poder mejorar e incentivar al desarrollo de la creatividad en los estudiantes; y es explicativa porque se va a detallar como es que la aplicación del programa de motivación demostrará que la creatividad contribuye de forma efectiva para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel secundaria (Cohen y Gómez, 2019).

3.1.2. Diseño de investigación

De acuerdo con el tipo de estudio el diseño es experimental con un diseño pre experimental. Los diseños experimentales son aquellos estudios en la que se manipulan deliberadamente una de las variables a fin de producir efectos en la variable dependiente. El diseño de investigación experimental de tipo preexperimental fue conforme al siguiente detalle:

M Oy → X → Oy

Donde:

M: Muestra

Oy: Observación del desarrollo de la creatividad (Pre-test)

X: Implementación del programa de motivación

Oy: Observación del desarrollo de la creatividad (Post-test)

3.2. Variables y operacionalización

Variables

Definición conceptual de la variable motivación.- La motivación es un estado de energía activa el cual refleja una conducta de la persona con un único finde poder alcanzar sus metas, se puede presentar de forma interna y externa, se encuentra en diferentes aspectos de la vida. En la escuela la motivación es muy relevante ya que presenta sus estrategias, su sentido y base. Con la aplicación del Programa de Incentivos, los alumnos podrán desarrollar el aprendizaje cooperativo, los enfoques comunicativos y las inteligencias múltiples, centrarse en el aprendizaje en grupos emparejados, favorecer las relaciones de amistad, aceptación y cooperación, y adquirir una actitud más positiva. Los alumnos quieren aprender, también a la hora de enseñar. para que los alumnos perciban lo que el profesor quiere transmitir mediante estrategias motivadoras (Bernal et al. 2017).

Definición operacional de la variable motivación.- En cuanto a esta variable Motivación escolar se realizarán sesiones de motivación para que el estudiante pueda desarrollar su creatividad, seguir aprendiendo todos los días motivado, como proponer e innovar con nuevas ideas, resolver sus propios conflictos, y puedan desenvolverse con confianza en cualquier contexto.

Definición conceptual de la variable creatividad.- Es una capacidad que se desarrolla a lo largo de la vida del ser humano en diferentes contextos, como al generar nuevas ideas, planes, o situaciones nuevas o en base a lo que esta existente, pero ofreciendo un valor agregado. Así como el resolver conflictos con originalidad, convirtiéndose en la destreza de producir ideas novedosas que sirven de mucha utilidad (Garaigordobil, 2006).

Definición operacional de la variable creatividad.- La variable creatividad es categórica ordinal, puesto que es una variable de naturaleza cualitativa, politómica con 4 opciones de respuesta: Nunca (N), Pocas Algo (A), Bastante (B), Mucho (M). El cuestionario aplicado constó de 21 ítems. Los niveles se midieron considerando la intensidad (orden): Bajo, Medio y Alto.

Operacionalización de variables (ver anexo 1)

La operacionalización de variables viene a ser el desglose que se realiza a las variables en sus dimensiones e indicadores, como también la definición conceptual y operacional que se asigna a cada variable, como también los instrumentos a usar para medir las variables. Asimismo, los niveles y rangos a asignar a cada variable conforme a la escala de medición siendo para esto el ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Se refiere al conjunto de personas involucradas en una investigación y las cuales comparten mismas características (Arias et al. 2016). Para esta investigación nuestra población es de 67 alumnos del 4to año de secundaria.

Muestra

La muestra representa a un todo, entonces reflejan características que definen a la población del cual fue tomada (Cohen y Gómez, 2019). Para esta investigación se utilizará como muestra 67 alumnos del 4to año de secundaria.

Muestreo

Según Arias-Gómez et al. (2016), nos menciona que es una herramienta científica que cumple la función de tomar cierta parte de la realidad la cual se está estudiando para dar referencias de dicha población. Para determinar la muestra se empleará el muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia ya que la población fue seleccionada por su disponibilidad.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Son diversas formas en la cual el investigador recopila información, para obtener los datos que posterior a ello deberán ser procesados (Baena, 2017). Para esto se hizo uso del cuestionario de personalidad creadora el cual será aplicado a la muestra.

Instrumentos

El cuestionario es un conjunto de frases preguntas que han sido previamente diseñadas con un solo objetivo. Se utiliza para desarrollar una base estadística con cierta percepción que tienen los sujetos sobre las variables. Un instrumento ayuda para poder recolectar datos importantes a través del desarrollo de un conjunto de ítems (Baena, 2017). Para esta investigación se utilizará el cuestionario de personalidad creadora unidimensional con 21 ítems los cuales ayudaran a medir la creatividad de los estudiantes adolescentes.

3.5. Procedimientos

Los procedimientos de este estudio fueron ordenados para un buen desarrollo del proyecto, en primera instancia se solicitó el permiso correspondiente a la institución educativa con un documento que se presentó a dirección, explicando el motivo de la investigación.

Luego se verifico y comprobó la validez de los instrumentos con los expertos en educación y psicología. Posterior a ello, se aplicó un pre test, después de todo ello, se dio inicio al desarrollo de las sesiones del programa de motivación, luego se creó una base de datos en Excel para procesar la información de los datos arrojados por el instrumento. Finalmente se conocerá los resultados y se podrá llegar a la discusión en base a ello, como también se podrá proponer sugerencias en base a nuestra investigación para una mejora constante.

3.6. Método de análisis de datos

Estadística descriptiva: Los datos son analizados usando el SPSS- versión 26 y Excel. Además, los resultados alcanzados se expresaron en gráficos de barras y tablas de frecuencia.

3.7. Aspectos éticos

Este trabajo de investigación se realizará respetando lo establecido en la normativa establecida por la Universidad y también respetará los derechos de autor al apearse a las Normas de Escritura APA Séptima Edición citada, respetando la

fFuente de la informaci3n. Finalmente, en base a los resultados que se utilizar3n en este estudio, se contribuir3 a la continua innovaci3n y avance de la educaci3n en nuestro pa3s.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

En esta parte se presentaron los resultados antes y después de la implementación del programa de motivación aplicado a 67 estudiantes de una institución educativa privada de Ate, obteniendo los siguientes resultados para el objetivo general: Demostrar que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Tabla1

Desarrollo de la creatividad (Pre-test y Post-test)

Desarrollo de creatividad	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	22	32,8	38	56,7
Medio	15	22,4	28	41,8
Bajo	30	44,8	1	1,5
Total	67	100,0	67	100,0

En la tabla 1 se observa de haber encuestado a 67 estudiantes del nivel secundario de una institución educativa particular de Ate, antes de la implementación del programa de motivación el 32,8% muestran creatividad alto, el 22,4% evidencian creatividad medio y el 44,8% muestran creatividad bajo; por otro lado de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de estudiantes tuvieron una mejora mostrando creatividad alta, el 41,8% de los estudiantes mostraron creatividad media y solo el 1,5% de los estudiantes mostraron creatividad baja. Por lo que se puede sostener que la implementación del programa de motivación mejoro el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel secundaria en una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

De la misma forma se presentaron los resultados referidos al objetivo específico 1: Demostrar con el programa de motivación la mejora de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Tabla2

Identificación y resolución de problemas (Pre-test y Post-test)

Identificación y resolución de problemas	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	15	22,4	41	61,2
Medio	17	25,4	14	20,9
Bajo	35	52,2	12	17,9
Total	67	100,0	67	100,0

Conforme se perciben los resultados en la tabla 2, para la dimensión identificación y resolución de problemas, antes de la implementación del programa de motivación el 22,4% de estudiantes presentaban alta identificación y resolución de problemas, el 25,4% de estudiantes presentaban nivel medio de identificación y resolución de problemas y el 52,2% presentaban bajo nivel de identificación y resolución de problemas por otro lado a partir de la implantación del programa de motivación el 61,2% de los estudiantes mostraron alto nivel de identificación y resolución de problemas, el 20,9% presentaron nivel medio de identificación y resolución de problemas y solo el 17,9% presentaron nivel bajo de identificación y resolución de problemas. Por lo que se puede sostener que la implementación del programa de motivación mejoró la identificación y resolución de problemas en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

Asimismo, se han presentado los resultados referidos al objetivo específico 2: Demostrar con el programa de motivación la mejora de la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023

Tabla3

Invención y arte (Pre-test y Post-test)

Invención y arte	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	9	13,4	38	56,7
Medio	26	38,8	28	41,8
Bajo	32	47,8	1	1,5
Total	67	100,0	67	100,0

Según se aprecia en la tabla 3, donde se obtuvo por resultados para la dimensión invención y arte, donde antes de la implementación del programa de motivación se evidencio que el 13,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de invención y arte, el 38,8% mostraban nivel medio y el 47,8% evidenciaban nivel bajo de invención y creatividad. Por otro lado a partir de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de los estudiantes mostraron un nivel alto de invención y arte, el 41,8% de los estudiantes mostraron nivel medio de invención y arte y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de invención y arte. Por lo que se concluye que la implementación del programa de motivación mejoró la invención y arte en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

De igual forma se han presentado los resultados relacionados al objetivo específico 3: Demostrar con el programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Tabla4

Apertura e interés (Pre-test y Post-test)

Apertura e interés	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	19	28,4	38	56,7
Medio	17	25,4	12	17,9
Bajo	31	46,3	17	25,4
Total	67	100,0	67	100,0

En la tabla 4, se apreció los resultados para la dimensión apertura e interés, antes de la implementación del programa de motivación se percibió que el 28,4% de los estudiantes presentaron bajo nivel de apertura e interés, el 25,4% presentaba nivel medio y el 46,3% de los estudiantes presentaron nivel bajo de apertura e interés. Posterior a la implementación del programa de motivación se vio que el 56,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de apertura e interés, el 17,9% nivel medio y solo el 25,4% presentaron nivel bajo de apertura e interés. Por lo que se concluye que la implementación del programa de motivación mejoró la apertura e interés en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

En la misma se han presentado los resultados referidos al objetivo específico 4: Demostrar con el programa de motivación la mejora de aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023

Tabla5

Juegos intelectuales (Pre-test y Post-test)

Juegos intelectuales	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	15	22,4	38	56,7
Medio	19	28,4	28	41,8
Bajo	33	49,3	1	1,5
Total	67	100,0	67	100,0

Según la tabla 4, se obtuvo por resultados para la dimensión juegos intelectuales, donde antes de la implementación del programa de motivación, el 22,4% de los estudiantes tenía alto nivel de interés por los juegos intelectuales, el 28,4% presentaba nivel medio de placer por los juegos intelectuales y el 49,3% mostraban nivel bajo de interés por los juegos intelectuales, todo ello cambio a partir de la implementación del programa de motivación, donde el 56,7% de los estudiantes mostraron altos niveles de interés por los juegos intelectuales, el 41,8% presento nivel medio y solo el 1,5% de los estudiantes tuvieron bajo nivel de interés por los juegos intelectuales. Por lo que se concluye que la implementación del programa de motivación mejoró el interés por los juegos intelectuales en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

Finalmente se han presentado los resultados referidos al objetivo específico 5: Demostrar con el programa de motivación la mejora de la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Tabla6

Fantasía e imaginación (Pre-test y Post-test)

Fantasía e imaginación	Pre-test		Post-Test	
	N	%	N	%
Alto	17	25,4	42	62,7
Medio	16	23,9	24	35,8
Bajo	34	50,7	1	1,5
Total	67	100,0	67	100,0

Por último, en la tabla 6, se percibe los resultados referidos a la dimensión fantasía e imaginación, antes de la implementación del programa de motivación el 25,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación, el 23,9% presentaban nivel medio y el 50,7% mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación. A partir de la implantación del programa de motivación el 62,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de fantasía e imaginación, el 35,8% mostraron nivel medio y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de fantasía e imaginación. Por lo que se puede sostener que la implementación del programa de motivación mejoró los niveles de fantasía e imaginación en los estudiantes del nivel secundario de una institución educativa privada de Ate durante el año 2023.

Resultados inferenciales

Tabla7

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo de la creatividad PRE TEST	,289	67	,000
Desarrollo de la creatividad POST TEST	,368	67	,000

De la tabla 7 se puede evidenciar que la prueba de normalidad acogido fue el Kolmogorov-Smirnov la misma que se emplea para muestras mayores a 50 datos, en merito a que la muestra de estudio fue de 67 estudiantes. Asimismo, para la selección de la prueba de hipótesis se aplicó la siguiente regla:

Si $p > 0,05$ la distribución es normal y como consecuencia se elige una prueba paramétrica.

Si $p \leq 0,05$ la distribución es no norma como consecuencia se opta por una prueba no paramétrica.

A partir de la aplicación de la regla antes indicada y conforme se aprecia la prueba de normalidad donde se aprecia que los datos tanto antes y después de la aplicación del programa de motivación del desarrollo de la creatividad muestran una significancia equivalente a $p = 0,000 < 0,05$. Por lo tanto, se optará por una prueba no paramétrica y en vista que se trata de comparar dos tiempos y ver el cambio se optó por la prueba no paramétrica de *Wilconxon*, con la cual se realizó la prueba de hipótesis.

Prueba de hipótesis general

HG: El programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

HG: El programa de motivación **NO** mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla 8

Prueba de hipótesis general con Wilcoxon

	Desarrollo de la creatividad POST TEST	Desarrollo de la creatividad PRE TEST
Z		-4,601 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Conforme se muestra en la tabla 8 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Prueba de hipótesis específica 1

HE1: El programa de motivación mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

H0: El programa de motivación **NO** mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla9

Prueba de hipótesis específico 1 con Wilcoxon

	Identificación y resolución de problemas POST TEST	Identificación y resolución de problemas PRE TEST
Z		-4,615 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Según la tabla 9 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 1 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Prueba de hipótesis específica 2

HE2: El programa de motivación mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

H0: El programa de motivación **NO** mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla10

Prueba de hipótesis específico 2 con Wilcoxon

	Invención y arte POST TEST – Invención y arte PRE TEST
Z	-5,650 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Conforme se muestra en la tabla 10 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 2 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Prueba de hipótesis específica 3

HE3: El programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

H0: El programa de motivación **NO** mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla11

Prueba de hipótesis específico 3 con Wilcoxon

	Apertura POST TEST	Apertura PRE TEST
Z		-3,634 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Conforme se muestra en la tabla 11 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 3 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Prueba de hipótesis específica 4

HE4: El programa de motivación mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

H0: El programa de motivación **NO** mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla12

Prueba de hipótesis específico 4 con Wilcoxon

	Juegos intelectuales POST TEST	Juegos intelectuales PRE TEST
Z		-5,343 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Conforme se muestra en la tabla 12 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 4 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Prueba de hipótesis específica 5

HE5: El programa de motivación mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

H0: El programa de motivación **NO** mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Regla de decisión:

- Si p valor es mayor al margen de error permitido ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula.
- Si p valor es menor o igual al margen de error permitido ($p \leq 0,05$) se acepta la hipótesis alterna.

Utilización de la prueba estadística:

Tabla13

Prueba de hipótesis específico 5 con Wilcoxon

	Fantasía e imaginación POST TEST
	Fantasía e imaginación PRE TEST
Z	-5,472 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Conclusión estadística:

Conforme se muestra en la tabla 13 se puede observar que la significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 5 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

V. DISCUSIÓN

En esta parte se han realizado la discusión de los resultados conforme a los propósitos de la investigación, realizando en primer orden la discusión referido al objetivo general, donde de haber encuestado a 67 estudiantes antes y después de la implementación del programa de motivación se obtuvo por resultados para la variable desarrollo de creatividad, antes de la implementación del programa de motivación el 32,8% muestran creatividad alto, el 22,4% evidencian creatividad medio y el 44,8% muestran creatividad bajo; por otro lado de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de estudiantes tuvieron una mejora mostrando creatividad alta, el 41,8% de los estudiantes mostraron creatividad media y solo el 1,5% de los estudiantes mostraron creatividad baja y de la prueba de hipótesis realizada a través de Wilcoxon se obtuvo una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate 2023.

Coincidiendo con los resultados de la investigación de Godoy et al. (2016), quienes, en una escuela francesa de Waldorf, En un estudio realizado por Godoy y Campoverde (2016), en una escuela francesa de Waldorf, los resultados muestran una posición muy positiva de la efectividad del que motivar es algo enriquecedor, por lo cual es necesaria tanto para el alumno como para el docente para el desarrollo de una clase dinámica, donde existe seguridad y bienestar.

De igual forma se concordaron con los resultados de Bernal (2017) quien, con su estudio llamado de autorregulación, motivación para los aprendizajes y performance académico del alumnado en séptimo grado en una institución educativa de Aránzazu, la cual conto con 30 alumnos participantes de las edades desde 12 hasta 17 años, finalmente el resultado que se halló es que existe vínculo significativo de motivación y autorregulación del aprendizaje.

Por el contrario, se discreparon de los resultados de la investigación de Duarte (2019), quien en su tesis sobre creativities siendo el valor de procesos educativos, donde encuestó a 1,300 niños, concluyendo que, hay una baja

incidencia de vinculación entre la creatividad y la personalidad artística, ya que se encontraron niveles de creatividad similares en la educación básica con la de la universidad.

De igual forma se han realizado la discusión de resultados relativo al objetivo específico 1, donde se obtuvo por resultados para la dimensión identificación y resolución de problemas, antes de la implementación del programa de motivación el 22,4% de estudiantes presentaban alta identificación y resolución de problemas, el 25,4% de estudiantes presentaban nivel medio de identificación y resolución de problemas y el 52,2% presentaban bajo nivel de identificación y resolución de problemas por otro lado a partir de la implantación del programa de motivación el 61,2% de los estudiantes mostraron alto nivel de identificación y resolución de problemas, el 20,9% presentaron nivel medio de identificación y resolución de problemas y solo el 17,9% presentaron nivel bajo de identificación y resolución de problemas. Además de la prueba de hipótesis obtuvo una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 1 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Concordando asimismo, con los resultados de la investigación de Espinales (2020), quien en su tesis sobre la motivación escolar y pensamiento creativo en estudiantes de educación básica de una unidad educativa Guayaquil – Paquisha, halló por resultados para la primera variable el 90% presentan el valor más alto y en la segunda variable medio con 67,50% y se evidencio un coeficiente de correlación de 0,539 y el 0,008 de nivel de significancia, concluyendo que, hay una relación significativa entre motivación escolar y pensamiento creativo. También se han coincidido con los resultados obtenidos por Jerez (2021), quien, en su tesis de haber encuestado a 269 estudiantes del nivel secundario, concluyó que hay relación significativa entre la motivación escolar con el rendimiento académico; por otro lado, se han discrepado de los resultados de Mostafavi et al. (2020), quienes, de haber encuestado a 361 estudiantes en Irán, concluyeron que, no hay vínculo significativo de la autoaceptación con creatividad.

Seguido se ha ejecutado la discusión referida al objetivo específico 2, donde se obtuvo por resultados para la dimensión invención y arte, donde antes de la implementación del programa de motivación se evidencio que el 13,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de invención y arte, el 38,8% mostraban nivel medio y el 47,8% evidenciaban nivel bajo de invención y creatividad. Por otro lado, a partir de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de los estudiantes mostraron un nivel alto de invención y arte, el 41,8% de los estudiantes mostraron nivel medio de invención y arte y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de invención y arte. Asimismo, de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 2 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Concordando con los hallazgos de Chimoy (2021) quien en su artículo sobre la estrategia que desarrolle los pensamientos creativos del alumnado, donde de haber analizado 31 artículos, concluyó que, si se identificaron diversas estrategias para desarrollar los pensamientos creativos, por ello se considera muy importante ayudar a potenciar el pensamiento creativo en las escuelas para un mejor desarrollo social e individual ya que gracias a esta investigación también se pudo conocer la importancia del pensamiento creativo.

De igual forma se concordaron con los resultados de O'Shanahan (2015), en su investigación, desarrollar la Creatividad desde las expresiones plásticas: Implicaciones en la Enseñanza y Aprendizaje de Procesos Artísticos, concluyendo, el 68% de los estudiantes piensan que la motivación percute de manera eficaz en su aprendizaje, el otro 24% pensaron que solo influye muy poco, y el 8% que casi no influye mucho en su aprendizaje; de igual manera se coincidieron con los hallazgos de Aparcana (2019), en su estudio sobre la motivación de los logros de cada estrategia estudiantil del alumnado en el centro educativo EBA Edelmira del pando, se pudo demostrar que realmente la motivación influye para el logro de las estrategias de aprendizaje en los estudiantes; de igual forma se coincidieron con los resultados de Moreno (2017) quien concluyó que la automotivación del estudiante predomina en el logro de sus aprendizajes.

En la misma se han ejecutado la discusión respecto al objetivo específico 3, donde se apreció los resultados para la dimensión apertura e interés, antes de la implementación del programa de motivación se percibió que el 28,4% de los estudiantes presentaron bajo nivel de apertura e interés, el 25,4% presentaba nivel medio y el 46,3% de los estudiantes presentaron nivel bajo de apertura e interés. Posterior a la implementación del programa de motivación se vio que el 56,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de apertura e interés, el 17,9% nivel medio y solo el 25,4% presentaron nivel bajo de apertura e interés. Además de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 3 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Coincidiendo con los resultados de (Mostafavi et al., 2020), quienes en su investigación sobre la motivación y la creatividad, de haber encuestado a 361 estudiantes en Irán, concluyeron que hay una relación significativa entre la motivación de los estudiantes y su creatividad; de la misma manera se coincidieron con los resultados de la investigación de Espinales (2020), quien en su estudio sobre motivación escolar y pensamiento creativo en estudiantes de educación básica de una unidad educativa Guayaquil – Paquisha, concluyeron que existe moderada creatividad en 67,50% y motivación en 90% y existe una correlación de 0,539 y el 0,008 de nivel de significancia.

De igual manera se concuerdan con los resultados de Chimoy (2021) quienes en su artículo sobre estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes, de haber analizado 31 artículos, concluyó que, si se identificaron diversas estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo, por ello se considera muy importante ayudar a potenciar el pensamiento creativo en las escuelas para un mejor desarrollo social e individual ya que gracias a esta investigación también se pudo conocer la importancia del pensamiento creativo.

Asimismo, se han realizado la discusión de resultados sobre el objetivo específico 4, donde se obtuvo por resultados para la dimensión juegos

intelectuales, donde antes de la implementación del programa de motivación, el 22,4% de los estudiantes tenía alto nivel de interés por los juegos intelectuales, el 28,4% presentaba nivel medio de placer por los juegos intelectuales y el 49,3% mostraban nivel bajo de interés por los juegos intelectuales, todo ello cambio a partir de la implementación del programa de motivación, donde el 56,7% de los estudiantes mostraron altos niveles de interés por los juegos intelectuales, el 41,8% presento nivel medio y solo el 1,5% de los estudiantes tuvieron bajo nivel de interés por los juegos intelectuales y de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 4 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Discrepando de los hallazgos de Duarte (2019) quien, en su tesis sobre la creatividad como un valor del proceso educativo, de haber encuestado a 1,300 niños de diferentes etapas, concluyó que hay una baja incidencia de vinculación entre la creatividad y la personalidad artística, ya que se encontraron niveles de creatividad similares en la educación básica con la de la universidad.

Por otro lado, se concuerda con los hallazgos de Bernal (2017) quien, en su estudio sobre motivación, autorregulación para el aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes, de haber encuestado a 30 estudiantes de las edades de 12 hasta 17 años, concluyó que si hay una gran relación significativa entre motivación y autorregulación de aprendizaje.

De otro modo se discrepan con los resultados de Jerez (2020) quien en su investigación sobre la motivación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel secundario, de haber encuestado a 269 estudiantes del nivel secundario, concluyó que hay diferencias significativas entre el rendimiento y las motivaciones, lo cual concuerda con otras investigaciones en diferentes contextos, y aclarece las dudas sobre la relación significativa que existe entre la motivación escolar con el rendimiento académico.

Por último, se realizó la discusión sobre el objetivo específico 5, donde se obtuvo por resultados referidos a la dimensión fantasía e imaginación, antes de la implementación del programa de motivación el 25,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación, el 23,9% presentaban nivel medio y el 50,7% mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación. A partir de la implantación del programa de motivación el 62,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de fantasía e imaginación, el 35,8% mostraron nivel medio y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de fantasía e imaginación. Además de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivalente a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 5 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Concordado con los resultados de Godoy et al. (2016) quienes concluyeron que, existe una posición muy positiva de la efectividad del que motivar es algo enriquecedor, por lo cual es necesaria tanto para el alumno como para el docente para el desarrollo de una clase dinámica, donde existe seguridad y bienestar. De igual forma se coincidieron con los resultados de la investigación de O'Shanahan (2015) quien en su investigación sobre el desarrollo de la Creatividad en la Expresión Plástica: Implicaciones en la Enseñanza y Aprendizaje del Proceso Artístico, concluyó que el 68% de los estudiantes piensan que la motivación percute de manera eficaz en su aprendizaje, el otro 24% pensaron que solo influye muy poco, y el 8% que casi no influye mucho en su aprendizaje.

Asimismo, se coincidieron con los resultados de Aparcana (2019) quien en su tesis sobre la motivación de los logros de estrategias de aprendizaje de estudiantes de la una institución EBA Edelmira del pando, concluyó que, realmente la motivación influye para el logro de las estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Sobre el objetivo general, de haber encuestado a 67 estudiantes antes y después de la implementación del programa de motivación se obtuvo por resultados para la variable desarrollo de creatividad, antes de la implementación del programa de motivación el 32,8% muestran creatividad alto, el 22,4% evidencian creatividad medio y el 44,8% muestran creatividad bajo; por otro lado de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de estudiantes tuvieron una mejora mostrando creatividad alta, el 41,8% de los estudiantes mostraron creatividad media y solo el 1,5% de los estudiantes mostraron creatividad baja y de la prueba de hipótesis realizada a través de Wilcoxon se obtuvo una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate 2023.

Segundo: Referido al objetivo específico 1, se obtuvo por resultados para la dimensión identificación y resolución de problemas, antes de la implementación del programa de motivación el 22,4% de estudiantes presentaban alta identificación y resolución de problemas, el 25,4% de estudiantes presentaban nivel medio de identificación y resolución de problemas y el 52,2% presentaban bajo nivel de identificación y resolución de problemas por otro lado a partir de la implantación del programa de motivación el 61,2% de los estudiantes mostraron alto nivel de identificación y resolución de problemas, el 20,9% presentaron nivel medio de identificación y resolución de problemas y solo el 17,9% presentaron nivel bajo de identificación y resolución de problemas. Además de la prueba de hipótesis obtuvo una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 1 y se rechaza la

hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.

Tercero: Relacionado al objetivo específico 2, se obtuvo por resultados para la dimensión invención y arte, donde antes de la implementación del programa de motivación se evidencio que el 13,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de invención y arte, el 38,8% mostraban nivel medio y el 47,8% evidenciaban nivel bajo de invención y creatividad. Por otro lado a partir de la implementación del programa de motivación se percibió que el 56,7% de los estudiantes mostraron un nivel alto de invención y arte, el 41,8% de los estudiantes mostraron nivel medio de invención y arte y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de invención y arte. Asimismo de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 2 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Cuarto: Relacionado al objetivo específico 3, se apreció los resultados para la dimensión apertura e interés, antes de la implementación del programa de motivación se percibió que el 28,4% de los estudiantes presentaron bajo nivel de apertura e interés, el 25,4% presentaba nivel medio y el 46,3% de los estudiantes presentaron nivel bajo de apertura e interés. Posterior a la implementación del programa de motivación se vio que el 56,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de apertura e interés, el 17,9% nivel medio y solo el 25,4% presentaron nivel bajo de apertura e interés. Además de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 3 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Quinto: Sobre el objetivo específico 4, se obtuvo por resultados para la dimensión juegos intelectuales, donde antes de la implementación del programa de motivación, el 22,4% de los estudiantes tenía alto nivel de interés por los juegos intelectuales, el 28,4% presentaba nivel medio de placer por los juegos intelectuales y el 49,3% mostraban nivel bajo de interés por los juegos intelectuales, todo ello cambio a partir de la implementación del programa de motivación, donde el 56,7% de los estudiantes mostraron altos niveles de interés por los juegos intelectuales, el 41,8% presento nivel medio y solo el 1,5% de los estudiantes tuvieron bajo nivel de interés por los juegos intelectuales y de la prueba de hipótesis se halló una significancia (p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específica 4 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

Sexto: Referido al objetivo específico 5, se obtuvo por resultados referidos a la dimensión fantasía e imaginación, antes de la implementación del programa de motivación el 25,4% de los estudiantes mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación, el 23,9% presentaban nivel medio y el 50,7% mostraban nivel bajo de fantasía e imaginación. A partir de la implantación del programa de motivación el 62,7% de los estudiantes presentaron nivel alto de fantasía e imaginación, el 35,8% mostraron nivel medio y solo el 1,5% mostraron nivel bajo de fantasía e imaginación. Además de la prueba de hipótesis se halló una significancia(p valor) equivale a 0,000 que es menor al margen de error permitido (0,05). Consecuentemente se acepta la hipótesis específico 5 y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se concluye que el programa de motivación mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Al personal directivo de los tres niveles de educación básica regular del distrito de Ate, a partir de los resultados de la presente tesis se recomienda implementar programas de motivación por intermedio del personal de salud mental si en caso no contaran con dicho personal gestionar ante la UGEL a fin de que se asignen profesionales en salud mental con la finalidad de lograr un óptimo desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Segundo: Se recomienda a los docentes que tengan el cargo de tutores coordinar con el personal directivo para poder implementar programas de motivación a efectos de lograr un óptimo nivel de identificación y resolución de problemas en los estudiantes.

Tercero: Se recomienda a los docentes en su totalidad incentivar a los estudiantes en el desarrollo de la creatividad relacionado a la dimensión invención y arte, con la finalidad de lograr un nivel óptimo de desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Cuarto: Se recomienda a los docentes capacitarse permanentemente en temas relacionados al desarrollo de la creatividad con la finalidad de lograr una óptima apertura e interés por los juegos didácticos en los estudiantes.

Quinto: Se recomienda a los docentes implementar programas de motivación a fin de lograr que sus estudiantes se interesen por los juegos intelectuales a fin de desarrollar su creatividad al máximo.

Sexto: Se recomienda al personal directivo gestionar, capacitaciones o especializaciones permanentes para los docentes en temas de creatividad apoyado en la tecnología actual a fin de lograr el desarrollo óptimo de la fantasía e imaginación en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alemán, B., Navarro, O., Suárez, R., Izquierdo, Y., & Encinas, T. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4).
- Aparcana, M. (2019). *Motivación de logro en las estrategias de aprendizaje en estudiantes de una Institución educativa Pública EBA Edelmira del Pando, Ate*, 2019
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50243/Aparcana_LM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, J., Villasis, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la Investigación. Serie integral por competencias* (Tercera ed.). Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (Tercera ed.). Ciudad de México, México: Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Barrientos, B. (2023). *Implicancias de la motivación en el desarrollo creativo del dibujo en los niños del segundo grado de la I.E.P. N°70536 Santa María de Juliaca*, 2022. Ministerio de Educación.
https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/3430934/1/TESIS_FINAL_BENITA%20BARRIENTOS%20CHIPANA_JULIACA_2022.pdf
- Bernal, M., Flórez, E., & Salazar, D. (2017). *Motivación, autorregulación para el aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de séptimo grado de una institución educativa del Municipio de Aranzazu (Caldas) adscrita al*

programa ondas de colciencias. Universidad de Manizales.
<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2528/Tesis%20Edilma%20Florez-Monica%20Bernal%20y%20Doralba%20Salazar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cano, M., & Martínez, J. (2019). *Manual para administrar, dirigir y operar una pequeña y mediana empresa (Pyme) en México.* Instituto Politécnico Nacional.

<https://tesis.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/31674/CP2019%20C363M.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Cervantes, C. (2023). *El empleo de las habilidades de lenguaje en la práctica docente de los profesores en el área de comunicación de la Escuela Preparatoria Rosales.* Centro de Investigación y Desarrollo.

<https://biblioteca.ciencialatina.org/wp-content/uploads/2023/07/El-empleo-de-las-habilidades-de-lenguaje-en-la-practica-docente.pdf>

Chimoy, E. (2021). Estrategias para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 6(12), 980-993.

<https://doi.org/10.23857/pc.v6i12.3420>

Chowdhury, M. (2016). Emphasizing Morals, Values, Ethics, And Character Education In Science Education And Science Teaching. *The Malaysian Online Journal of Educational Science*, 4(2), 1-16.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1095995.pdf>

Cifuentes, F. (2023). *Pausas activas en el aprendizaje de la lecto-escritura de los estudiantes del tercer grado de la escuela de EGB Yaguachi, periodo académico 2022-2023.* Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14019/2/05%20FECYT%204169%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Cohen, N., & Gómez Rojas, G. (2019). *Metodología de la Investigación ¿Para qué?* (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Teseo.

http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_par_a_que.pdf

Correa, D. M., Abarca, A. N., Baños, C., & Analuisa, S. (2019). Actitud y aptitud en el proceso del aprendizaje. *Revista Atlante*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/actitud-aptitud-aprendizaje.html>

Duarte, E. (2019). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. Universidad Autónoma de Yucatán.
<https://www.scielo.br/j/pee/a/kcZpNzmFSVnkZXXMBTxDGSK/?format=pdf&lang=pt>

Dwivedi, Y., Hughes, L., Baabdullah, A., Ribeiro, S., Giannakis, M., Al-Debei, M., . . . Fosso, S. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542>

Espinales, L. K. (2020). *Motivación escolar y pensamiento creativo en estudiante de educación básica de una Unidad Educativa de Guayaquil, 2020*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50893/Espinal es_SLK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Forghani, N., Cerna, L., & Bannon, M. (2019). *The Lives of Teachers in Diverse Classrooms*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
[https://one.oecd.org/document/EDU/WKP\(2019\)6/En/pdf](https://one.oecd.org/document/EDU/WKP(2019)6/En/pdf)

Garaigordobil, M. (2006). Impacto de un programa de juego cooperativo- creativo para niños de 10 a 12 años. *Arte, Individuo y Sociedad*, 18, 7-27.
<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551274001.pdf>

García, F. (2023). *El aprendizaje situado como estrategia didáctica para favorecer las habilidades socioemocionales en los docentes de educación preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/139804/2/2535%20-%20UPN099LEPGAFA2023.pdf>

- Giouvanopoulou, K., Ziouvelou, X., Petasis, G., & Karkaletsis, V. (2023). Exploring values and value transformation: A multi-perspective approach. *Open Journal of Social Sciences*(11), 313-338. <https://doi.org/10.4236/jss.2023.113023>
- Godoy, M. E., & Campoverde, B. J. (2016). Análisis comparativo sobre la afectividad como motivadora del proceso enseñanza-aprendizaje – casos: Argentina, Colombia y Ecuador. *Sophia*, 12(2), 217-231. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.2i.227>
- Haavold, P., & Sriraman, B. (2021). Creativity in problem solving: integrating two different views of insight. *ZDM – Mathematics Education*(54), 83-96. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11858-021-01304-8>
- Holman, D., & Svejdarova, E. (2023). The 21st-Century Empowering Wholeness Adaptive (EWA) Educational Model Transforming Learning Capacity and Human Capital through Wholeness Systems Thinking towards a Sustainable Future. *Sustainability*, 15(2). <https://doi.org/10.3390/su15021301>
- Hulleman, C., & Harackiewicz, J. (2020). *The utility-value intervention*. https://www.researchgate.net/profile/Chris-Hulleman/publication/341600326_The_Utility-Value_Intervention/links/61f01ac6dafcdb25fd4e9d48/The-Utility-Value-Intervention.pdf
- Jerez, M. S. (2021). *Motivación y rendimiento académico en el alumnado de educación secundaria*. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/131346/Jerez%20Carrillo%2c%20Mar%2c%20Susana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiang, Y., Li, X., Luo, H., Yin, S., & Kaynak, O. (2022). Quo vadis artificial intelligence? *Discover Artificial Intelligence*, 2(4). <https://link.springer.com/article/10.1007/s44163-022-00022-8>

- Koca, F. (2016). Motivation to Learn and Teacher–Student Relationship. *Journal of International Education and Leadership*, 1-20.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135209.pdf>
- Kolleck, N. (2019). Motivational aspects of teacher collaboration. *Front. Educ.*, 4.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00122>
- Kupers, E., Lehmann, A., Van Geert, P., & McPherson, G. (2018). Children’s Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review. *Review of Educational Research*, 89(1). <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>
- Licona, S. G. (2023). *Como mejorar las relaciones sociales del niño preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/139780/1/2503%20-%20UPN095LEPLISA2023.pdf>
- Lodge, J., Kennedy, G., Lockyer, L., Arguel, A., & Pachman, M. (2018). Understanding Difficulties and Resulting Confusion in Learning: An Integrative Review. *Sec. Educational Psychology*, 3.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2018.00049>
- Loeng, S. (2020). Self-Directed Learning: A Core Concept in Adult Education. *Education Research International*. <https://doi.org/10.1155/2020/3816132>
- Mendieta, L., Manosalvas, F., & Barco, R. (2021). Educación en valores: empatía y tolerancia en las aulas universitarias. *Mérito*, 3(9), 223-233.
<https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/716/1899>
- Moreno, N. H. (2017). *La automotivación del estudiante y su influencia en el logro de aprendizajes en la educación a distancia en el Instituto Peruano de Estudios Tecnológicos*, 2015.
http://repositorio.une.edu.pe/handle/20_500.14039/1593
- Mostafavi, H., Yoosefee, S., Seyyedi, S., Rahimi, M., & Heidari, M. (2020). The Impact of Educational Motivation and Self-Acceptance on Creativity among

High School Students. *Creativity Research Journal*, 32(4), 378-382.

<https://eric.ed.gov/?id=EJ1281708>

Moura, T., De Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Nanda, D. W., & Azmy, K. (2020). Poor reading comprehension issue in EFL classroom among Indonesian secondary school students: Scrutinizing the causes, impacts and possible solutions. *Englisia*, 8(1), 12-24. <https://doi.org/10.22373/ej.v8i1.6771>

O'Shanahan, O. (2015). *El desarrollo de la creatividad en la expresión plástica: Implicaciones en la enseñanza y aprendizaje del proceso artístico*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/24351/4/0738446_00000_0000.pdf

Oliva, G. (2022). *El pensamiento divergente relacionados con la Educación*. Universidad Nacional del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4113/52587.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Orsini, A. (2021). *Ecosistemas Educativos e Inclusión en el Instituto Santa Ana*. Universidad Siglo 21. <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/22003/TFG%20-%20Orsini%2c%20Andrea%20Viviana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pinchevski, A. (2011). *Levinas and the ethics of communication*. https://amitpinchevski.huji.ac.il/sites/default/files/amitpinchevski/files/by_wa_y_of_interruption_full_text.pdf

Quiñones, D., Cervera, M., Porro, L., Reynel, K., & De la Cruz, J. (2022). *Correlation between stress and lifestyle in teachers at some schools in Lima, Peru, during telework in 2020*. <https://doi.org/10.3233/wor-211224>

- Ramos, M. (2019). *Importancia de la motivación en el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje*. Universitat Jaume I. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019_memoria.pdf?sequence=1
- Richard, V., Holder, D., & Cairney, J. (2021). Creativity in Motion: Examining the Creative Potential System and Enriched Movement Activities as a Way to Ignite It. *Front. Psychol.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.690710>
- Sato, M., Fernández, F., & Oyanedel, J. (2022). Teacher Motivation and Burnout of English-as-a-Foreign-Language Teachers: Do Demotivators Really Demotivate Them? *Front. Psychol.*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.891452>
- Speck, R. (2010). *The history and politics of civilisation: the debate about Russia in French and German historical scholarship from Voltaire to Herder*. University of London. <https://core.ac.uk/download/pdf/30695114.pdf>
- Trigueros, R., Aguilar, J., Cangas, A., Bermejo, R., Ferrandiz, C., & López, R. (2019). Influence of Emotional Intelligence, Motivation and Resilience on Academic Performance and the Adoption of Healthy Lifestyle Habits among Adolescents. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 16(16). <https://doi.org/10.3390/ijerph16162810>
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Revista Tecnológica, Ciencia y Educación*(13). <https://doi.org/10.51302/tce.2019.289>
- Zhou, H., Sulee, W., & Wang, Z. (2022). *The impact of curriculum innovation on students learning ability: An empirical study from primary and secondary schools in Guizhou, China*. Stamford International Univesity. <https://conference.stamford.edu/wp-content/uploads/2022/08/SECTION-3.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Operacionalización de variables

Tabla14

Operacionalización de la variable creatividad

Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango de la variable	Nivel y rango de dimensiones
Identificación de problemas	y de Interés por la curiosidad, innovar al buscar resolver situaciones adversas.	1, 3, 14, 18		Ordinal	Escala de intervalo
Invención y arte	Independencia, autoconcepto creativa capacidad inventiva.	4, 5, 16 y 21	Escala: Ordinal	de	
Apertura	Placer e interés por juegos variados y apertura a la experiencia.	7, 8, 12, 13 y 19	Opciones respuesta:		
Juegos intelectuales	Aprendizaje y placer por juegos intelectuales.	9, 10, 11 y 15	Nada (N) Algo (A) Bastante (B) Mucho (M)		
Fantasía e imaginación	Placer por riesgo de aventura, construcción y sentido del humor.	6, 17 y 20			

Anexo 02: Matriz de consistencia

Título: Programa de Motivación para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de secundaria en una institución educativa particular, Ate, 2023.

Autor: Gutiérrez Zúñiga, Ángel.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores			
			Variable 1: Programa de motivación			
			Dimensiones	Actividades	Experiencias de aprendizaje	Tiempo
<p>¿En qué medida el programa de motivación mejora la creatividad en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, ¿2023?</p> <p>Problemas Específicos: Problema específico 1</p>	<p>Demostrar que el programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Objetivo específico 1</p>	<p>El programa de motivación mejora el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: Hipótesis específica 1</p>	Motivación intrínseca		Experiencia de aprendizaje 1 “Motivación de logro”	45 minutos por actividad
			Motivación extrínseca		Experiencia de aprendizaje 2 ¿Dónde me veo a los 23 años?	
					Experiencia de aprendizaje 3 “Aunque tú no creas en mí” Experiencia de aprendizaje 4 “Obras son amores” Experiencia de aprendizaje 5	

¿En qué medida el programa mejora la identificación y solución de problemas en los estudiantes de secundaria de una institución educativa particular, Ate 2023? Problema específico 2	Demostrar con el programa de motivación la mejora de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023. Objetivo específico 2	El programa de motivación mejora el desarrollo de la identificación y solución de problemas en los estudiantes de una institución educativa particular, Ate, 2023. Hipótesis específica 2			“Piensa positivo y atrae lo positivo”		
					Experiencia de aprendizaje 6 “Sonríe que la vida vuela” Experiencia de aprendizaje 7 “Ante todo, amor propio”		
					Experiencia de aprendizaje 8 “Soy creativo”		
¿En qué medida el programa mejora la invención y arte en los estudiantes de secundaria de una institución educativa particular, Ate, ¿2023?	Demostrar con el programa de motivación la mejora de la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023	El programa de motivación mejora la invención y arte en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023. Hipótesis específica 3	Variable 2: La creatividad				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Identificación y resolución de problemas	Muestro curiosidad sobre muchas cosas de variados temas.	1, 2, 3, 14 y 18	Ordinal	Alto (14-20) Medio (7-13) Bajo (0-6)
Invención y arte	Independencia, autoconcepto creativo y capacidad inventiva	4, 5, 16 y 21					

<p>Problema específico 3</p> <p>¿En qué medida el programa mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de secundaria en una institución educativa particular, Ate, ¿2023?</p>	<p>Objetivo específico 3</p> <p>Demostrar con el programa de motivación la mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.</p>	<p>El programa de motivación mejora la apertura y el interés por diversos juegos en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.</p> <p>Hipótesis específica 4</p>	<p>Apertura e interés</p>	<p>Placer e interés por juegos variados y apertura a la experiencia</p>	<p>7, 8, 12, 13 y 19</p>		
<p>Problema específico 4</p> <p>¿En qué medida el programa mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de secundaria en una institución educativa</p>	<p>Objetivo específico 4</p> <p>Demostrar con el programa de motivación la mejora de aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución</p>	<p>El programa de motivación mejora el aprendizaje y placer por juegos intelectuales en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.</p> <p>Hipótesis específica 5</p>	<p>Juegos intelectuales</p>	<p>Aprendizaje y placer por los juegos intelectuales</p>	<p>9, 10, 11 y 15</p>		
			<p>Fantasía e imaginación</p>	<p>Placer por riesgo de aventura, construcción y sentido del humor</p>	<p>6, 17 y 20</p>		

<p>particular, Ate, ¿2023?</p> <p>específico 5</p> <p>¿En qué medida el programa mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de secundaria en una institución educativa particular, Ate, ¿2023?</p>	<p>educativa, Ate, 2023</p> <p>Objetivo específico 5</p> <p>Demostrar con el programa de motivación la mejora de la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023</p>	<p>El programa de motivación mejora la fantasía e imaginación en los estudiantes de una institución educativa, Ate, 2023.</p>					
---	---	---	--	--	--	--	--

Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos

EPC. ESCALA DE PERSONALIDAD CREADORA

Autoevaluación (Garaigordobil, 2004)

GRADO Y SECCION: _____ EDAD: _____ SEXO: _____

INSTRUCCIONES: Lee las siguientes frases e indica con una señal (x) en qué medida te las puedes aplicar a ti mismo.

N = NADA

A = ALGO

B = BASTANTE

M = MUCHO

FRASES	N1	A2	B3	M4
1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetivos, sobre la naturaleza...				
2. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en el colegio, en casa, en mi grupo de amigos, en la sociedad.				
3. Ofrezco soluciones originales (nuevas) a problemas que observo.				
4. Uso materiales de un modo original, creativo.				
5. Invento juegos originales.				
6. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				
7. Tengo ideas originales en los juegos de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				
8. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				
9. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				
10. Me gustan los juegos con las palabras.				
11. Invento canciones, versos, poesía, chistes.				
12. Me gusta realizar juegos imaginativos, de fantasía.				

13. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				
14. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				
15. Me gusta aprender cosas nuevas, juegos nuevos.				
16. Soy independiente (Hago mis cosas solo(a)).				
17. Tengo sentido del humor (me río con facilidad), me gusta bromear.				
18. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino, aunque me cueste.				
19. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				
20. Me gustan las situaciones y juegos que implican riesgo, aventura.				
21. Soy creativo				

Anexo 4. Modelo de consentimiento informado UCV

Título de la investigación:

.....

Investigador (a) (es):

.....

Propósito del estudio



Le invitamos a participar en la investigación titulada “.....”,

cuyo objetivo es Esta investigación

es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado) de la carrera profesional

..... o programa, de la Universidad César Vallejo del campus
....., aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el
permiso de la institución

.....

Describir el impacto del problema de la investigación.

.....


.....

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "....."
.....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado deminutos y se realizará en el ambiente de de la institución
..... Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Anexo 5. Resultado de reporte de similitud

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Programa de motivación para el desarrollo de la creatividad en
estudiantes de secundaria en una institución particular, Ate, 2023

Resumen de coincidencias

20 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5 %	>
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	3 %	>
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %	>
4	www.slideshare.net Fuente de Internet	2 %	>

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de Personalidad Creadora (EPC)". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	María Ysabel Pardo Bautista de Alcocer		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctorado (<input type="checkbox"/>)	
Área de formación académica:	Clinica (<input type="checkbox"/>)	Social (<input type="checkbox"/>)	
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional (<input type="checkbox"/>)	
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	I.E. 1198 y Universidad Tecnológica del Perú.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>)	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	
Experiencia en investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Personalidad Creadora (EPC)
Autor (a):	Dra. María Garaigordobil
Procedencia:	España
Administración:	Individual – autoevaluación
Tiempo de aplicación:	10 a 15 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del IV año de secundaria.
Significación:	Evaluar la creatividad en estudiantes adolescentes peruanos de secundaria.

4. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
La creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación y solución de problemas. ✓ Invención y arte. ✓ Apertura. ✓ Juegos intelectuales. ✓ Fantasía e imaginación. 	Es una capacidad que se desarrolla a lo largo de la vida del ser humano en diferentes contextos, como al generar nuevas ideas, planes, o situaciones nuevas o en base a lo que está existente, pero ofreciendo un valor agregado. Así como el resolver conflictos con originalidad, convirtiéndose en la destreza de producir ideas novedosas que sirven de mucha utilidad. (Garaigordobil, 2006)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de la escala de personalidad creadora (EPC) elaborado por Garaigordobil en el año 2005. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintaxis y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Escala de Personalidad Creadora (EPC)

- Primera dimensión: Identificación y solución de problemas.
- Objetivos de la Dimensión: (medir el rasgo de creatividad en la identificación y solución de problemas).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Interés por la curiosidad, innovar y buscar resolver situaciones adversas.	1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetivos, sobre la naturaleza...				X				X				X	
	2. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en el colegio, en casa, en mi grupo de amigos, en la sociedad.				X				X				X	
	3. Ofrezco soluciones originales (nuevas) a problemas que observo.				X				X				X	
	14. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				X				X				X	
	18. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino, aunque me cueste.				X				X				X	

- Segunda dimensión: Invención y arte
- Objetivos de la Dimensión: (medir la capacidad de demostrar su ingenio a través de actividades creativas).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Independencia, autoconcepto creativo capacidad inventiva.	4. Uso materiales de un modo original, creativo.				X				X				X	
	5. Invento juegos originales.				X				X				X	
	16. Soy independiente (Hago mis cosas solo (a)).				X				X				X	
	21. Soy creativo				X				X				X	

- Tercera dimensión: Apertura
- Objetivos de la Dimensión: (mide la destreza que predispone a experimentar).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer e interés por juegos variados apertura a la experiencia	7. Tengo ideas originales en los juegos de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				X				X				X	
	9. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				X				X				X	
	12. Me gusta realizar juegos imaginativos, de fantasía.				X				X				X	
	13. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				X				X				X	
	19. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				X				X				X	

- Cuarta dimensión: Juegos intelectuales
- Objetivos de la Dimensión: (mide como la actividad lúdica potencia los procesos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aprendizaje y placer por juegos intelectuales.	9. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				X				X				X	
	10. Me gustan los juegos con las palabras.				X				X				X	
	11. Invento canciones, versos, poesía, chistes.				X				X				X	
	15. Me gusta aprender cosas nuevas, juegos nuevos.				X				X				X	

- Quinta dimensión: Fantasía e imaginación
- Objetivos de la Dimensión: (mide las características del individuo para producir textos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer por riesgo de aventura, construcción y sentido del humor.	8. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				X				X				X	
	17. Tengo sentido del humor (me río con facilidad), me gusta bromear.				X				X				X	
	20. Me gustan las situaciones y juegos que implican riesgo, aventura.				X				X				X	



Mag. María Isabel Pardo
 Maestría en Psicología Educativa
 DNI: 09765251

Firma del evaluador
 DNI 09765251

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de Personalidad Creadora (EPC)". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	CRUZ MALPARTIDA BLANCA FRANCISCA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente
Institución donde labora:	I.E. N° 183 Santa Rosita de Marysa
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Personalidad Creadora (EPC)
Autor (a):	Dra. Maite Garaigordobil
Procedencia:	España
Administración:	Individual – autoevaluación
Tiempo de aplicación:	10 a 15 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del IV año de secundaria.
Significación:	Evaluar la creatividad en estudiantes adolescentes peruanos de secundaria.

4. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
La creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación y solución de problemas. ✓ Invención y arte. ✓ Apertura. ✓ Juegos intelectuales. ✓ Fantasía e imaginación. 	Es una capacidad que se desarrolla a lo largo de la vida del ser humano en diferentes contextos, como al generar nuevas ideas, planes, situaciones nuevas o en base a lo que está existente, pero ofreciendo un valor agregado. Así como el resolver conflictos con originalidad, convirtiéndose en la destreza de producir ideas novedosas que sirven de mucha utilidad. (Garaigordobil, 2006)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, le presento el cuestionario de la escala de personalidad creadora (EPC) elaborado por Garaigordobil en el año 2006. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctico y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

- Tercera dimensión: Apertura
- Objetivos de la Dimensión: (mide la destreza que predispone a experimentar).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer e interés por juegos variados apertura a la experiencia.	7. Tengo ideas originales en los juegos de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				x								x	
	8. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				x								x	
	12. Me gusta realizar juegos imaginativos, de fantasía.				x								x	
	13. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				x								x	
	19. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				x								x	

- Cuarta dimensión: Juegos intelectuales
- Objetivos de la Dimensión: (mide como la actividad lúdica potencia los procesos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aprendizaje y placer por juegos intelectuales.	9. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				x									x
	10. Me gustan los juegos con las palabras.				x									x
	11. Invento canciones, versos, poesía, chistes.				x									x
	15. Me gusta aprender cosas nuevas, juegos nuevos.				x									x

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Escala de Personalidad Creadora (EPC)

- Primera dimensión: Identificación y solución de problemas.
- Objetivos de la Dimensión: (medir el rasgo de creatividad en la identificación y solución de problemas).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Interés por la curiosidad, innovar al buscar resolver situaciones adversas.	1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetivos, sobre la naturaleza...				x								x	
	2. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en el colegio, en casa, en mi grupo de amigos, en la sociedad.				x								x	
	3. Ofrezco soluciones originales (nuevas) a problemas que observo.				x								x	
	14. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				x								x	
	18. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino, aunque me cueste.				x								x	

- Segunda dimensión: Invención y arte
- Objetivos de la Dimensión: (medir la capacidad de demostrar su ingenio a través de actividades creativas).



Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Independencia, autoconcepto creativo capacidad inventiva.	4. Uso materiales de un modo original, creativo.				x									x
	5. Invento juegos originales.				x									x
	16. Soy independiente (Hago mis cosas solo (a)).				x									x
	21. Soy creativo				x									x

- Quinta dimensión: Fantasía e imaginación
- Objetivos de la Dimensión: (mide las características del individuo para producir textos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer por riesgo de aventura, construcción y sentido del humor.	6. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				x									x
	17. Tengo sentido del humor (me río con facilidad), me gusta bromear.				x									x
	20. Me gustan las situaciones y juegos que implican riesgo, aventura.				x									x

Firma del evaluador
 DNI N° 41625660

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de Personalidad Creadora (EPC)". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	ORDINOLA VILLEGAS, MILAGROS SILVIA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente
Institución donde labora:	UCV
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Escala de Personalidad Creadora (EPC)
Autor (s):	Dra. Maite Garaigordobil
Procedencia:	España
Administración:	Individual – autoevaluación
Tiempo de aplicación:	10 a 15 min
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del IV año de secundaria.
Significación:	Evaluar la creatividad en estudiantes adolescentes peruanos de secundaria.

4. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
La creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificación y solución de problemas. ✓ Invención y arte. ✓ Apertura. ✓ Juegos intelectuales. ✓ Fantasía e imaginación. 	Es una capacidad que se desarrolla a lo largo de la vida del ser humano en diferentes contextos, como al generar nuevas ideas, planes, situaciones nuevas o en base a lo que está existente, pero ofreciendo un valor agregado. Así como el resolver conflictos con originalidad, convirtiéndose en la destreza de producir ideas novedosas que sirven de mucha utilidad. (Garaigordobil, 2006)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de la escala de personalidad creadora (EPC) elaborado por Garaigordobil en el año 2005. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctico y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Escala de Personalidad Creadora (EPC)

- Primera dimensión: Identificación y solución de problemas.
- Objetivos de la Dimensión: (medir el rasgo de creatividad en la identificación y solución de problemas).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Interés por la curiosidad, innovar al buscar resolver situaciones adversas.	1. Muestro curiosidad sobre muchas cosas haciendo continuas preguntas de variados temas, por ejemplo, acerca del funcionamiento de los objetivos, sobre la naturaleza...				x				x				x	
	2. Tengo facilidad para identificar problemas que existen, por ejemplo, en el colegio, en casa, en mi grupo de amigos, en la sociedad.				x				x				x	
	3. Ofrezco soluciones originales (nuevas) a problemas que observo.				x				x				x	
	14. Mis intereses son amplios, tengo muchas aficiones y temas de interés.				x				x				x	
	18. Soy perseverante, cuando comienzo una tarea soy constante y la termino, aunque me cueste.				x				x				x	

- Segunda dimensión: Invención y arte
- Objetivos de la Dimensión: (medir la capacidad de demostrar su ingenio a través de actividades creativas).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Independencia, autoconcepto creativo capacidad inventiva.	4. Uso materiales de un modo original, creativo.				x				x				x	
	5. Invento juegos originales.				x				x				x	
	16. Soy independiente (Hago mis cosas solo (a)).				x				x				x	
	21. Soy creativo				x				x				x	

- Tercera dimensión: Apertura
- Objetivos de la Dimensión: (mide la destreza que predispone a experimentar).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer e interés por juegos variados apertura a la experiencia.	7. Tengo ideas originales en los juegos de representación (representar personajes o hacer como si un objeto fuera otra cosa).				x				x				x	
	8. Muestro interés por actividades artísticas como el dibujo, la pintura, modelar con plastilina.				x				x				x	
	12. Me gusta realizar juegos imaginativos, de fantasía.				x				x				x	
	13. Me gusta escuchar relatos, cuentos o historias.				x				x				x	
	19. Estoy abierto a nuevas experiencias, me gustan las novedades, los cambios.				x				x				x	

- Cuarta dimensión: Juegos intelectuales
- Objetivos de la Dimensión: (mide como la actividad lúdica potencia los procesos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Aprendizaje y placer por juegos intelectuales.	9. Me gustan los juegos intelectuales que requieren pensar y buscar soluciones nuevas.				x				x				x	
	10. Me gustan los juegos con las palabras.				x				x				x	
	11. Invento canciones, versos, poesía, chistes.				x				x				x	
	15. Me gusta aprender cosas nuevas, juegos nuevos.				x				x				x	

- Quinta dimensión: Fantasía e imaginación
- Objetivos de la Dimensión: (mide las características del individuo para producir textos creativos).

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Placer por riesgo de aventura, construcción y sentido del humor.	6. Construyo juguetes con los materiales que tengo a mi alrededor.				x				x				x	
	17. Tengo sentido del humor (me río con facilidad), me gusta bromear.				x				x				x	
	20. Me gustan las situaciones y juegos que implican riesgo, aventura.				x				x				x	



 Firma del evaluador
 DNI 09843540

Anexo 7: Autorización de la entidad

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Lima, 10 de mayo del 2023

Señor (a):

Lic. Jorge Herrera Valverde

Director (a):

Saco Oliveros – sede ingenieros

Nº de Carta : 020 – 2023 – LICV – VA – EPG – FOGLD3/J

Asunto : Solicite autorización para realizar investigación

Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 10 de mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

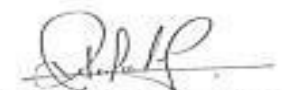
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: GUTIERREZ ZUÑIGA, ANGEL LEONARDO
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : "PROGRAMA DE MOTIVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN PARTICULAR, ATE 2023"

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Clemente Castillo Corcuera Del Pilar
Jefe de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ate



Anexo 8: Evidencias del programa de motivación

“



PROGRAMA DE
MOTIVACIÓN PARA EL
DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN
ESTUDIANTES

LIC. ANGEL GUTIERREZ



SESIÓN: 1

MOTIVACIÓN DE LOGRO

Sesión 01: Motivación de logro

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
<p>El objetivo de esta sesión es que los estudiantes desarrollen un pensamiento creativo y crítico para dar soluciones a posibles problemas en su vida cotidiana escolar, así como a la vez puedan trazarse propósitos y compromisos para cumplir con todos sus objetivos.</p>	<p>METAS Y SUEÑOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas bond A4 ✓ Colores ✓ Plumones ✓ Tijeras ✓ Cartulina ✓ Goma 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Presentación del programa • Se colocará un video: Cuando Te Digan "Tu No Puedes" 	5min	¿Qué tendrían que hacer las personas para tener éxito en la vida?
			<p>https://www.youtube.com/watch?v=88GDfphANGo</p>	4min	¿Qué sabes sobre el fracaso?
			<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre el video. • Se explica sobre la primera actividad. La cual se trabajará de forma grupal. (se forman los grupos) 	5min	¿Qué es el esfuerzo?
			<ul style="list-style-type: none"> • Se les menciona a los estudiantes que deberán crear un personaje, para luego representar una pequeña historia con los personajes del grupo que hable sobre cumplir metas y tener éxito en la vida. Tendrán que tener en cuenta las preguntas: ¿Quién es?, ¿Tiene algún poder?, ¿Es exitoso (a)? 	5min	¿He aprendido algo nuevo?
			<ul style="list-style-type: none"> • Exponen su historia cada grupo y responden algunas preguntas. 	20 minutos	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unisonó los estudiantes mencionan una frase. <p><i>"Con alma, corazón y mente persigo mis sueños hasta alcanzar el éxito".</i></p>	1min	



Anderson era un estudiante de ingeniería que vivía con su madre en su casa. El único sustento para la familia era su madre ya que su padre murió en un accidente. Pero de un día a otro su madre fue diagnosticada con cáncer, él dejó la carrera para dedicarle más tiempo a su madre. Pero en unos meses murió, lo costó mucho superar esa pérdida, aunque dentro de unos años retomará la carrera y ahora es un ingeniero exitoso.



Adriana

Ella es Adriana, una chica que a pesar que no nació con talento para las matemáticas, se dio cuenta que debía esforzarse para lograr entrar a la universidad ya que la carrera que eligió dependía mucho de ello.

Se esforzó sacrificó el tiempo con sus amigos, salidas, divertirse pero logró lo que se propuso y fue la alegría más grande que tuvo.

SESIÓN: 2

¿DONDÉ ME VEO A LOS 23
¿AÑOS?



Sesión 02: ¿Dónde me veo a los 23 años?

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
<p>El objetivo de esta sesión es que los estudiantes analicen si es que la escuela ayuda a que ellos puedan cumplir con sus expectativas, y a la vez puedan concientizar su responsabilidad y la labor que tienen en el presente, ya que un estudiante con propósitos claros tiene una actitud positiva ante las labores académicas y también el reconocer que metas quiere lograr cumplir.</p>	<p>EXPECTATIVAS DE FUTURO.</p>	<p>✓ Hoja bond A4. ✓ Lápiz. ✓ PPT.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Se presenta el objetivo de la sesión. • El profesor empezará a narrar una anécdota relacionada a sus vivencias cuando era pequeño y el curso en el que se apoyó para cumplir con su objetivo. 	4 min	<p>¿Qué expectativas tienes sobre el futuro?</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán escribir una historia breve de forma libre, la cual responda a la pregunta ¿Dónde me veo a los 23 años? Describiendo posibles escenarios y metas concretas. 	7 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • El profesor recogerá los textos y luego compartirá un video llamado: "La razón de estudiar". <p>http://www.youtube.com/watch?v=TyWF1xjZ5d0</p>	10 min	<p>¿Qué es educación? ¿Es importante para ti?</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • El profesor escoge al azar algunas historias y las comparte con el grupo, recalcando la importancia de estudiar hoy para el éxito del mañana. 	5 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unísono los estudiantes mencionan la frase. <p><i>"La educación es el vestido de gala para asistir a la fiesta de la vida".</i></p>	7 min	
				1 min	

Tengo 23 años, me gradué hace 1 mes, ahora me encuentro en el aeropuerto a 3 horas de subirme a un avión para recorrer todo Europa, estuve trabajando, ahorrando y estudiando para poder recorrer el mundo, soy afortunado por haber entrado a la universidad con una beca deportiva. Cuando regrese de Europa estaré lista para tratar a mis pacientes, estoy feliz por ya ser una psicóloga y poder especializarme en deportes.

Actividad

A mis 23 años me veo terminando la carrera que elegí arreglándome para mi graduación, sabiendo que al día siguiente debo ir al aeropuerto para empezar una nueva vida, con mi carrera y aunque no esté con mi familia me siento bien por esos sueños que logré y que lograré. Por hoy estoy feliz por este logro, para mañana estaré en busca de nuevos sueños.

A mis 23 años

A mis 23 años me veo estudiando medicina, yendo de viaje a Tailandia, Italia, Venezuela y Estados Unidos.

También me veo con mi familia en una casa mesoc.

ayudando a mi hermanito con sus estudios. ♡

SESIÓN: 3

AUNQUE TÚ NO CREAS EN MÍ



Sesión 03: Aunque tú no creas en mí.

OBJETIVO	TEMÁTICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
<p>El objetivo de esta sesión es poder ayudar a los estudiantes a que encuentren un espacio en el que puedan reconocerse y entender acerca de sus anhelos, así como también puedan expresar sus intuiciones, y necesidades de sí mismo.</p>	<p>MI YO - MIS ANHELOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas de colores claros. ✓ Plumones delgados. ✓ Lapicero negro o azul. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Se realizará una dinámica llamada "gateo cruzado" para animar al grupo. 	5 min	<p>¿Soy perseverante? ¿Soy trabajador? ¿Luchó por lo que quiero? ¿Soy honesto?</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • Se explica el objetivo de la sesión. • Se colocará un video: "Aunque tu no creas en mí". https://www.youtube.com/watch?v=ag9EWDlrPR4 	3 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre el video. Se abordan temas claves como: ¿Quién soy? – ¿A dónde quiero llegar? – ¿Qué quiero ser? 	4 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Se explica sobre la primera actividad. La cual se trabajará de forma individual. 	7 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Se les menciona a los estudiantes que deberán escribir su nombre de forma descendiente con un plumón delgado en forma de (acróstico). • Luego deberán escribir frases que completen con las letras iniciales de su nombre. Sobre todo el mensaje que les dicte su inconsciente, todo ello podrá reflejarlo en su acróstico describiendo a su yo mismo. Después podrán escribir una frase que los identifique y presentarlo ante el grupo. • Finalmente, al unisonó los estudiantes mencionan una frase. <p><i>"Sé que hasta lo imposible se puede lograr y nuestros anhelos alcanzar".</i></p>	5 min	
	15 min		1min		

Joven soñadora que busca

Organizar su futuro y

Lograr muchas cosas con

Inteligencia, conduciendo en una
vida

Exitosa.

Desde hoy nadie me detendrá

Ahora yo tengo el control

Y todos los que dijeron que no podía se

Arrepentirán y después de mucho esfuerzo

Nunca olvidarán

A la niña que soñaba en grande.

Ante cualquier situación.

Realizaré

Todos mis objetivos hasta ser

Una persona que

Realmente se haya esforzado

O haya dado todo de si mismo



SESIÓN: 4

OBRAS SON AMORES

Sesión 04: *Obras son amores.*

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
<p>El objetivo de esta sesión es que los estudiantes puedan identificar factores que influyen en su formación educativa y podrán proponer acciones específicas para poder enfrentarlas. A la vez podrán reflexionar sobre las acciones que pueden hacer para facilitar su trabajo en el estudio.</p>	<p>FACTORES INFLUYENTES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartulina o hoja bond. ✓ Plumones gruesos. ✓ Regla. ✓ Cinta. ✓ Colores. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Se presenta el objetivo de la sesión. • Se forman grupos de trabajo. • Se proyecta un video titulado: Nunca digas "No puedo". 	3 min	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los factores que afectan la motivación escolar? • Fortalezas. • Objetivos. • Debilidades. • Amenazas.
			<p>https://www.youtube.com/watch?v=Pln-1yzwvjik</p>	5 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • El profesor menciona la actividad a realizarse, los estudiantes deberán realizar en grupo un análisis FODA sobre el rendimiento académico. 	15 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes escogen a un representante del grupo para exponer su análisis, haciendo énfasis en los factores que influyen en el rendimiento académico. 	10 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unisono los estudiantes mencionan la frase. <p style="text-align: center;"><i>"Dime que no puedo hacerlo y tendré un motivo más para lograrlo".</i></p>	1 min	

FODA

fortalezas: La familia, yo mismo, amistades.

objetivos: Ser profesional, ganar dinero, lograr una vida de calidad.

debilidades: Relaciones sentimentales, la baja autoestima, el desinterés de la ploma docente.

amenazas: Malos comentarios de personas negativas,



SESIÓN: 5

PIENSA POSITIVO Y ATRAE LO
POSITIVO



Sesión 05: Piensa positivo y atrae lo positivo.

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
<p>El objetivo de esta sesión es que los estudiantes puedan reflexionar sobre la importancia que tienen sus pensamientos, con ello puedan identificar sus problemas y enfrentarlos con una actitud positiva y enfocarse en lo bueno de las cosas, y así alimentar también su autoestima y expectativa de vida.</p>	<p>IMPORTANCIA DE PENSAR POSITIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ POST - IT. ✓ Lapicero. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Se presenta el objetivo de la sesión. • Se realiza una pregunta al grupo, ¿Qué ventajas tiene pensar en positivo?: lluvia de ideas. • Se explica sobre la importancia de cambiar nuestro pensamiento lingüístico con diversas frases. 	3 min	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Lo que pienses, lo serás? • ¿Lo que imagines? ¿Lo crearás?
			<ul style="list-style-type: none"> • Se coloca un video: El poder de tus pensamientos • Se realiza la reflexión del video. 	5 min	
			<p>https://www.youtube.com/watch?v=D-P17EfovM0</p>	15 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes escribirán en un post-it 3 pensamientos positivos para ellos mismos. 	10 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unisono los estudiantes mencionan la frase. <p style="text-align: center;"><i>"Cree en tí mismo y serás imparable".</i></p>	1 min	

- Amo a mi familia
- Confío en mis habilidades
- Creo en mí

- Voy a cambiar mi forma de pensar.
- Lograré ser economista y/o administradora de empresas.
- Quiero Ser profesional.

1. Lograré todo lo que me proponga.
2. La perseverancia me llevará al éxito.
3. Cumpliré todos mis objetivos.

Voy a vivir y trabajar en otro país

- Voy a graduarme con honores
- Voy a ser profesional

- Así como hay cosas que por algo pasan, también hay cosas que por algo no pasan.

- Si puedo pensarlos, puedo lograrlos

- La vida es solo una, nunca te repite

Yo puedo superarme

Se que cumpliré mis sueños

Voy a lograr estudio carrera que yo quiero

Voy a lograr acabar mi carrera y conseguir un buen trabajo.

Voy a conseguir darle una buena vida a mi perro

Voy a comprar una casa para mi familia cuando lo consiga todo

Voy a irme al extranjero

Voy a cumplir todos mis sueños

Voy a conseguir todo lo que me proponga.

- Ser campeón mundial de F. Jerez

- Viajar internacionalmente

- Tener libertad

- Voy a ser feliz
- Voy a crecer en mí
- Voy a superarme

- Ser simpática
- Disfrutar el momento
- Pensar positivo

SESIÓN: 6

RÍE QUE LA VIDA VUELA



Sesión 06: Ríe que la vida vuela.

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
El objetivo de esta sesión es que los estudiantes identifiquen la importancia de mantenerse optimistas y no pesimistas ante los obstáculos de la vida y no tomarse todo tan personal, aprender del sentido del humor para mejorar la creatividad, y conocer los beneficios de reír.	EL SENTIDO DEL HUMOR, LA RISA.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas bond. ✓ Plumones delgados. ✓ Colores. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Gimnasia corporal. "Vive la vida loca, Ricky Martin" • Se presenta el objetivo de la sesión. • Se explican estrategias para sobrevivir en la sociedad con cultura. 	3 min	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son las ventajas de reír? • ¿Qué es una persona optimista?
			<ul style="list-style-type: none"> • Se mencionan características de una persona con humor y como desarrollar esta capacidad, los beneficios y cosas positivas del reír. 	5 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Se proyecta un video titulado: "Educar con sentido del humor". 	15 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión del video. https://www.youtube.com/watch?v=W_sLs1-pd44 	10 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán de escribir un chiste, utilizando su imaginación, su pensamiento creativo para graficar un chiste, sin necesidad de ser vulgar. 	1 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unísono los estudiantes mencionan la frase. <i>"Vamos a reírnos de todo, porque el tiempo lo cura todo".</i> 		



SESIÓN: 7

ANTE TODO, AMOR PROPIO



Sesión 07: Ante todo, amor propio.

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
El objetivo de esta sesión es que los estudiantes reconozcan las importante de poder dirigir todo ese conjunto de sentimientos de amor hacia ellos para empezar a crecer, a mejorar su autoestima, a enfrentarse a nuevos retos.	AMOR PROPIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Post- it. ✓ Lapicero. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Se presenta el objetivo de la sesión. • Gimnasia corporal. • Se lanza una pregunta al grupo: ¿Qué es amor propio? • Se comenta con el grupo: Sobre que pasaría si no hay amor propio. • Ventajas de fortalecer el amor propio. • Video: Autoaceptación. 	3 min	Autoestima. Autoconocimiento. Confianza. Superación.
			<p>https://www.youtube.com/watch?v=17LiZsx94gl</p>	5 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre el video. 	15 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deberán escribir frases de amor propio en un post- it para luego, comentarlas en voz alta con el grupo. 	10 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Finalmente, al unísono los estudiantes mencionan la frase. <p style="text-align: center;"><i>"Enamórate de tú existencia".</i></p>	1 min	

"Me amo tanto que
sé lo que
valgo" <3

"Tómate un momento
para apreciar lo
increíble que eres"

No caigas, tú
puedes eres muy
fuerte. Eres diferente
<3

Enamórate de ti,
de la vida, y luego de
quien quieras. <3

Me amo
y
me respeto

Lo que decidas hacer, hazlo por
ti y por nadie más.



á"



"Tu eres perfecto,
Se como eres"



Me quiero y
me valoro, yo sé
de lo que soy capaz!



SESIÓN: 8

SOY CREATIVO

Sesión 08: Soy creativo

OBJETIVO	TEMATICA	MATERIAL	ACTIVIDAD	TIEMPO	OBSERVACIONES
El objetivo de esta sesión es que los estudiantes reconozcan la importancia de como influye la creatividad en la vida cotidiana y la gran importancia de poder desarrollar esta capacidad que involucra como pieza clave para nuestro crecimiento personal y social.	LA CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Plumones gruesos y delgados. ✓ Temperas. ✓ Plastilina. ✓ Colores. ✓ Hojas bond. ✓ Regla. ✓ PPT. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo enérgico. • Gimnasia corporal. • Se presenta el objetivo de la sesión. • Se comenta con el grupo: Los diversos conceptos que describen a la creatividad. 	3 min	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver conflictos. • Innovar. • Originalidad. • Imaginación.
			<ul style="list-style-type: none"> • Se detallan formas de potenciar la creatividad. • Se proyecta un video titulado: Gana siempre la creatividad. 	5 min	
			<p>https://www.youtube.com/watch?v=hGi7ShlXMd0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión sobre el video. • Se brinda al grupo consejos claves para ser creativos. 	15 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • El profesor menciona la actividad a realizarse, los estudiantes deberán realizar una actividad creativa. Puede ser: Una canción, un cuento, una historieta, un dibujo, un producto nuevo. 	10 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes muestran sus trabajos a la clase. 	8 min	
			<ul style="list-style-type: none"> • Cierre y agradecimiento por la participación en el programa. • Finalmente, al unísono los estudiantes mencionan la frase. <p><i>"La vida no es como la pintan, es como tú la coloreas".</i></p>		

Build Jakapan

