



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

Programa prodece para mejorar la creatividad en estudiantes del VII
ciclo de I.E., Comercio 62, Comas – 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación

AUTORA:

Puente Saboya, Carmen Luz (orcid.org/0000-0003-1865-0303)

ASESORA:

Dra. Rodriguez Rojas, Milagritos Leonor (orcid.org/0000-0002-8873-1785)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

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

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por darme las fuerzas para cumplir con esta meta, a mi familia, por su apoyo incondicional y comprensión, a mi madre, hermanos y amigos que siempre me animaron a seguir superándome día a día.

Agradecimiento

Agradezco a la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, por brindarme la posibilidad de superarme profesionalmente y coadyuvar con el logro de mis metas.

A la Dra. Rodríguez Rojas, Milagritos Leonor, asesora de la investigación, por brindarme su orientación y motivación en la conducción del diseño y desarrollo de la presente tesis.

A la directora de la Institución Educativa mencionada, por permitirme aplicar la estrategia y a los colaboradores por su participación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa Prodece para mejorar la creatividad en estudiantes del VII ciclo de I.E., Comercio 62, Comas - 2022", cuyo autor es PUENTE SABOYA CARMEN LUZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.00%, 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, 09 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR DNI: 21069112 ORCID: 0000-0002-8873-1785	Firmado electrónicamente por: MLRODRIGUEZR1 el 09-08-2022 19:45:04

Código documento Trilce: TRI - 0406479



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PUENTE SABOYA CARMEN LUZ estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa Prodece para mejorar la creatividad en estudiantes del VII ciclo de I.E., Comercio 62, Comas - 2022", 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 cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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
CARMEN LUZ PUENTE SABOYA DNI: 80197212 ORCID: 0000-0003-1865-0303	Firmado electrónicamente por: CPUENTELO2 el 09- 08-2022 22:18:29

Código documento Trilce: TRI - 0406478

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
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Resumo	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variable y operacionalización	16
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7 Aspectos éticos	18
IV RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	38
ANEXOS	44

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Distribución de niveles de la creatividad	19
Tabla 2	Distribución de niveles de la fluidez	20
Tabla 3	Distribución de niveles de la originalidad	21
Tabla 4	Distribución de niveles de la flexibilidad	22
Tabla 5	Distribución de niveles de la elaboración	23
Tabla 6	Prueba de normalidad según Shapiro –Wilk para comprensión lectora y sus dimensiones	24
Tabla 7	Comparación de los grupos control y experimental de la creatividad	24
Tabla 8	Comparación de los grupos control y experimental de la fluidez	25
Tabla 9	Comparación de los grupos control y experimental de la originalidad	26
Tabla 10	Comparación de los grupos control y experimental de la flexibilidad	26
Tabla 11	Comparación de los grupos control y experimental de la elaboración	27

Índice de figuras

		Pág.
Figura 1	Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la creatividad	19
Figura 2	Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de fluidez	20
Figura 3	Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de originalidad	21
Figura 4	Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la flexibilidad	22
Figura 5	Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la elaboración	23

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece en la creatividad de estudiantes del VII de la I.E., comercio 62, comas - 2022.

El estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo. La metodología utilizada fue de nivel experimental aplicado, con un diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 87 estudiantes. La información se recogió en un periodo específico, utilizando pruebas Pre y Pos test. La muestra quedó conformada por 60 estudiantes. La técnica empleada fue la observación mediante lista de cotejo, y el instrumento utilizado fue un cuestionario validado y aplicado para asegurar su confiabilidad.

Según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, se encontró que en la aplicación del programa Prodece para la creatividad en estudiantes del ciclo VII de la IE Comercio 62, Comas - 2022, en el pretest, el valor de significancia observado fue $Sig = 0.277$. En este caso, el grupo control mostró un rendimiento superior al grupo experimental. Sin embargo, en el post test, se observó que el grupo experimental superó al grupo control, demostrando así que la aplicación del programa Prodece mejora significativamente la creatividad.

Palabras clave: Destreza, habilidades, pensamiento divergente, enseñanza aprendizaje.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi determinar a influência da aplicação do Programa Prodece na criatividade dos alunos do VII do I.E., comércio 62, comas - 2022.

O estudo enquadra-se numa abordagem quantitativa. A metodologia utilizada foi de nível experimental aplicado, com desenho quase-experimental. A população era composta por 87 alunos. As informações foram coletadas em um período específico, por meio de testes Pré e Pós. A amostra foi composta por 60 alunos. A técnica utilizada foi a observação por meio de checklist e o instrumento utilizado foi um questionário validado e aplicado para garantir sua confiabilidade.

De acordo com o teste não paramétrico U de Mann-Whitney, constatou-se que na aplicação do programa Prodece para criatividade em alunos do ciclo VII do IE Comercio 62, Comas - 2022, no pré-teste, o valor de significância observado foi $Sig = 0,277$. Neste caso, o grupo controle apresentou desempenho superior ao grupo experimental. Porém, no pós-teste, observou-se que o grupo experimental superou o grupo controle, demonstrando assim que a aplicação do programa Prodece melhora significativamente a criatividade.

Palavras-chave: *Destreza, habilidades, pensamento divergente, ensino-aprendizagem.*

I. INTRODUCCIÓN

Con la llegada del COVID-19, se produjo un impacto significativo a nivel mundial. Surgió la necesidad imperiosa de reanudar la enseñanza de manera virtual, lo cual representó un gran desafío para docentes, estudiantes y padres de familia que aún no estaban familiarizados con las clases remotas (Soto, 2020). Debido a esto, las políticas tradicionales en la educación, que antes se centraban únicamente en la transmisión de conocimientos para pasar de año, están siendo dejadas de lado. La pandemia ha impulsado una nueva forma de enseñanza apoyada en la educación virtual, la cual promueve elementos más enriquecedores para los estudiantes. Esta transformación ha generado actitudes que están cambiando la educación en nuestro país. En esta nueva perspectiva de transmitir conocimientos, se reconoce que la creatividad es el motor del cambio y debe ser desarrollada en el ámbito educativo para tener un impacto positivo en la sociedad (Pérez y Ruiz, 2021). Es fundamental guiar a los estudiantes para que puedan desarrollar responsabilidad y participar de manera activa en los roles que deben asumir en la sociedad. Según Sánchez (2022), el conocimiento debe ser diverso. Esto implica que para que una persona pueda asumir roles y ver las cosas desde diferentes perspectivas, es necesario que sea competente para alcanzar estándares educativos internacionales.

Ahora abordemos esta problemática del bajo rendimiento escolar. Muchos estudiantes enfrentan una variedad de problemas y están en las aulas sin ningún interés por estudiar. Las causas de esta desatención y falta de interés en el estudio se fundamentan en la desintegración familiar, acentuada por esta enfermedad, así como en la falta de atención y desinterés de los padres, quienes, preocupados por sobrevivir, han descuidado su rol como protectores y guías. Además, los padres se encuentran sobrecargados de trabajo, y algunos hijos carecen de afecto por ser no deseados o por tener numerosos hermanos. También influyen estilos de enseñanza como la severidad o la indiferencia, entre otros.

El bajo rendimiento escolar se refiere a estudiantes que suelen tener dificultades en todas las materias, mostrando grandes lagunas de conocimiento, incluso en áreas fundamentales como la lectura, la comprensión lectora, la escritura, las matemáticas y, lo más preocupante, un

completo desconocimiento de nuestra historia.

Uno de los principales problemas señalados como causas del bajo rendimiento escolar es la falta de capacitación adecuada de los maestros y la insuficiente inversión del estado en los centros educativos, donde la tecnología necesaria brilla por su ausencia y está lejos de ser corregida. La prueba PISA 2019, conocida por sus siglas en inglés como Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes, revela una realidad preocupante que no podemos ignorar. Según este estudio, el país de América Latina mejor ubicado en lectura es Chile. En contraste, nuestro país ocupa el puesto 64, situándonos por encima solo de Panamá (71) y República Dominicana (76) en nuestro continente. Esta situación es alarmante y parece persistir debido a una indiferencia estatal que ignora su responsabilidad, olvidando que su misión es proteger a los ciudadanos y garantizarles la dignidad que merecen (Constitución peruana de 1993, artículo 1).

En nuestro país, es crucial aplicar metodologías adecuadas para el desarrollo de las clases, con el objetivo de fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes y prepararlos para cumplir con los requisitos a nivel internacional. Esta enseñanza debe ser transversal, integrándose en todas las áreas del currículo. Por lo tanto, es fundamental que los maestros cuenten con información concreta para poder cultivar estas habilidades en sus alumnos (Blanquiz y Villalobos, 2018).

Un individuo que se forma integralmente y desarrolla sus habilidades lo hace porque está motivado, lo cual le permite alcanzar todas las metas que se propone en la vida. Para lograr esto, es esencial fomentar la creatividad, ya que esto facilita la resolución de problemas y la respuesta efectiva a las adversidades. El desafío radica en mantener una motivación constante en los estudiantes para que puedan abordar y resolver sus problemas de manera efectiva. La motivación juega un papel crucial en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, y es un criterio indispensable que debe ser reconocido y promovido para su realización (Menoyo, 2020).

Además, la creatividad ayuda a desarrollar estrategias para superar las dificultades que se presenten, adaptándose a las situaciones que los estudiantes deben reconocer. Esto les permite generar experiencias positivas que, al ser exitosas, se reflejan en todas las áreas de sus vidas, mejorando así sus condiciones (Armas et al., 2022). El Ministerio de Educación muestra preocupación por el aprendizaje de los estudiantes y valora la creatividad como una estrategia crucial para su mejora. En este contexto, esta investigación busca contribuir a la búsqueda de soluciones para un problema persistente que afecta a los docentes, especialmente desde el 16 de marzo del 2020, cuando comenzó la cuarentena y aún no se vislumbra el retorno a las clases presenciales. Esta situación ha afectado a 9.9 millones de peruanos en edad escolar, quienes han visto postergadas y suspendidas las clases presenciales (Saavedra, 2020).

En la Institución Educativa Comercio 62, se observa que los estudiantes no cuentan con la motivación suficiente para cumplir con las actividades académicas. Además, se presenta un bajo nivel de creatividad que dificulta la presentación adecuada de proyectos y trabajos, especialmente en la situación de emergencia actual. En estos tiempos, los estudiantes necesitan más que nunca una orientación y acompañamiento efectivos por parte de los docentes. Estamos de regreso en las aulas y es evidente el considerable impacto que ha dejado esta pandemia: estudiantes que muestran indiferencia, retraimiento e incluso falta de respeto. Por esta razón, es crucial implementar estrategias innovadoras que permitan a los estudiantes cerrar el año escolar como protagonistas activos de su propio aprendizaje. Es fundamental fomentar el desarrollo del conocimiento propio en los alumnos, para lo cual se deben aplicar nuevas estrategias metodológicas que promuevan la creatividad y faciliten el desarrollo intelectual, al mismo tiempo que se abordan los posibles problemas de aprendizaje que los estudiantes puedan enfrentar (García y García, 2018).

Por eso, mi trabajo de investigación está centrado en despertar el interior y la espiritualidad de los estudiantes a través del arte, específicamente estimulando la creatividad a través de la producción de objetos en cerámica. Estoy convencido de que, al promover el arte, podemos superar la indiferencia y la falta de atención de los estudiantes. Para que la creatividad florezca, es crucial explorar todas las alternativas posibles. Sin embargo, este nivel de apertura no siempre es fácil de alcanzar, ya que todos los seres humanos experimentamos bloqueos mentales durante nuestro desarrollo y socialización. Es importante reconocer que algunos de estos bloqueos pueden ser provocados por factores externos, como las dinámicas institucionales educativas, el entorno familiar y la presencia de burocracia organizativa (Valqui, 2019).

Para lograrlo, estoy investigando la reacción de los estudiantes al utilizar arcilla, ya que mediante su manejo pueden crear y modelar una variedad de productos, tanto decorativos como utilitarios. El bajo costo de la arcilla facilita que los estudiantes puedan desarrollar diferentes proyectos, mejorando así su creatividad con la guía y el acompañamiento del docente en cada etapa del proceso.

El Programa Prodece es un proyecto fascinante que busca despertar la creatividad latente en los estudiantes. Está dirigido tanto a estudiantes sumisos, retraídos e indiferentes como a aquellos que destacan, ofreciéndoles a todos una alternativa viable para fortalecerse personalmente a través del manejo de la cerámica. Al desarrollar proyectos en cerámica, como vasijas u objetos decorativos, los estudiantes estimulan sus sentidos al concentrarse en la creación y finalización de sus obras. El docente, con gran habilidad y paciencia, estará a su lado incentivando la creatividad y guiándolo para alcanzar sus objetivos. La investigación que me propongo realizar requiere de una observación exhaustiva para identificar estrategias que continúen liberando el potencial de los estudiantes, facilitando su reintegración en la sociedad y su competencia en igualdad de condiciones. Por tal motivo, se plantea el siguiente problema general: ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la IE Comercio 62, Comas - 2022? Asimismo, se detalló los

problemas específicos: (i) ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022?, (ii) ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022?, (iii) ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022? y (iv) ¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas – 2022?

En esta narración se presenta la justificación teórica, destacando la importancia del Programa Prodece para fomentar investigaciones centradas en la creatividad de los estudiantes de secundaria. La investigación tiene como objetivo mejorar la creatividad de los estudiantes mediante la aplicación del programa, con la esperanza de despertar su interés por aprender y convertirse en emprendedores de su propio conocimiento. En cuanto a la justificación práctica, el objetivo es que los estudiantes de la entidad educativa desarrollen habilidades que les permitan beneficiarse del Programa Prodece para mejorar su creatividad. Los resultados de este estudio proporcionarán recomendaciones y alternativas de solución para facilitar este proceso de mejora. Este estudio también tiene importancia metodológica, ya que presenta instrumentos validados por expertos, los cuales podrán ser utilizados por futuros investigadores interesados en continuar explorando el tema, en caso de que accedan a este estudio.

El objetivo general fue: Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022. Además, se detalló los objetivos específicos: (a) Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la fluidez, (b) Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la originalidad, (c) Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la flexibilidad y (d) Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la elaboración.

Asimismo, puntualizó la hipótesis general: La aplicación del Programa

Procede mejora significativamente la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022. De la misma manera se tienen las hipótesis específicas: (a) La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la fluidez en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022, (b) La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la originalidad en estudiantes del VII ciclo de I.E Comercio 62, Comas - 2022, (c) La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022 y (d) La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la elaboración en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En los antecedentes nacionales, Monteza (2022) presenta un estudio sobre estrategias metodológicas y su incidencia en el pensamiento creativo, con el objetivo de verificar las implicancias de estas estrategias en el desarrollo de la creatividad. Este estudio, de tipo documental, analizó 50 documentos clasificados como artículos en diversas bases de datos confiables. La conclusión del estudio indica que, cuando se aplican adecuadamente estas estrategias, los estudiantes logran desarrollar habilidades de orden superior relacionadas con la creatividad, lo que les permite abordar y solucionar problemas de manera innovadora.

Crisanto y Atoche (2022) analizaron la aplicación de un mecanismo gráfico-plástico para mejorar la creatividad de los estudiantes de nivel inicial en Paita. El estudio, de enfoque cuantitativo, incluyó una experimentación con pretest y posttest. Los resultados indicaron que la técnica aplicada contribuye al desarrollo del control, fluidez, originalidad y flexibilidad en la elaboración de gráficos y productos creativos por parte de los estudiantes. En consecuencia, se recomienda que este mecanismo se utilice como un motor de la creatividad dentro de la formación integral de los estudiantes.

De Dios et al. (2021) estudiaron la aplicación del mecanismo GeoGebra con el objetivo de mejorar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes de secundaria en el Colegio Augusto B. Leguía de Mochumí. El estudio, de enfoque cuantitativo, presentó las siguientes conclusiones sobre la eficacia del mecanismo: el 55% de los estudiantes mostró un nivel bajo de desarrollo, el 26.67% alcanzó un grado alto, y el 17.78% se ubicó en un nivel medio. Estos resultados sugieren que la aplicación de esta estrategia didáctica contribuye al fortalecimiento del juicio crítico de los alumnos, desarrollando habilidades de razonamiento que les permiten emitir ideas basadas en un análisis profundo.

León (2021) presentó un estudio en el que analiza el uso del mecanismo Scratch como herramienta de aprendizaje para fomentar la creatividad en los estudiantes de secundaria del Colegio Mariano Melgar. El estudio, de tipo descriptivo, reveló que el 77% de los estudiantes mostraron un bajo grado de pensamiento creativo. A partir de estos resultados, se

concluye que este modelo tiene el potencial de ayudar a desarrollar la creatividad de los estudiantes. Por ello, se recomienda integrar Scratch en la programación anual para incentivar la creatividad a lo largo del año académico.

Paredes (2018) presentó un estudio que implementó un programa gráfico-plástico para motivar la creatividad en la redacción de cuentos de estudiantes de cuarto de primaria. La investigación, de diseño cuasi-experimental, concluyó que el programa efectivamente fortalece las habilidades gráfico-plásticas de los estudiantes. Esto se evidenció en la presentación de los productos solicitados por el maestro, donde se pudo verificar una mejora en la creatividad en la redacción de los cuentos.

En los antecedentes internacionales tenemos a Mackliff (2021), se realizó un estudio sobre el uso de mecanismos serigráficos para mejorar la creatividad en los estudiantes de la escuela Bernardita. El estudio concluyó que este mecanismo efectivamente fomenta la creatividad en las actividades de los estudiantes. Por ello, se recomienda incluir estos mecanismos en las programaciones anuales para que se apliquen de manera cotidiana, integrando la creatividad en la vida diaria de los estudiantes y en los trabajos que presentan.

En el estudio de Garay y Quintana (2021), se investiga la interrelación entre el pensamiento computacional y el pensamiento creativo a través de un enfoque cuantitativo. Los hallazgos destacan la importancia de considerar diversas dimensiones que promuevan el pensamiento crítico, fundamental para fomentar la creatividad en los estudiantes. Además, se subraya que los bucles son herramientas clave para estimular la creatividad en este contexto educativo.

Arroyo et al. (2020) describieron un estudio que presenta un mecanismo destinado a mejorar los logros en comunicación de los estudiantes de una escuela secundaria en Ecuador. Este estudio cuantitativo descriptivo inicialmente mostró que las estrategias empleadas por los docentes no arrojaron resultados positivos. Sin embargo, tras la implementación de una estrategia específica con los estudiantes, se encontró que esta contribuyó en un 50% al desarrollo del lado cognitivo y en un 20% a la mejora del lado emocional de los estudiantes. Por lo tanto, esta estrategia

podría fomentar la reflexividad entre la ciudadanía estudiantil.

Tapia et al. (2020) investiga el uso de la herramienta Genially como un método para desarrollar habilidades en la redacción creativa entre estudiantes de bachillerato. Su estudio cuantitativo analiza cómo esta estrategia mejora los resultados educativos. Los hallazgos muestran que el 61.4% de los estudiantes están de acuerdo en que los docentes deberían integrar tecnologías durante los procesos de enseñanza de redacción creativa. Esto se fundamenta en la idea de que la escritura efectiva mejora la creatividad al promover la coherencia y claridad en los textos, justificando así el uso de tecnologías para obtener mejores resultados.

Según Tumbaco et al. (2018), la creatividad tiene un impacto significativo en el intelecto de los estudiantes, mejorando notablemente su desempeño en diversos contextos, incluyendo la resolución de problemas matemáticos. El estudio destaca el uso de la estrategia Pólya, que promueve actividades lúdicas para potenciar la inteligencia de los estudiantes. A través de un diseño pre y post-test, se evaluó cómo esta estrategia facilita la solución creativa de problemas matemáticos, demostrando su efectividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Variable independiente: El Programa Prodece destaca la importancia de la cerámica como un elemento crucial en la historia de la humanidad. Este artefacto no solo marcó el inicio de la evolución humana, sino que también ha transmitido valores, costumbres e ideas a lo largo de generaciones. El descubrimiento del fuego fue fundamental en este proceso, permitiendo actividades nocturnas, la cocción de alimentos, la purificación del agua y la preservación de la vida en la tierra. La cerámica ha evolucionado con el tiempo, mejorando técnicas para producir materiales domésticos de mayor calidad que satisfacen necesidades humanas, contribuyendo así a la preservación del medio ambiente (Roldán, 2022).

Granda (2021) argumenta que el uso de materiales de arcilla proporciona a los estudiantes la oportunidad de desarrollar su creatividad al permitirles dar forma a sus ideas y fantasías, cumpliendo con requisitos

específicos de elaboración. Mediante el proceso de cocción, los estudiantes pueden crear productos que aprecian y preservan.

Busto (2019) enfatiza que la cerámica es un arte que implica trabajar con barro, requiriendo habilidad manual y conocimientos prácticos para crear utensilios mediante la aplicación de lógica y experiencia. Este proceso es crucial para lograr una losa perfecta.

Por otro lado, Campbell et al. (2019) explican que la cerámica es un material inorgánico con propiedades maleables que permiten darle cualquier forma deseada, dependiendo de los componentes utilizados. Este proceso implica manejar la conductividad y la moldabilidad para lograr el resultado deseado, ajustando el proceso según los éxitos y fracasos en la elaboración de la figura.

En cuanto a las teorías sobre la creatividad, esta está intrínsecamente ligada tanto a los individuos como a la sociedad, ya que se busca que los avances de las comunidades estén conectados con el aspecto social y científico. Según Bellosta-Batalla et al. (2017), la creatividad es una habilidad que surge del pensamiento divergente de las personas, permitiéndoles encontrar soluciones rápidas a los problemas que enfrentan en la vida (Perlado y Rubio, 2017).

Además, la creatividad se considera una habilidad de tipo cognitivo-afectivo, donde la persona emplea procesos neuropsicológicos para encontrar soluciones auténticas y originales a los problemas que enfrenta (Medina Sánchez et al., 2017). Según Vigotsky (1990), citado por Limiñana (2018), la creatividad emerge del aspecto neurológico de la persona, originándose en la fantasía y convirtiéndose en parte de la realidad tangible cuando se aplican las técnicas imaginadas a la realidad.

Variable dependiente: La creatividad es una habilidad cognitiva que permite a las personas generar trabajos originales, empleando el pensamiento divergente para resolver desafíos de la vida (Valiente, 2017). Según Sternberg (2018), la creatividad es una habilidad fundamental que ayuda a los estudiantes a enfrentar circunstancias difíciles, ya que integra componentes afectivos y cognitivos en la resolución de problemas y desafíos. García et al. (2021) destacan que estos comportamientos creativos son aplicables tanto en el ámbito laboral como personal, facilitando la solución de dificultades cotidianas.

Según López et al. (2018), los profesores a menudo descuidan el comportamiento creativo y pueden inconscientemente frustrar las buenas intenciones y la iniciativa de los estudiantes, bloqueando así su creatividad. En contraste, Scott (2015) subraya la significativa importancia que tiene la educación en el desarrollo de la creatividad. Destaca que, mediante la aplicación de diversas estrategias, se puede fomentar el pensamiento creativo y mejorar las habilidades de los estudiantes en este aspecto.

Lasky y Yoon (2020) señalan la importancia de fomentar la creatividad en las aulas como una manera de reducir el estrés de los estudiantes y permitir que los docentes gestionen mejor el ambiente en el aula. Esto implica proporcionar herramientas creativas para que los estudiantes puedan resolver sus problemas de manera más innovadora.

Suárez y Wechsler (2019) destacan que la interacción en el contexto educativo involucra múltiples variables, incluyendo aspectos cognitivos y emocionales del estudiante.

Por otro lado, Tubb et al. (2020) mencionan que estas son habilidades que los estudiantes pueden desarrollar a lo largo de su vida, lo cual contribuye a mejorar sus comportamientos dentro de un sistema educativo.

Según Suárez y Wechsler (2019), la creatividad se refiere a ideas únicas que poseen las personas para transformar las soluciones a situaciones retadoras, utilizando el pensamiento divergente. Estas ideas nuevas surgen

de actos creativos y se emplean para cambiar contextos problemáticos o enfrentar retos, como sostienen Filho y Barros (2018).

En este contexto, se promueve la creatividad como una capacidad que permite a las personas desarrollar nuevos productos para resolver desafíos sociales y superar situaciones problemáticas con éxito (Serrano, 2017). Morales (2017) sugiere que la creatividad es fundamental en la educación contemporánea, ya que refleja el desarrollo cultural, tecnológico y social de una sociedad. Reffray (2021) enfatiza que la creatividad es una habilidad que ayuda a resolver problemas de manera innovadora y mejora la calidad de vida en la sociedad. Cabrera y Araya (2021) destacan que las personas creativas son aquellas que constantemente innovan de manera curiosa.

Barba-Ayala et al. (2019) argumentan que la creatividad es un proceso integral en el cual las personas utilizan todas sus habilidades para encontrar soluciones innovadoras a los problemas que enfrentan, integrando tanto habilidades emocionales como cognitivas para lograr productos exitosos. Díaz et al. (2020) subrayan la importancia de la creatividad en la educación y en la sociedad, ya que contribuye a una formación integral. Chaverra y Gil (2017) enfatizan que la creatividad requiere espacios donde los estudiantes puedan acceder a ella, tomar decisiones y mostrar iniciativa para resolver colectivamente los desafíos planteados por los profesores, fomentando la innovación y la creación de productos más avanzados. La creatividad permite que los estudiantes puedan expresarse con libertad, de manera espontánea, con esta situación se ayuda al estudiante a poder expresar todas sus habilidades, logrando los retos que le propone el maestro de manera creativa basándose en la imaginación, lo cual le va a permitir acceder a alternativas más novedosas (Dueñas, 2021). De igual manera, Morales (2017), mencionó que los seres humanos son creativos todo el tiempo, solo necesitan estar inspirados, para que puedan resolver los problemas de manera innovadora y para ello se requiere que estos pongan en práctica su sueño y su imaginación, pero necesitan apoyo para plasmar lo que han imaginado.

De la misma forma, se mencionan las dimensiones como: primera dimensión: Fluidez, según Valiente (2017), indicó que es una habilidad para generar ideas de manera coherente, así que el estudiante es capaz de usar el pensamiento del tipo divergente, para que pueda brindar una serie de respuestas a la problemática impartida, ya que busca construir de una manera fluida, patrones que le brinden esta capacidad para resolver la incógnita presentada. Además, se da una generación de ideas, para poder solucionar las dificultades que surgen en diversos escenarios, para el logro de las actividades dentro de un determinado contexto (Chen et al., 2020).

Segunda dimensión: Originalidad, según Valiente (2017), es uno de los factores esenciales para la creatividad, ya que toma en cuenta la experiencia que tiene el sujeto lo cual ayudará a elegir una opción más adecuada para solucionar su problema. Esto busca que cada ser humano tenga la capacidad de proponer soluciones a las dificultades que se les presentan, para ello va a desplegar sus experiencias, su sabiduría, para poder establecer interrelaciones entre la realidad y lo que desea proponer para resolverlos. (Segundo et al., 2020), sostiene que cuando se incentiva a los estudiantes, a que pongan en práctica su creatividad, hace que esté pueda elevar su autoestima, ya que se da cuenta de que tiene la capacidad para solucionar los problemas, de manera individual.

Tercera dimensión: Flexibilidad, según Valiente (2017), está ligada a la forma como uno maneja las diferentes opciones que tiene para solucionar una dificultad. El individuo debe adaptarse fácilmente a los diferentes contextos, para lograr una mejora de sus habilidades, de sus respuestas, que pueda generar cuando tiene esa necesidad de resolver problemas, lo cual va poniendo en práctica en diversos asuntos, para resolver con la experiencia que pueda poseer al respecto (Chen et al., 2020)

Cuarta dimensión: Elaboración, según Valiente (2017), es una de las fases esenciales para la concreción del pensamiento creativo, ya que busca sumar elementos que, ya existen para brindarles modificaciones en alguno de sus atributos, de esa manera lograr un cambio una respuesta donde esté introducida la tecnología lo cual hará más versátil la solución.

En base a la fundamentación del tipo epistemológica, esta indagación se da en base a la creatividad, para lo cual se presenta un estudio cuantitativo. El término creatividad está relacionado al campo educativo, ahí es donde se citan los saberes previos, las experiencias que tengan los estudiantes para poder descubrir nuevas maneras de realizar los procesos educativos, ya que ellos están en la capacidad de poder brindar una solución a diferentes tipos de problemas, pero esta creatividad recién ha sido considerada, todavía, a partir del siglo XX. Sí habla del empirismo, el cual basa sus estudios en la experiencia que adquiere un sujeto al momento de elaborar procesos para obtener ciertos efectos, esto le brinda la habilidad y la inteligencia para poder sistematizar esas pautas que ha seguido y realizarlo de forma innovadora, Guilford (1952). Gardner (1995) señaló un modelo tradicionalista, donde resalta la inteligencia para poder lograr las metas es decir una respuesta o solución dependerá de las capacidades que tiene una persona en su lado cognitivo. Además, la creatividad es muy complejo, por lo cual se añade la lógica y la razón para poder visualizar las respuestas coherentes, prácticas y exitosas; lo cual se basa en hechos reales que afectan a la vida social y educativa de los estudiantes los cuales son verificados, a través de la experiencia, de los pensamientos y fantasías de una persona.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Estudio aplicado por Sánchez y Reyes (2017), quienes sostienen que son resultados que se aplican a diversas situaciones con la meta de poder modificar una dificultad, estas modificaciones deben estar basadas en estudios científicos que rescatan la importancia de la creatividad.

3.1.2 Diseño de investigación

Diseño experimental, Hernández y Mendoza (2018), sostuvieron que es un proceso, donde se realiza una experimentación con dos grupos, a los cuales se les manipula aplicando un programa.

Hernández et al. (2014) indica que esta muestra se selecciona previamente buscando cualidades que hagan que participen dentro de la aplicación del programa para poder verificar la hipótesis planteada.

El diagrama propuesto para un modelo de pre y post prueba con dos grupos.

G.E.: O₁ X O₂

G.C.: O₃ X O₄

G.E. = grupo experimental

G.C. = grupo de control

O₁= prueba de entrada grupo

experimental O₂ = prueba de salida

grupo experimental O₃ = prueba de

entrada grupo de control O₄ = prueba

de salida grupo de control

X = tratamiento.

Se empleó el método hipotético – deductivo. Bernal (2016), sostiene que es un estudio, que se basa en la comprobación de las hipótesis que han sido planteadas al momento de analizar los resultados que han sido tomadas de las muestras, ya que está servirá para la verificación.

Corresponde al estudio cuantitativo, ya que hará uso de los números para poder representar los valores estadísticos encontrados después del procesamiento de los datos, ello con la intención de corroborar las hipótesis (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización:

Definición conceptual de la variable independiente Programa Prodece, es un programa para jóvenes que permite despertar el arte que tienen; así mismo ayuda en solucionar problemas inmediatos cuando no tiene las herramientas adecuadas y puede agenciarse de otras formas de creatividad, dando el mismo uso y resolver sus necesidades para ejecutar el proyecto o producto a elaborar, que se realizará en 10 sesiones, que consiste en técnicas ancestrales para la elaboración de productos de cerámica con el cual podrán desarrollar habilidades cognitivas despertando el arte que toda persona tiene, siendo flexible y original al momento de crear nuevas piezas.

Definición conceptual de la variable dependiente: Creatividad

La creatividad, es una destreza que nace en la cognición de la persona y define su habilidad para poder realizar trabajos innovadores originales, el cual también hace uso del pensamiento del tipo divergente para poder solucionar los retos a través de una manera muy creativa (Valiente, 2017).

Definición operacional de creatividad: Tomo en cuenta cuatro dimensiones 12 indicadores, 24 ítems la cual se usará la escala nominal donde se toman dos valores: Si (01) y No (0).

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Se seleccionó una muestra compuesta por 87 estudiantes que pertenecen al séptimo ciclo de una institución educativa. Estos estudiantes provienen de hogares disfuncionales, tienen edades comprendidas entre los 15 y 16 años, pertenecen a ambos sexos, asisten al turno vespertino y provienen de una clase social baja.

Criterios de inclusión:

Se considera dentro a todos los estudiantes que tienen clases en el turno mañana, que tienen edades entre 16 y 15 años y los que estén matriculados oficialmente en el SIAGIE.

Criterios de exclusión: Se deja de lado a todos los estudiantes que estudian en otros turnos, que no cumpla con el rango de edad y aquellos que no figuran en la nómina de matrícula.

Muestra, En cuanto a la muestra, se conforman dos grupos: el primero sería el cuarto D, denominado grupo Control y el otro sería el cuarto E, denominado grupo experimental, cada uno con 30 estudiantes de ambos sexos.

Muestreo, Se utilizó un muestreo no probabilístico intencional, que otorga al investigador la libertad de seleccionar a los participantes del estudio según su criterio. Este método de muestreo permite al investigador elegir a los participantes en función de las características que considere ventajosas para el estudio (Sánchez y Reyes, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnica, Se utilizó una ficha de observación en forma de lista de cotejo para evaluar el conocimiento de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria. Esta herramienta se basó en preguntas diseñadas según los contenidos que los estudiantes debían dominar. Se empleó el método descrito por Hernández-Nieto (2012), administrando individualmente este cuestionario para recopilar las percepciones de los estudiantes sobre el programa educativo utilizado.

Instrumento, se utilizó un cuestionario con preguntas de opción múltiple diseñadas para evaluar la creatividad, con el objetivo de facilitar y agilizar su corrección

Validez y confiabilidad de los instrumentos, Hernández et al. (2014) indicaron que un instrumento destinado a medir una variable debe poseer un valor específico que garantice su confiabilidad para la medición buscada. Este proceso debe ser válido, por lo que se solicita la opinión de expertos, quienes revisan cada una de las preguntas para asegurar que estén alineadas con los objetivos de la investigación. Además, este instrumento fue sometido previamente a la evaluación de expertos para asegurar su aplicabilidad, y también se empleó la prueba de confiabilidad KR20.

3.5. Procedimientos

Después de haber recogido los datos para la indagación a través de la aplicación de los instrumentos fueron procesados a través del paquete SPSS versión 26, el cual se obtuvo los resultados, para realizar las interpretaciones, basados en un tipo de estadística descriptiva para poder mostrarlo en las tablas y gráficos, el cual ayudará a comprobar la hipótesis que se ha planteado en el estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

En este estudio se toma en cuenta la problemática observada en el nivel secundaria de la Institución Educativa, sobre la creatividad en el área de EPT – cerámica. Por tal motivo se vio por conveniente realizar el programa Procede para observar su influencia sobre lo ya mencionado. Así mismo se ha visto ya los instrumentos a ser validados que después aplicaremos en un pre test y post test de donde posteriormente pasaremos al programa IBM SPSS 22 obteniendo su confiabilidad aplicándose el Kr20, después se realizará para demostrar la hipótesis mediante la prueba de Mann Whitney.

3.7. Aspectos éticos

Sobre los aspectos éticos, se tomó en cuenta el documento normativo que faculta la universidad para brindar las pautas para la elaboración de un trabajo de investigación, respeto a las citas y la autoría de los investigadores previos, en referente a la variable se respetó la autoría. También se pasó el turnitin para evitar el plagio y posteriormente se respetó el anonimato de los participantes.

IV. RESULTADOS

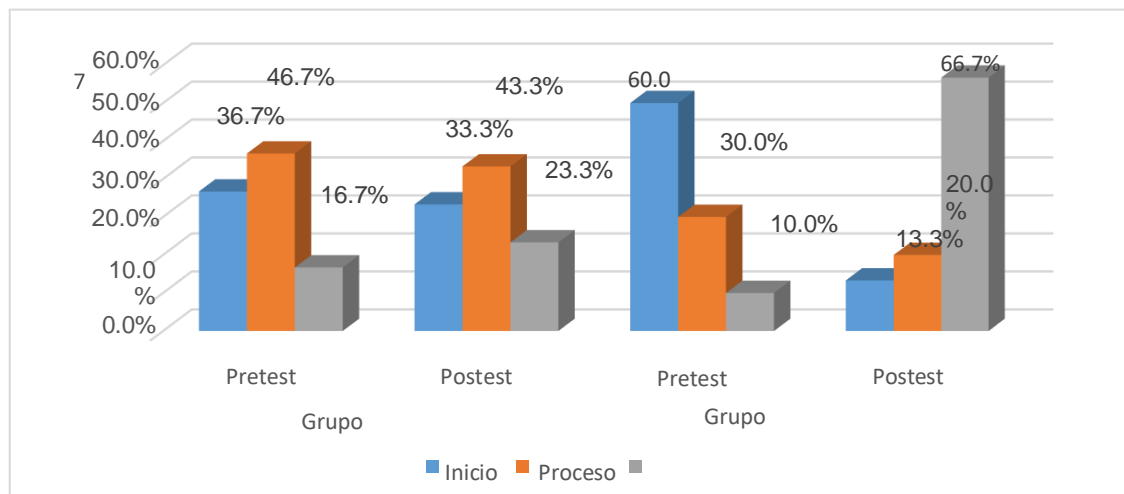
Tabla 1

Distribución de niveles de la creatividad

Creatividad	N	Grupo N		
		Control (n=30)	Pretest	Experimental (n=30)
Inicio	11	36.7%	18	60.0%
Proceso	14	46.7%	9	30.0%
Logrado	5	16.7%	3	10.0%
			Postest	
Inicio	10	33.3%	4	13.3%
Proceso	13	43.3%	6	20.0%
Logrado	7	23.3%	20	66.7%

Figura 1

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la creatividad



Se muestra, en la figura 1, la comparación de la variable creatividad en los estudiantes, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 46.7% y 43.3% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo, en grupo experimental Pretest y postest, antes de realizar el programa se realizó una ficha de observación obteniendo resultados que los estudiantes se ubican en un nivel inicio (60%). Después de aplicar el Programa Prodece los estudiantes superaron el nivel inicio elevando a un nivel logrado (66.7%).

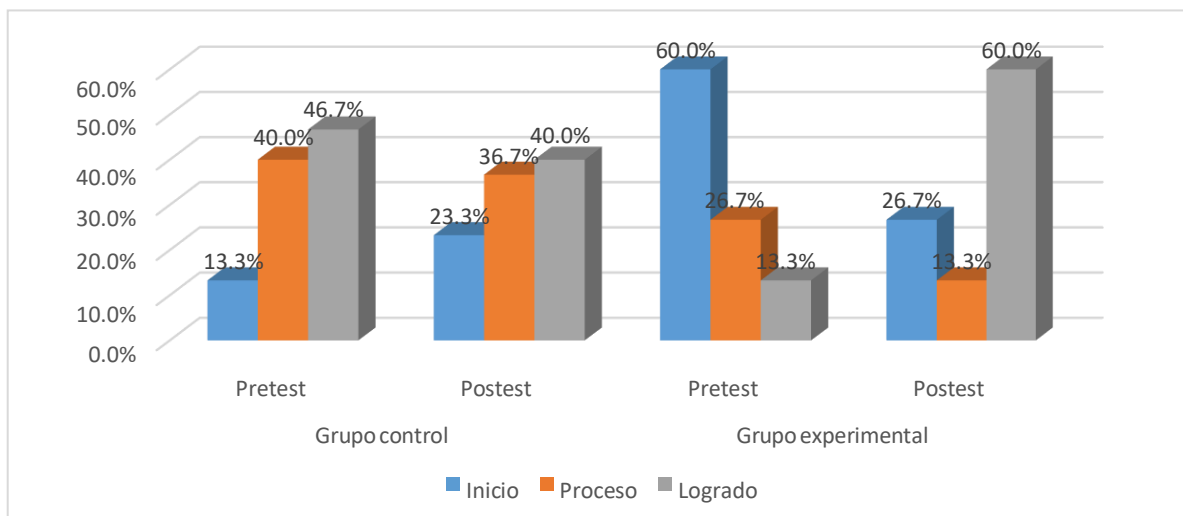
Tabla 2

Distribución de niveles de la fluidez

Fluidez	N	Grupo N	
		Control (n=30)	Experimental (n=30)
			<i>Pretest</i>
Inicio	4	13.3%	18
Proceso	12	40.0%	8
Logrado	14	46.7%	4
			<i>Postest</i>
Inicio	7	23.3%	8
Proceso	11	36.7%	4
Logrado	12	40.0%	18

Figura 2

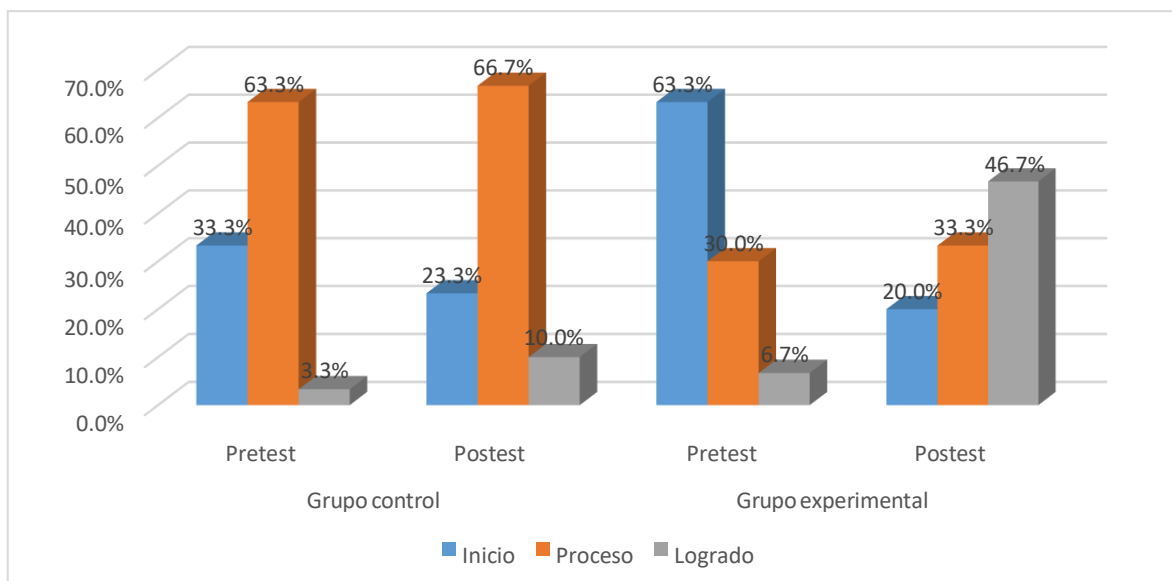
Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de fluidez



Conforme a la figura 2, la comparación de la dimensión de fluidez los estudiantes en el Pretest y postest del grupo control se encuentran que la fluidez está en el nivel logrado, es decir, los estudiantes cuentan con la capacidad de producir ideas en cantidad. De la misma forma, en el grupo experimental los estudiantes del Pretest y postest, antes de aplicar el programa se recogió las informaciones de su ficha de observación encontrándose en el nivel inicio y luego de aplicar el Programa Prodece los estudiantes mejoran la fluidez. Es decir, los estudiantes tienen una manera espontánea de expresión.

Tabla 3*Distribución de niveles de la originalidad*

Originalidad	N	Control (n=30)	Grupo N	
			Pretest	Experimental (n=30)
Inicio	10	33,3%	19	63.3%
Proceso	19	63,3%	9	30.0%
Logrado	1	3,3%	2	6,7%%
			Postest	
Inicio	7	23,3%	6	20.0%
Proceso	20	66,7%	10	33.3%
Logrado	3	10,0%	14	46,7%

Figura 3*Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de originalidad*

Se observa, en la figura 3, la comparación de la dimensión originalidad en los estudiantes, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 63.3% y 66.7% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, es decir, los estudiantes en su gran mayoría tienen la base de crear algo. Asimismo, antes del Programa Prodece, se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 63.3% de ubicación en el nivel inicio en la originalidad es decir presentaban enormes dificultades en esta dimensión y después de la ejecución de programa prodece el 46.7% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

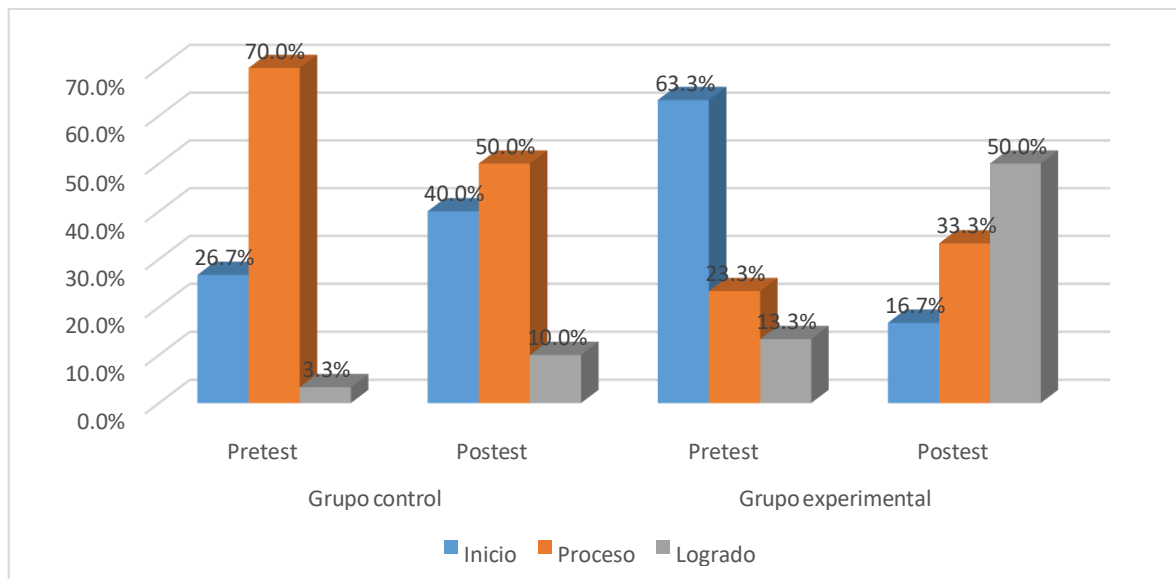
Tabla 4

Distribución de niveles de la flexibilidad

Flexibilidad	N	Grupo N	
		Control (n=24)	Experimental (n=24)
			<i>Pretest</i>
Inicio	8	26.7%	19
Proceso	21	70.0%	7
Logrado	1	3.3%	4
			<i>Postest</i>
Inicio	12	40.0%	5
Proceso	15	50.0%	10
Logrado	3	10.0%	15

Figura 4

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la flexibilidad



En la figura 4, se muestra la comparación de la dimensión flexibilidad en los estudiantes, en el pretest y postest del grupo control se percibe que el 70.0% y 50.0% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso, el 26.7% y 50.0% de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio, además, en un 3.3% y el 10.0% se encuentran en el nivel logrado. Asimismo, antes del Programa Procede, se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 63.3% en el nivel inicio en la flexibilidad es decir presentaban dificultades en ello y después de la ejecución de programa prodece el 50.0% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al

nivel logrado.

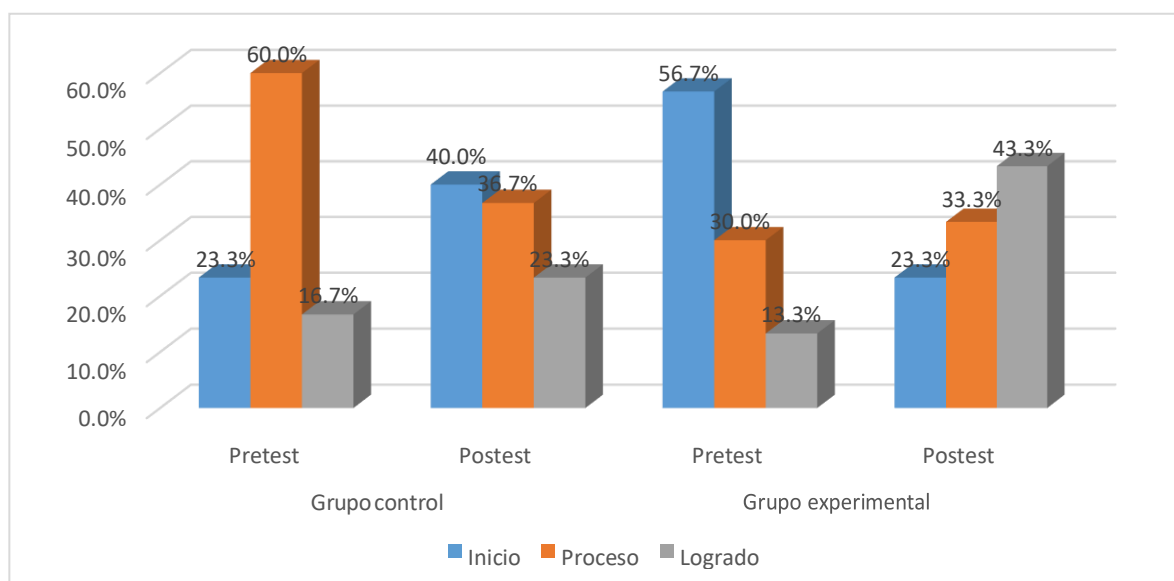
Tabla 5

Distribución de niveles de la elaboración

Elaboración	N	Grupo N	
		Control (n=24)	Experimental (n=24)
			<i>Pretest</i>
Inicio	7	23.3%	17
Proceso	18	60.0%	9
Logrado	5	16.7%	4
			<i>Posttest</i>
Inicio	12	40.0%	7
Proceso	11	36.7%	10
Logrado	7	23.3%	13

Figura 5

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la elaboración



En la figura 4, se evidencia la comparación de la dimensión de elaboración en los estudiantes, en el pretest y posttest del grupo control se percibe que el 60.0% y 36.7% de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso. Asimismo, antes del programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 56.7% ubicados en el nivel inicio en la elaboración es decir presentaban dificultades en esta dimensión y después de la ejecución de Programa Procede el 43.3% de los estudiantes demostraron

que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Tabla 6

Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk para la creatividad y sus dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	GI	Sig.
Creatividad	,881	30	,003
Fluidez	,731	30	,000
Originalidad	,809	30	,000
Flexibilidad	,791	30	,000
Elaboración	,716	30	,000

Según el resultado de Shapiro-WILK se obtuvieron estadísticos significativos, por lo que, se rechazó la hipótesis nula para ambos puntajes y se concluyó que estos no se aproximan a una distribución normal. Por lo tanto, es no paramétrica.

Hipótesis general de la investigación

H₀: La aplicación del Programa Prodece no mejora significativamente la creatividad en estudiantes.

H_a: La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la creatividad en estudiantes.

Tabla 7

Comparación de los grupos control y experimental de la creatividad

	Creatividad (Pretest)	Creatividad (Postest)
U de Mann-Whitney	331,000	65,500
W de Wilcoxon	796,000	530,500
Z	-1,766	-5,706
Sig. asintótica(bilateral)	,277	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Según U de Mann-Whitney se demostró que la creatividad, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.277, en el postest la significancia o el Pvalor< 0.05.

Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Procede mejora significativamente la creatividad.

Hipótesis específica 1

H0: La aplicación del Programa Procede no mejora significativamente la fluidez en estudiantes.

Ha: La aplicación del programa Procede mejora significativamente la fluidez en estudiantes.

Tabla 8

Comparación de los grupos control y experimental de la fluidez

	<u>Fluidez (Pretest)</u>	<u>Fluidez (Postest)</u>
U de Mann-Whitney	414,000	136,500
W de Wilcoxon	879,000	601,500
Z	-,551	-4,768
<u>Sig. asintótica(bilateral)</u>	<u>,581</u>	<u>,000</u>

a. Variable de agrupación: Grupo

Según U de Mann-Whitney se demostró la fluidez, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.581, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Procede mejora significativamente en la fluidez.

Hipótesis específica 2

H0: La aplicación del Programa Procede no mejora significativamente la originalidad en estudiantes

Ha: La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la originalidad en estudiantes

Tabla 9*Comparación de los grupos control y experimental de la originalidad*

	Originalidad (Pretest)	Originalidad (Postest)
U de Mann-Whitney	281,000	127,500
W deWilcoxon	746,000	592,500
Z	-2,555	-4,841
Sig. asintótica(bilateral)	,211	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Según U de Mann-Whitney se demostró la originalidad, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.211, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Prodece mejora significativamente en la originalidad.

Hipótesis específica 3

H0: La aplicación del Programa Prodece no mejora significativamente la flexibilidad en estudiantes

Ha: La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la flexibilidad en estudiantes.

Tabla 10*Comparación de los grupos control y experimental en la flexibilidad*

	Flexibilidad (Pretest)	Flexibilidad (Postest)
U de Mann-Whitney	289,500	203,500
W deWilcoxon	754,500	668,500
Z	-2,429	-3,780
Sig. asintótica(bilateral)	,215	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

Según U de Mann-Whitney se demostró que la flexibilidad, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.748, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Prodece

mejora significativamente la flexibilidad.

Hipótesis específica 4

H0: La aplicación del Programa Procede no mejora significativamente la elaboración en estudiantes

Ha: La aplicación del Programa Procede mejora significativamente la elaboración en estudiantes

Tabla 11

Comparación de los grupos control y experimental de la elaboración

	Elaboración (Pretest)	Elaboración (Postest)
U de Mann-Whitney	436,000	152,500
W de Wilcoxon	901,000	617,500
Z	-,213	-4,575
<u>Sig. asintótica(bilateral)</u>	<u>,831</u>	<u>,000</u>

a. Variable de agrupación: Grupo

Según U de Mann-Whitney se demostró que la elaboración, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.831, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Procede mejora significativamente en la elaboración.

V. DISCUSIÓN

El objetivo del estudio fue evaluar el impacto del programa Prodece en la mejora de la creatividad en estudiantes. Se encontró que antes de la implementación del programa, el 60.0% de los estudiantes en el grupo experimental mostraba dificultades en creatividad. Después de la ejecución del programa, este porcentaje aumentó al 66.7%, indicando un avance significativo en sus niveles de creatividad. El análisis estadístico utilizando la prueba U de Mann-Whitney mostró que en el pretest, el valor de significancia fue de $Sig= 0.277$, mientras que en el postest fue menor a 0.05. Esto sugiere que después de la intervención del programa Prodece, hubo una mejora significativa en la creatividad de los estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas – 2022.

De la misma forma, hay una similitud con la tesis de Crisanto y Atoche (2022), quienes analizaron la aplicación de un mecanismo gráfico plástico para ayudar a mejorar la creatividad de los educandos de un inicial en Paita. Elabora un estudio cuantitativo, donde realiza una experimentación, aplicando un pretest y también un postest, dentro de los resultados, se puede mencionar que la presente técnica ayuda a que el estudiante desarrolle mayor control, mejor fluidez, originalidad y flexibilidad, para que elaboren sus gráficos o productos creativos, por ello se recomienda que este sea un mecanismo que sirva como un motor de la creatividad dentro de la formación completa de un estudiante.

También, este resultado coincide con la tesis de Monteza (2022), quien presenta un estudio sobre estrategias metodológicas y la manera de cómo incide en un pensamiento creativo para poder verificar las implicancias que está tiene en el desarrollo de la creatividad. Estudio de revisión del tipo documental, se analizó 50 documentos clasificados como artículos en diversas bases de datos confiables. Concluyó, cuándo se aplica adecuadamente esta estrategia se logra que los estudiantes puedan desarrollar las habilidades de orden superior las cuales están relacionadas con la creatividad para que puedan desarrollar sus problemas de manera

innovadora

Para que la creatividad funcione en una persona, es fundamental considerar tres factores clave. Primero, la experiencia de la persona, que abarca el conjunto de conocimientos técnicos, procedimentales y procesales adquiridos a lo largo del tiempo, enriqueciendo sus habilidades y competencias. Segundo, las habilidades creativas, que permiten a la persona abordar problemas de manera innovadora y utilizar diversas herramientas para superar desafíos. Y tercero, la motivación, que impulsa a las personas a cumplir con sus responsabilidades y metas, incentivándolas a encontrar soluciones efectivas a lo largo de su vida. Estos tres factores son fundamentales para potenciar y mantener la creatividad en cualquier individuo.

Se apoyó a la teoría de Valiente (2017), quien menciona que es una manera de lograr la comprensión de lado psicológico, a través alcanzar la creatividad, ello hace que se le adjudique un rol medular en el fortalecimiento de los seres humanos; además se logra un perfil al trabajo que desarrolla la persona en el ámbito educativo y profesional , pues sus aportes se basan en considerar que el patrón psicológico es importante, ya que ayuda a que esta persona puede tener estabilidad emocional y ser capaz de cumplir con sus responsabilidades en un determinado tiempo lo cual le ayuda a que se puedan lograr sus metas de manera creativa.

En referencia al primer objetivo fue determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para mejorar la fluidez en estudiantes, quien se arribó que antes del Programa Prodece, la percepción de los estudiantes en el grupo experimental obtuvo el 60.0% en nivel inicio, es decir presentaban ciertas dificultades en la fluidez y después de la ejecución de Programa Prodece el 60.0% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo en nivel logrado. Además, concluyó según U de Mann-Whitney se demostró la fluidez, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.581, en el posttest la significancia o el Pvalor < 0.05. Al final se verifica que la

aplicación del Programa Prodece mejora significativamente en la fluidez.

En tal sentido, este resultado tiene coincidencia con la tesis de Dios et al. (2021), estudia la aplicación del mecanismo GeoGebra ya que busca mejorar el pensamiento del tipo crítico y también creativo de los educandos de educación secundaria del colegio Augusto B Leguía- Mochumí. Presenta un estudio cuantitativo, donde realiza las siguientes conclusiones sobre la pragmática el 55% presentó un nivel bajo prosigue con un 26.67%, que obtuvieron un grado alto y finalmente el 17.78% se encuentran en grado medio, por ello se puede mencionar que cuando se aplica esta estrategia didáctica ayuda a fortalecer que los educandos alcancen el juicio crítico, con ello, se forma a los alumnos con habilidades de raciocinio y podrá emitir ideas, que se basan en las cavilaciones.

De acuerdo a estos resultados, se entiende que la fluidez es una destreza que ayuda a poder realizar la generación de ideas coherentes, las cuales se basan en su calidad. Guilford (1977), presenta un estudio sobre los mecanismos serigráficos con la intención de mejorar la creatividad en los educandos de una escuela llamada Bernardita, concluyendo que este mecanismo ayuda a que la creatividad puede ser fomentada en las actividades de los estudiantes, y por ello se recomienda que se consideren dentro de las programaciones anuales, para que se pueda aplicar de manera cotidiana y la creatividad se vuelva parte de la vida de los estudiantes y de los trabajos que presentan.

Se apoyó a la teoría de Valiente (2017) quien menciona que la fluidez es una característica que tienen las personas, para poder crear múltiples ideas para poder realizar sus cuentos, respecto a un contexto o problemática planteada por el maestro, se busca que esta persona pueda tener la capacidad de escenificar en su mente muchos contextos, los cuales podrán plasmar con mayor realismo las escenas, lo cual cautivará a los lectores, debido a que la creatividad es muy importante y se adapta a cualquier circunstancia y método ya que radica en las habilidades de escritura e imaginación que tenga un estudiante en el que logra combinar sus experiencias a través de la lectura.

En referencia al segundo objetivo específico, se arribó que el antes del

Programa Prodece, se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 63.3% de ubicación en el nivel inicio en la originalidad, quiere decir mostraron grandes dificultades en esta dimensión y después de la ejecución de Programa Prodece el 46.7% de los estudiantes mostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Concluyó que según U de Mann-Whitney se demostró la originalidad, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.211, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Finalmente se comprobó que la aplicación del Programa Prodece mejora significativamente en la originalidad.

En cuanto a este resultado hay una semejanza con la tesis de León (2021), quien presenta un estudio donde analiza un mecanismo llamado Scratch como producto de aprendizaje, para lograr una mayor creatividad en los educandos de secundaria del colegio Mariano Melgar, para ello presentó un estudio descriptivo, donde los resultados muestran que los estudiantes cuentan un grado bajo en el pensamiento del tipo creativo con un 77% ,se puede llegar a la conclusión de que este modelo ayuda a que los estudiantes desarrollen la creatividad, por ello se recomienda que sea añadida dentro de la programación anual para que logre incentivar la creatividad durante el desarrollo del año. De la misma manera, hay una similitud con la tesis de Tumbaco et al. (2018), estudio las acciones lúdicas y su incidencia en la inteligencia del tipo creativa. Se puede notar una gran mejora de los estudiantes, ya que se pueden ubicar en diferentes panoramas para poder lograr los resultados de los procesos en matemática, aplicando la estrategia Pólya, la cual ayuda a mejorar la inteligencia de los estudiantes ya que plantea actividades lúdicas, debido a aquí el grupo al cual se le aplico el programa mostro mejorías para el logro de las actividades, y lograron resolver las dificultades.

Por ello, se busca que las habilidades que tengan los seres humanos puedan aportar ideas nuevas, con la meta de poder lograr un convencionalismo adecuado el cual no se salga de los esquemas ni modelos de lenguaje Para ello se busca que logran integrar y unir todos los elementos para poder estructurar textos con sentido coherencia y que respeten la gramática del idioma.

Mitjáns (1995), plantea una nueva manera de lograr la comprensión del lado psicológico de la creatividad, ya que menciona que tienen un papel medular en la formación de la creatividad, para poder solucionar los problemas a los cuales se enfrenta; además menciona que los problemas que se dan van a ser analizados desde su personalidad y así buscar a los resultados más adecuados y los que vayan de acuerdo a sus valores con precedentes sociales y culturales, en base a ello actuará de manera creativa para darle solución a los inconvenientes que tenga a lo largo de su vida.

En cuanto a la tercera hipótesis específica el objetivo fue determinar la incidencia de la aplicación del Programa Prodece para la mejora mejorar la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, Comas - 2022. Asimismo, se arribó que previo al Programa Prodece, se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 63.3% en el nivel inicio en la flexibilidad, quiere decir presentaban dificultades en ello y posterior a la ejecución de Programa Prodece el 50.0% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado. Quien concluyó según U de Mann-Whitney se demostró que la flexibilidad, en pretest el valor de significancia observa es Sig= 0.748, en el postest la significancia o el Pvalor < 0.05. Al final se verifico que la aplicación del programa prodece mejora significativamente la flexibilidad.

Además, hay una semejanza con la tesis de Paredes (2018), quien presenta un estudio donde se da una implementación de un programa del tipo gráfico plástico para lograr la motivación de la creatividad en los cuentos de los estudiantes de cuarto de primaria, para ello desarrolla una investigación cuasi experimental, arribando a la conclusión de que este programa sí ayuda a que el estudiante pueda fortalecer sus habilidades gráfico plásticos, la cual la demuestra en la presentación de los productos que solicita el maestro, donde se puede verificar la creatividad en la redacción de sus cuentos. De la misma forma hay una coincidencia con la tesis de Garay y Quintana (2021), quien presenta un estudio donde analiza el pensamiento computacional y la relación que guarda con el pensamiento creativo, para ello presenta un estudio cuantitativo, donde muestra que los resultados obtenidos mencionan que, deben considerar cada una de las dimensiones que

ayudan a fomentar el pensamiento crítico, ya que es uno de los factores importantes para que el estudiante pueda ser creativo, por ello se menciona que los bucles son elementos que sirven para que puedan estimular la creatividad en los estudiantes.

Considera a la flexibilidad como una destreza que tiene una persona para poder acomodarse de una idea a otra, de acuerdo a los contextos para poder obtener respuestas y ordenar sus ideas, dejando de lado la rigidez que a veces poseen las personas, por ello ser flexible requiere de visualizar ideas y respuestas anticipadas. También la flexibilidad, implica acomodación a nuevos cambios y transformaciones, que le sirvan para dar solución a sus dificultades. También, se puede decir que son habilidades de la persona para cambiar de modo de pensar para poder resolver sus dificultades.

En referencia al cuarto objetivo específico el objetivo fue determinar la influencia de la aplicación del programa Prodece para mejorar la elaboración en estudiantes del VII ciclo de la I.E Comercio 62, Comas - 2022, quien se arribó que previo al programa se percibió que los estudiantes en el grupo experimental obtuvieron el 56.7% ubicados en el nivel inicio en la elaboración quiere decir presentaban dificultades en esta dimensión y posterior a la ejecución de programa prodece el 43.3% de los estudiantes demostraron que superaron la dificultad ascendiendo al nivel logrado.

Hay una similitud con la tesis de Arroyo et al. (2020) quien presenta un estudio donde propone un mecanismo que ayuda a los estudiantes a elevar sus resultados en lengua y literatura de una escuela secundaria en Ecuador; para ello presenta un estudio cuantitativo descriptivo, donde los resultados sobre las estrategias empleadas por los docentes no tuvieron resultados positivos, pero después de la aplicación de la mencionada estrategia con los estudiantes, se puede llegar a la conclusión está estrategia ayuda en un 50% a que los estudiantes puedan fomentar el lado cognitivo, y el 20% ayuda a mejorar su lado emocional; por lo tanto puede contribuir a la flexibilidad dentro de la ciudadanía.

. De la misma manera, coincide con la tesis de Tapia et al. (2020), que analiza la herramienta Genially, como mecanismo para poder desarrollar habilidades en la redacción creativa de los estudiantes de un bachillerato, para

ello realiza un estudio cuantitativo donde analiza la aplicación de esta estrategia para lograr mejores resultados, dentro de las conclusiones se puede mencionar que los estudiantes están de acuerdo en un 61.4% en cuanto a que los docentes también consideren las tecnologías durante los procesos de enseñanza de la redacción creativa, ya que se sabe que la escritura ayuda a que el estudiante pueda mejorar su creatividad de la coherencia y claridad que debe poseer un texto escrito por ello se debe usar las tecnologías para poder lograr mejores resultados.

Sobre la elaboración es la destreza que tiene una persona para poder producir ideas coherentes y originales, logrando la cualidad de la complejidad y los detalles específicos. También la elaboración, puede agregar elementos característicos que le sirvan para una construcción más compleja y sofisticada, lo cual, les da un valor más profundo a sus ideas, esta relación se maneja en diferentes contextos, para que esté pueda generar ideas alrededor de un tema. Sin embargo, Valiente (2017), plantea que las personas se adaptan muy fácilmente a los nuevos contextos, buscando con claridad las ideas que desean expresar, a través de la palabra o textos siguiendo y respetando las estructuras del idioma.

VI. CONCLUSIONES

Primera. Se ha determinado que la implementación del Programa Prodece es beneficiosa para fomentar la creatividad en estudiantes del VII ciclo. Por lo tanto, es imperativo promover talleres de este tipo en las escuelas para estimular las emociones internas de nuestros estudiantes.

Segunda. Se ha determinado que la implementación del Programa Prodece mejora notablemente la fluidez en estudiantes del VII ciclo. Por esta razón, es crucial que los gobiernos actuales impulsen la creación de talleres presupuestando su implementación, como parte del impulso a la educación orientada al trabajo.

Tercera. Se ha determinado que la implementación del Programa Prodece mejora significativamente la originalidad en estudiantes del VII ciclo mediante el uso de la cerámica. Este programa se ha identificado como un medio efectivo para elevar la autoestima de los estudiantes que han sido marginados por la sociedad debido a diversas circunstancias, como separaciones o divorcios. Al plasmar sus ideas a través de la cerámica, los estudiantes expresan sus intereses y sentimientos, lo que contribuye a forjar su personalidad de manera positiva.

Cuarta. Se ha determinado que la implementación del Programa Prodece mejora significativamente la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo. Potenciar el área de educación por el trabajo se convierte en una forma de recuperar la autoestima de muchos estudiantes que, debido a la pandemia, han enfrentado temores y desafíos emocionales. Actividades como la cerámica y otras recreativas son fundamentales para el desarrollo personal y la mejora de la autoestima de todos los estudiantes.

Quinta. Se ha determinado que la implementación del Programa Prodece mejora significativamente la capacidad de elaboración en estudiantes del VII ciclo. Para apoyar esta labor, los gobiernos actuales deberían dar prioridad a la educación técnica mediante talleres que permitan a los estudiantes desarrollar proyectos productivos. Estos proyectos podrían ser exhibidos y vendidos en ferias organizadas para este fin, lo cual proporcionaría a los estudiantes experiencias valiosas en exposición y comercialización de sus productos.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Es fundamental implementar talleres de educación artística en todos los niveles de la Educación Básica (Inicial, Primaria y Secundaria). La razón es clara: la educación artística enriquece y contribuye de manera significativa al desarrollo cognitivo de los estudiantes, promoviendo habilidades y destrezas como el emprendimiento, la apreciación de la diversidad cultural, la innovación, la creatividad y la curiosidad. Además, fomenta valores fundamentales como la autoconfianza, el respeto y la tolerancia.

Segunda. El Ministerio de Educación debe llevar a cabo una implementación masiva de talleres especializados en todos los centros educativos, adaptados a las necesidades específicas de cada localidad o región. Para lograr esto, es crucial coordinar con las Ugeles de Lima Metropolitana y de las diferentes regiones un proyecto integral que incluya la implementación de especialidades técnicas con alta aceptación social, como electricidad, gasfitería, metalmecánica y cerámica. Este enfoque no solo fortalecerá la formación técnica de los estudiantes, sino que también responderá directamente a las demandas y oportunidades de empleo en cada área geográfica.

Tercera. Es crucial implementar capacitaciones obligatorias para docentes en las áreas mencionadas, asegurando que cuenten con un conocimiento profundo y actualizado en sus especialidades. Es inadmisibles que docentes nombrados en Educación para el trabajo carezcan del conocimiento necesario en carreras técnicas específicas. Esta falta de preparación debe ser abordada de manera efectiva para garantizar una educación de calidad y relevante para los estudiantes, preparándolos adecuadamente para el mercado laboral y las necesidades actuales de la sociedad.

Cuarta. Es fundamental exigir al Ministerio de Educación un presupuesto destinado específicamente a la construcción de los talleres mencionados. Estos talleres no solo proporcionarán capacitación laboral a los estudiantes, sino que también les brindarán habilidades prácticas que serán beneficiosas a lo largo de sus vidas. Es esencial

invertir en infraestructura educativa que apoye la formación técnica y profesional de los estudiantes, preparándolos de manera efectiva para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual y contribuir al desarrollo económico y social del país.

Quinta. En mi área y con el propósito de este proyecto, es fundamental promover la construcción de hornos para la quema de cerámica. Los trabajos artísticos realizados por los estudiantes en cerámica deben ser expuestos en actividades escolares y también llevados a casa para ser apreciados y elogiados por sus familias. Esta práctica no solo fortalece la autoestima y la creatividad de los estudiantes, sino que también fomenta el interés por las artes y la participación activa de la comunidad educativa en las actividades escolares.

REFERENCIAS

- Armas, W., Escalante, L., Jara, C. y Marres, L. (2022). Estilos de pensamiento y creatividad de los estudiantes de un instituto privado del Perú. *Revista de Propuestas Educativas*, 4(7), 54-63.
- Arroyo, E., Loor, M., Mendoza, J. y Solorzano, M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 253-269. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2581039016/html/>.
- Bellosta, M., Alfonso, V., & Pérez-, J. (2017). Estudio piloto de la influencia de una intervención basada en mindfulness y autocompasión sobre la creatividad verbal y figurativa en estudiantes universitarios. *Mindfulness & Compassion*, 2(2), 55–63. <https://doi.org/10.1016/J.MINCOM.2017.06.002>.
- Blanquiz, Y., & Villalobos, M. F. (2018). Estrategias de enseñanza y creatividad del docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones educativas de Media de San Francisco 1. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 20(2), 356-375.
- Blay, Ó. R., & Palomares, I. F. (2021). Identificación de indicadores propios de estudiantes de talento matemático: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y creatividad. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 9-28.
- Barba- Ayala, J., Guzmán - Torres, C. y Aroca - Fárez, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Creativity in childhood, perspectives of development from the plastic arts. Revista Scielo* 15(69). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334
- Busto, M. (2019). Los influjos estilísticos europeos en las producciones de cerámica asturiana de la Edad Moderna. *Liño*, 25.
- Campbell, R., Cortés, C., Palma, G., Dávila, C., & Delgado, A. (2019). La cerámica incisa del Sur de Chile. *Revista Chilena de Antropología*, (40), 104-126.

- Crisanto, J. y Atoche, C. (2022). Técnica gráfico-plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 748-763.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1539
- Castelló, A. (2020). Las asignaturas de creatividad y estrategia en los Grados en Comunicación en España. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 143- 178. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1453>
- Chaverra, D. y Gil, C. (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. *Folios*, 45,3- 5.
<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n45/n45a01.pdf>.
- Chen, P., Chang, T., & Wu, C. (2020). Effects of gamified classroom management on the divergent thinking and creative tendency of elementary students. *Thinking Skills 52 and Creativity*, 36, . <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100664>
- Cabrera, M. A. C., & Araya, N. M. (2021). Pedagogía, tecnología, creatividad y uso de objetos de aprendizaje en educación superior: Pedagogy, technology, creativity and the use of learning objects in higher education. *Revista Peruana de Educación*, 3(6), 72-81.
- De Dios, M., Gonzales, M., Camacho, L. y Cruzado, M. (2021). GeoGebra para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 14522- 14532.
- Díaz- Santiago, A., Figueroa- Rodríguez, S., Bigurra de la Hoz, R. y Fontecilla, Martínez, H. (2020). El arte como herramienta para desarrollar la creatividad: una experiencia en un taller de expresión libre. The art as a tool to develop creativity: An experience in a free expression workshop. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(2), 270 - 277. <https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/112/88>.
- Dueñas- Silva, S. (2021). La creatividad artística en tiempos de pandemia. *Tecno Humanista*. 1(6).
<https://tecnohumanismo.online/index.php/tecnohumanismo/article/view>

- Filho, G., y Barros, J. (2018). Creativity in school: Emancipation or instrumentalization? *Educacao and Realidade*, 43(4), 1499–1514. <https://doi.org/10.1590/2175-623675477>.
- García, F., Llorente, C. y García, M. (2021). Interrelaciones de la memoria con la creatividad y la imagen en la conformación de la cultura. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1095-1116.
- García, P. Á. C., & García, M. F. (2018). Creatividad y rendimiento académico: un estudio de caso con alumnos de 4º curso de educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(2), 77-95.
- Garay, J. y Quintana, M. (2021). Del pensamiento computacional al pensamiento creativo: un análisis de su relación en estudiantes de educación secundaria. *Icono14*, 19(2), 21-287. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8041042>.
- Granda, L. (2021). Empleo de las carillas laminadas con cerámica feldespáticas aplicando la técnica de estratificación en el órgano dental. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(2), 194-203. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000200194.
- Hernández, R y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Editorial McGraw-Hill Educación. Pp 714.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*, Mac Graw Hill: Interamericana. pp 634.
- Lasky, D., & Yoon, S. (2020). A creative classroom for everyone: an introduction to a small ‘c’ creativity framework. *Thinking Skills and Creativity*, 100660. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100660>.
- Limiñana, R. (2018). Cuando Crear es Algo más que Un Juego: Creatividad, Fantasia e imaginación en los Jóvenes. Universidad Nacional de Jujuy.
- León, M. (2021). Scratch como recurso educativo de aprendizaje de la programación y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado de secundaria de la IE “Mariano Melgar Valdivieso” distrito de José Leonardo Ortiz–Chiclayo–2016. <https://hdl.handle.net/20500.12893/9848>.

- López, V., Arias, C., González, K. y García, K. (2018). Un estudio de la relación entre la empatía y la creatividad en alumnos de Colombia y sus implicaciones educativas. *Revista Complutense de educación*.
- Mackliff, J. (2021). *Técnicas serigráficas para incentivar la creatividad en estudiantes de Unidad Educativa Fiscal Mixta Bernardita Correa Delgado* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social).
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/57194>.
- Medina Sánchez, N., Tejeda, V., E, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea.
<https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 4(1), 120-134. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009>
- Morales, V. C. (18 de Octubre de 2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII,, 1-5.
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII, núm. 2, mayo-agosto, 2017, pp. 53-62. Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría. Ciudad de La Habana, Cuba.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la tesis*. Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
- Perlado Lamo de Espinosa, M., & Rubio Romero, J. (2017). Creatividad publicitaria y formación de los creativos en la cultura digital. *Pensar La Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 11, 121– 140. <https://doi.org/10.5209/pepu.56397>.
- Paredes, M. (2018). *Programa de actividades de expresión gráfico plásticas para la producción creativa de cuentos en los estudiantes del 4to. grado de primaria de la Institución Educativa N° 10113. Lambayeque-2014* (Tesis de maestría) Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle.
<http://hdl.handle.net/20.500.14039/2545>.

- Pérez, J. K. V., & Ruiz, J. E. S. (2021). Programa Soy creativo para desarrollar la escritura creativa en estudiantes de la Carrera de Educación Inicial Bilingüe: I am creative program to develop creative writing in students of the Initial Bilingual Education Career. *Revista Científica OGOLL*, 1(1), 86-95.
- Reffray-Vilchez, M. D. (2021). La metodología Ludocrearte y su impacto en la creatividad de estudiantes de quinto de secundaria. *Educación*, 27(1), 41-48.
- Roldán, Ó. (2022). Cerámica eterna. *Agenda Cultural Alma Máter*, (297).
- Saavedra, J. (30 de marzo 2020). COVID-19 y Educación: Algunos Desafíos y Oportunidades. Recuperado de <https://blogs.worldbank.org/es/education/educational-challenges-andopportunities-covid-19-pandemic>.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica* (5ta. ed.). Business Support Aneth S.R.L.
- Sánchez, Z. O. P., Jacinto, G. N. H., Bustinza, L. A. S., Flores, A. G., & De La Cruz, I. M. O. (2022). Desarrollo de la creatividad y actitudes científicas en el aula universitaria. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- Serrano, R. (2017). El problema de la falta de creatividad en las aulas y el juego como solución. Universidad Valladolid.
- Segundo, R., López, V., Daza, M., & Phillips, J. (2020). Promoting children's creative thinking through reading and writing in a cooperative learning classroom. *Thinking Skills and Creativity*, 36(June 2019), 100663. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100663>.
- Schneeberger, K. J. (2018). Evaluación de la motivación, estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Universidad Austral de Chile [tesis de doctorado, Universidad de Extremadura]. <http://hdl.handle.net/10662/4177>.
- Suárez, J., & Wechsler, S. (2019). Identification of creative and intellectual talent in the classroom. *Psicología Escolar e Educativa*, 23, 1–8. <https://doi.org/10.1590/2175-35392019012483>.
- Tapia-Machuca, R. L., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., &

Erazo- Álvarez, J. C. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato.

CIENCIAMATRIA, 6(3),

29-48.<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>.

Tumbaco, A., Pavón, C. y Acosta, T. (2018). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia creativa en la resolución de problemas matemáticos. *Conrado*, 14(62), 91-94.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S199086442018000200015&script=sci_arttext&tlng=en.

Tubb, A., Cropley, D., Marrone, R., Patston, T., & Kaufman, J. (2020). The development of mathematical creativity across high school: Increasing, decreasing, or both? *Thinking Skills and Creativity*, 35(February).

<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100634>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de

Operacionalización Tabla 1

Operacionalización de creatividad

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango
Creatividad	La creatividad, como una habilidad cognitiva, se define como la habilidad de producir un trabajo novedoso, original, apropiado, útil o adaptativo; aunque también es entendida como el pensamiento divergente referido a la resolución de problemas de manera indirecta a través de un enfoque creativo (Valiente, 2017).	Se consideró cuatro dimensiones, 12 indicadores y 24 ítems, lo cual será medido mediante escala nominal por contar con dos valores: Si (01) y No (0).	Fluidez	La espontaneidad	1 – 6	Escala: nominal	Logrado 0 - 7 Proceso 8 - 15 Inicio 16 - 24
				Relación de hechos			
				Desenvolvimiento			
			Originalidad	Novedad	7 – 12		
				Iniciativa al cambio			
				Innovador			
			Flexibilidad	Adaptación	13 – 18		
				Reflexión y ejecución			
				Dinamismo			
			Elaboración	Complejidad	19 - 24		
				Minuciosidad			
				Emprendimiento			

Nota: Adaptado por Carmen Puente en base a Valiente (2017)

Anexo 2. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia Título: Programa Prodece para mejorar la creatividad en estudiantes del VII ciclo de I.E., Comercio 62, Comas							
Autor:							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General:</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la fluidez en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la originalidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022?</p> <p>¿De qué manera influye la aplicación del Programa Prodece para la elaboración en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para la fluidez en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para la originalidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del Programa Prodece para la elaboración en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la creatividad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la fluidez en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la originalidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la flexibilidad en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p> <p>La aplicación del Programa Prodece mejora significativamente la elaboración en estudiantes del VII ciclo de la I.E comercio 62, comas - 2022.</p>	<p>Variable independiente: Programa “Mis estrategias”</p>				
			<p>Programa Prodece</p>	<p>Sesiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnicas ancestrales Técnica de la plancha y pella El moldeado y las texturas aplicados en las técnicas ancestrales. Elaboramos productos con la técnica de la plancha. Elaboramos productos con la técnica de la pella. El pulido y secado del producto. Quema de la arcilla (producto). El bizcochado y pintado. El sellado – tipos. Producto terminado. El empaque. 	<p>Recursos pedagógicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Libros de cerámica Páginas web papelotes 		
				<p>Variable dependiente: Creatividad</p>			
			<p>Dimensiones</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Escala de valores</p>	<p>Niveles o rangos</p>
			<p>Fluidez</p>	<p>La espontaneidad</p> <p>Relación de hechos</p> <p>Desenvolvimiento</p>	<p>1 – 6</p>	<p>Si (1) No (0)</p>	<p>Logrado Proceso Inicio</p>
			<p>Originalidad</p>	<p>Novedad</p> <p>Iniciativa al cambio</p> <p>Innovador</p>	<p>7 – 12</p>		
<p>Flexibilidad</p>	<p>Adaptación</p> <p>Reflexión y ejecución</p> <p>Dinamismo</p>	<p>13 – 18</p>					
<p>Elaboración</p>	<p>Complejidad</p> <p>Minuciosidad</p> <p>Emprendimiento</p>	<p>19 - 24</p>					
<p>Tipo y diseño de investigación</p>		<p>Técnicas e instrumentos</p>	<p>Estadística a utilizar</p>				
<p>Tipo: Aplicada</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Variable independiente: Programa Prodece</p>	<p>DESCRIPTIVA: Los resultados obtenidos fueron analizados y procesados mediante</p>				

<p>Diseño:</p> <p>Cuasi experimental</p> <p>Método:</p> <p>Hipotético - deductivo</p>	<p>Estará representado por 87 estudiantes de 4° grado de educación secundaria.</p> <p>Muestra:</p> <p>15 estudiantes,</p> <p>Tipode muestreo:</p> <p>Noprobabilística</p>	<p>Variable dependiente: Creatividad</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación tipo cuestionario.</p> <p>Autor: Valiente (2017) Año: 2022 Monitoreo: Individual Ámbito de Aplicación: Institución educativa Forma de Administración: 40 min.</p>	<p>el software SPSS26 y Excel para Windows 7 permitiendo evidenciar el comportamiento de la muestra en el estudio, procediéndose a: codificar y tabular los datos. También a organizar los datos en una base. Se elaboró las tablas y figuras de acuerdo al formato APA 6, para presentar los resultados. Finalmente interpretar los resultados obtenidos.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Siendo las variables cuantitativas, en las cuales los numerales empleados solo representan los códigos de identificación, no se requirió analizar la distribución de los datos, asumiéndose que ésta no era normal y correspondiendo el análisis estadístico no paramétrico. Por ser un estudio de naturaleza comparativa en dos grupos distintos, el análisis se realizó mediante al prueba U de Mann Whitney.</p>
--	--	--	--

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Apellidos y Nombres:

Grado: y Sección:

Nº	Ítems	Escala	
		0	1
	DIMENSIÓN 1. Fluidez		
1	Es claro al expresar sus ideas.		
2	Puede explicar con facilidad su punto de vista.		
3	Puede dar varias soluciones a un problema.		
4	Es desenvuelto al expresar sus opiniones.		
5	Es expresivo en sus gestos		
6	Al hablar utiliza un vocabulario amplio y variado		
	DIMENSIÓN 2. Originalidad		
7	Se empeña en presentar sus trabajos de manera creativa con diseños únicos		
8	Es innovador en los trabajos que realiza		
9	Aporta ideas novedosas en el trabajo con sus compañeros		
10	Muestra creatividad en sus ideas y en su forma de resolver problemas		
11	Suele indagar cosas y situaciones que suceden		
12	Encuentra fácilmente conexión entre las ideas que no tienen relación aparente.		
	DIMENSIÓN 3. Flexibilidad		
13	Es capaz de controlar las situaciones que se le presenten		
14	Mantiene la calma ante situaciones complicadas y difíciles		
15	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas		
16	Escucha y acepta sugerencias.		
17	Respeto la opinión de sus compañeros.		
18	Tiene buen sentido del humor.		
	DIMENSIÓN 4. Elaboración		
19	Le gusta que las cosas salgan bien		
20	Es emprendedor. Tiene ideas de negocios		
21	Le gusta presentar trabajos que sobresalgan por su presentación		
22	Le gusta hacer trabajos con un estilo original.		
23	Es detallista en los trabajos que realiza		
24	Pierde la noción del tiempo cuando está concentrado		

Anexo 4. Validaciones de los instrumentos

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

 **UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO**
ESCUELA DE POSTGRADO CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

O

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. Fluidez								
1	Es claro al expresar sus ideas.	X		X		X	i	
2	Puede explicar con facilidad su punto de vista.	X		X		X		
3	Puede dar varias soluciones a un problema.	X		X		X	n	
4	Es desenvuelto al expresar sus opiniones.	X		X		X		
5	Es expresivo en sus gestos	X		X		X	i	
6	Al hablar utiliza un vocabulario amplio y variado	X		X		X		
DIMENSIÓN 2. Originalidad								
7	Se empeña en presentar sus trabajos de manera creativa con diseños únicos	X		X		X	n	
8	Es innovador en los trabajos que realiza	X		X		X		
9	Aporta ideas novedosas en el trabajo con sus compañeros	X		X		X		
10	Muestra creatividad en sus ideas y en su forma de resolver problemas	X		X		X	d	
11	Suele indagar cosas y situaciones que suceden	X		X		X		
12	Encuentra fácilmente conexión entre las ideas que no tienen relación aparente.	X		X		X	e	
DIMENSIÓN 3. Flexibilidad								
13	Es capaz de controlar las situaciones que se le presenten	X		X		X		
14	Mantiene la calma ante situaciones complicadas y difíciles	X		X		X	p	
15	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas	X		X		X		
16	Escucha y acepta sugerencias.	X		X		X	l	
17	Respeto la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
18	Tiene buen sentido del humor.	X		X		X	i	
DIMENSIÓN 4. Elaboración								
19	Le gusta que las cosas salgan bien	X		X		X	c	
20	Es emprendedor. Tiene ideas de negocios	X		X		X		
21	Le gusta presentar trabajos que sobresalgan por su presentación	X		X		X	a	
22	Le gusta hacer trabajos con un estilo original.	X		X		X		
23	Es detallista en los trabajos que realiza	X		X		X	b	
24	Pierde la noción del tiempo cuando está concentrado	X		X		X		

ilidad:

13 de junio del 2022

Aplica

ble [X]

Aplica

ble después de corregir [] No

aplicable [] Apellidos y nombres

del juez validador. Dr. Mariano

Rodolfo Salas Quispe

DNI:

06989923

Especialidad del validador: Dr. En Educación



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES/ ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1. Fluidez								
1	Es claro al expresar sus ideas.	X		X		X		
2	Puede explicar con facilidad su punto de vista.	X		X		X		
3	Puede dar varias soluciones a un problema.	X		X		X		
4	Es desenvuelto al expresar sus opiniones.	X		X		X		
5	Es expresivo en sus gestos	X		X		X		
6	Al hablar utiliza un vocabulario amplio y variado	X		X		X		
DIMENSION 2. Originalidad		Si	No	Si	No	Si	No	
7	Se empeña en presentar sus trabajos de manera creativa con diseños únicos	X		X		X		
8	Es innovador en los trabajos que realiza	X		X		X		
9	Aporta ideas novedosas en el trabajo con sus compañeros	X		X		X		
10	Muestra creatividad en sus ideas y en su forma de resolver problemas	X		X		X		
11	Suele indagar cosas y situaciones que suceden	X		X		X		
12	Encuentra fácilmente conexión entre las ideas que no tienen relación aparente.	X		X		X		
DIMENSION 3. Flexibilidad		Si	No	Si	No	Si	No	
13	Es capaz de controlar las situaciones que se le presentan	X		X		X		
14	Mantiene la calma ante situaciones complicadas y difíciles	X		X		X		
15	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas	X		X		X		
16	Escucha y acepta sugerencias.	X		X		X		
17	Respeto la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
18	Tiene buen sentido del humor.	X		X		X		
DIMENSION 4. Elaboración		Si	No	Si	No	Si	No	
19	Le gusta que las cosas salgan bien	X		X		X		
20	Es emprendedor. Tiene ideas de negocios	X		X		X		
21	Le gusta presentar trabajos que sobresalgan por su presentación	X		X		X		
22	Le gusta hacer trabajos con un estilo original.	X		X		X		
23	Es detallista en los trabajos que realiza	X		X		X		
24	Pierde la noción del tiempo cuando está concentrado	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Apellidos y nombres

del juez validador. Dr/ Mg: Virginia Asunción Cerafin Urbano

DNI:

31683051 Especialidad del validador: Mg. Orientación educativa

Lima, 12 de junio del 2022



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



ESCUELA DE POSTGRADO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREATIVIDAD

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1. Fluidez							
1	Es claro al expresar sus ideas.	X		X		X		
2	Puede explicar con facilidad su punto de vista.	X		X		X		
3	Puede dar varias soluciones a un problema.	X		X		X		
4	Es desenvuelto al expresar sus opiniones.	X		X		X		
5	Es expresivo en sus gestos	X		X		X		
6	Al hablar utiliza un vocabulario amplio y variado	X		X		X		
	DIMENSION 2. Originalidad	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Se empeña en presentar mis trabajos de manera creativa con diseños únicos	X		X		X		
8	Es innovador en los trabajos que realiza	X		X		X		
9	Aporta ideas novedosas en el trabajo con sus compañeros	X		X		X		
10	Muestra creatividad en sus ideas y en su forma de resolver problemas	X		X		X		
11	Suele indagar cosas y situaciones que suceden	X		X		X		
12	Encuentra fácilmente conexión entre las ideas que no tienen relación aparente.	X		X		X		
	DIMENSION 3. Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Es capaz de controlar las situaciones que se le presenten	X		X		X		
14	Mantiene la calma ante situaciones complicadas y difíciles	X		X		X		
15	Se adapta con facilidad a situaciones nuevas	X		X		X		
16	Escucha y acepta sugerencias.	X		X		X		

17	Respeto la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
18	Tiene buen sentido del humor.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4. Elaboración	Si	No	Si	No	Si	No	
19	Le gusta que las cosas salgan bien	X		X		X		
20	Es emprendedor. Tiene ideas de negocios	X		X		X		
21	Le gusta presentar trabajos que sobresalgan por su presentación	X		X		X		
22	Le gusta hacer trabajos con un estilo original.	X		X		X		
23	Es detallista en los trabajos que realiza	X		X		X		
24	Pierde la noción del tiempo cuando está concentrado	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] Apellidos y nombres del juez validador. Rodriguez Rojas Milagritos

Leonor DNI: 21069112 Especialidad del validador: Metodología de la Investigación.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

13 de junio del 2022

Firma del Experto Informante.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'M. Rodríguez', with a horizontal line underneath the name.

Anexo 6. Base de dato de la muestra

	Creatividad																									
	Fluidez			Originalidad						Flexibilidad						Elaboración										
	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23			24			
1			1	6	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	6	21	
2			1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	1	0	1	4	20
3			1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	21
4		0	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	21
5			1	5	0	1	1	1	1	1	5	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	19
6			1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	22
7		0	0	4	0	1	1	1	1	0	4	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	18
8			1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	0	4	19
9		0	1	3	0	1	0	1	1	1	4	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	17
10		0	1	3	1	1	1	1	1	1	6	1	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	11
11			1	5	0	1	0	0	1	1	3	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	11
12		0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4
13			1	5	0	1	0	0	1	1	3	1	1	0	0	1	0	3	1	0	1	0	1	0	3	14
14		0	1	3	0	0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	15
15			1	5	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	21
16			1	4	0	1	1	1	1	0	4	0	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	17
17			1	6	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	0	1	1	4	0	1	1	1	0	1	4	18
18		0	1	2	1	1	0	1	0	0	3	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	2	8
19			0	4	0	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	0	5	0	0	1	0	0	0	1	12
20			1	6	0	1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	20
21			1	6	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	22
22			1	5	0	0	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	19
23		0	0	3	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	3	9
24			1	6	0	1	1	0	1	0	3	1	0	0	1	1	1	4	0	1	1	1	0	1	4	17
25		0	0	3	0	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	2	8
26		0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
27			0	4	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	0	4	13
28		0	0	3	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	1	1	5	0	0	1	1	0	0	2	12
29		0	0	3	0	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	0	4	12
30		0	0	3	0	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	1	4	1	0	1	1	1	0	4	13

