



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**“Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los  
estudiantes del V Ciclo de educación primaria”- Chiclayo.**

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

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Br. Delia Froiliza Saldaña Rivera (ORCID: 0000-0002-3685-3385)

**ASESOR:**

Dr. Manuel Ramos de la Cruz (ORCID: 0000-0001-9568-2443)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

Chiclayo – Perú

2019

## **Dedicatoria**

Dedico a mi esposo Ricardo e hijos: Kevin y Andy por ser el pilar fundamental en mi vida y motor que me impulsan a salir adelante profesionalmente y mi madre por su apoyo y comprensión para lograr este reto.

Delia Froiliza

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por darme su bendición, para llegar a este punto de mi vida en culminar con éxito la Tesis, que ha sido construido en base a sacrificio personal, y palabras de aliento de compañeros de aula y maestros con quienes compartí buenas experiencias que fortalecen mi desarrollo profesional.

La autora

## PÁGINA DEL JURADO



### DICTAMEN DE SUTENTACIÓN DE TESIS

LA BACHILLER : Saldaña Rivera, Delia Froiliza

Para obtener el Grado Académico de **Maestra en Psicología Educativa**, ha sustentado la tesis titulada:

**“PROGRAMA DE MANUALIDADES CON PAPIROFLEXIA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”- CHICLAYO**

Fecha: 06 de Agosto de 2019

Hora: 6.30 pm

#### JURADOS:

**PRESIDENTE** : Dr. Víctor Augusto Gonzales Soto

Firma: 

**SECRETARIO**: Dr. Aurelio Ruíz "Pérez

Firma: 

**VOCAL** : Dr. Manuel Ramos de la Cruz

Firma: 

El jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *APROBAR POR UNANIMIDAD* .....

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis

.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre la tesis:

.....  
.....  
.....

Nota: La tesista tiene un plazo máximo de 15 días, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Delia Froiliza Saldaña Rivera, estudiante del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 16571091, con la tesis titulada “Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria”- Chiclayo.

Declaro bajo juramento que:

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

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

Chiclayo, agosto del 2019

  
Delia Froiliza Saldaña Rivera  
DNI: 16571091



# ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Índice de tablas y índice de figura.....	vii
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>II. MÉTODO.....</b>	<b>17</b>
2.1. Tipo de estudio y diseño de investigación.....	17
2.2. Operacionalización de variables.....	17
2.3. Población/Muestra.....	19
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	20
2.5. Procedimiento.....	21
2.6. Método de análisis.....	22
2.7. Aspectos éticos.....	22
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>23</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>28</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>33</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>35</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>42</b>
Instrumentos evaluación.....	43
Autorización para la aplicación del programa.....	46
Programa “Jugando y aprendiendo con Papiroflexia”.....	51
Tablas y fotografías complementarias.....	90
Autorización para el desarrollo de la tesis.....	94
Autorización para la publicación electrónica de la tesis.....	95
Acta de aprobación de originalidad de tesis.....	96
Reporte turnitin.....	97
Autorización de la versión final del trabajo de investigación.....	98

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables .....	18
Tabla 2. Población de los estudiantes.....	19
Tabla 3. Muestra de estudiantes del quinto grado “C”.....	19
Tabla 4. Baremación del cuestionario de creatividad.....	21
Tabla 5. Prueba t student para muestras relacionadas creatividad. ....	23
Tabla 6. Nivel de creatividad de los estudiantes pre-test. ....	24
Tabla 7. Nivel de creatividad de los estudiantes Pos-test.....	25
Tabla 8. Comparación nivel Pensamiento Divergente Pre-test y Pos-test .....	26
Tabla 9. Comparación nivel Sentimiento Divergente Pre-test y Pos-test.....	26
Tabla 10. Efectividad del programa de papiroflexia .....	27
Tabla 11. Resumen del procesamiento de los casos .....	90
Tabla 12. Estadísticos de fiabilidad.....	90
Tabla 13. Resumen del procesamiento de los casos.....	90
Tabla 14. Estadísticos de fiabilidad lista de cotejo.....	91

## ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Nivel de creatividad de los estudiantes según Pre-test .....	24
Figura 2. Nivel de creatividad de los estudiantes según Pos-test .....	25
Figura 3. Nivel Pensamiento Divergente de estudiantes Pre-test y Pos-test .....	26
Figura 4. Nivel Sentimiento Divergente de estudiantes Pre-test y Pos-test .....	27
Figura 5. Efectividad del programa de papiroflexia .....	28

## RESUMEN

La investigación tuvo como finalidad demostrar que la aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia permite fomentar significativamente la creatividad en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de Chiclayo, para lo cual el problema propuesto fue ¿De qué manera influye un programa de manualidades con papiroflexia en la creatividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria N° 10825 de Chiclayo?, para ello se empleó el aporte teórico de Díaz para la variable independiente programa de papiroflexia y el modelo de Frank Williams quien otorgó fundamento para la variable dependiente creatividad. Es de tipo aplicada, con un diseño experimental en un nivel pre-experimental, la población estuvo conformado por 99 estudiantes, y la muestra conformada por 30 niños de ambos sexos del quinto grado. Los resultados muestran que, el programa basado en manualidades con papiroflexia desarrolló significativamente la creatividad en los estudiantes, ya que el p-valor obtenido fue de 0.000, en la aplicación de Pre-test alcanzó un 73,3% del total en un nivel medio de creatividad y en la aplicación del Pos-test pasó a un nivel alto con el 93,3%, en cuanto a la comparación del pre y post test en la dimensión del pensamiento divergente alcanzó un nivel medio 70% pasando al nivel alto con el 93.3% respectivamente y en la dimensión del sentimiento divergente el 76.7% de nivel medio alcanzó un 90%, nivel alto y por último se encontró que el 97%, lograron planificar el uso del material, el 77% ejecutar las actividades y el 100% evaluar sus resultados, por lo tanto se concluye que el programa fue eficaz.

Palabras clave: Programa, manualidades, papiroflexia, creatividad



## ABSTRACT

The research resulted in demonstrating that the application of a program of handicrafts with origami allows to encourage creativity in students of the fifth grade of primary education in Chiclayo, for which the proposed problem was How does a program of crafts with origami influence In the creativity of the students of the fifth grade of primary education No. 10825 of Chiclayo?, for this the theoretical contribution of Diaz was used for the independent origami program variable and the model of Frank Williams who provided foundation for the creativity dependent variable. It is an applied type, with an experimental design at a pre-experimental level, the population was made up of 99 students, and the sample consisted of 30 boys and girls of the fifth grade. The detailed results that, the program based on crafts with origami significantly affect creativity in students, since the p-value obtained was 0.000, in the Pre-test application used 73.3% of the total at a medium level of creativity and in the application of the Post-test it went to a high level with 93.3%, as for the comparison of the pre and post-test in the dimension of divergent thinking, it registered an average level 70% going to the high level with 93.3% respectively and in the dimension of divergent sentiment 76.7% of the average level determined by 90%, high level and finally it was found that 97% managed to control the use of the material, 77% execute the activities and 100 % evaluate their results, therefore it is concluded that the program was effective.

Keywords: Program, crafts, origami, creative

## **I. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, debido a los diversos cambios visualizados a nivel internacional generados por la globalización, es necesario que las personas desarrollen competencias que les ayuden a sobresalir en este mundo competitivo, una de esas competencias es la creatividad. En España es considerada como un elemento clave e importante dentro del siglo XXI, debido a que el individuo puede generar nuevas soluciones a un problema, y ser considerado como valioso y útil para la sociedad (Romero, Lepage, & Lille, 2017).

Según Morales (2017) la creatividad, ha generado gran interés en estos últimos años debido a términos como inteligencia emocional, resiliencia y coaching, que se han aplicado con mayor auge en el ámbito educativo y empresarial, debido a que es el producto de la inspiración o búsqueda de diferentes soluciones cotidianas. Esta capacidad influye en el progreso de la humanidad, permitiendo el surgimiento y perfeccionamiento de nuevas ideas y así como la evocación de diversas soluciones para los conflictos sociales.

En el ámbito educativo, los constantes cambios que se están produciendo día a día en los medios de comunicación, avances tecnológicos y transmisión de conocimientos, incitan que el proceso de la enseñanza y aprendizaje deban renovarse e involucrar nuevas metodologías en el sistema educativo. Donde los docentes deben estar preparados integralmente para responder a los nuevos retos o desafíos, pensar de un modo creativo que nos permita diferenciarnos unos de otros, de acuerdo a nuestras habilidades creativas, permitiendo que los estudiantes se adapten a los avances producidos en el siglo XX, con la finalidad de continuar en este mundo de transformación (Bus, 2017).

En Madrid, la educación enfocada en la creatividad en niños y jóvenes es una necesidad cada vez más evidente, pero ante todo es un derecho de esta nueva generación la preparación en tecnologías innovadoras, así como en la mejora de la creatividad, siendo esta una condición muy necesaria en la actualidad, y sobre todo en la escuela, ya que tiene como objetivo dotar de diversas estrategias a los estudiantes para hacer frente a los nuevos desafíos de su generación. Es por ello, que es vista como una pieza relevante para el desarrollo óptimo del ser humano y así oportunidad de fomentar el desarrollo de la creatividad (Ferreiro, 2012).

Una de las técnicas que a nivel mundial se están incorporando para promover la creatividad en los infantes, como la papiroflexia u origami, esta técnica tiene su origen en

Japón, hace miles de años, en donde era empleada para ayudar a la relajación, aprendizaje y expresión artística, consiguiendo grandes beneficios en la atención, concentración, facilidad de escritura, razonamiento lógico, destreza manual, motricidad tanto fina como gruesa, coordinación visomotora, entre otras. En el siglo XIX Friedrich fue quién introdujo este término en la educación japonesa con el propósito de estimular el espíritu creativo, lógico, tolerancia, concentración, autoestima y cooperación (Acuña & Pérez, 2011).

En Ecuador, la Asociación Ecuatoriana de Origami (AEO) brinda a niños, jóvenes y adultos, una alternativa de diversión contribuyendo su parte creativa, como en la motricidad fina y mejorando su concentración mental, tanto así que se encuentra reconocida por el Ministerio de Cultura como una agrupación artística de carácter cultural, donde se encuentran personas que comparten su pasión por doblar el papel y transformarlo en un sin número de figuras. Esta iniciativa actúa positivamente porque son pocos los que apuestan por contribuir en la educación de un país, abrir puertas en sus tres niveles y adultos en el arte de la papiroflexia, ofreciendo la oportunidad de fomentar la creatividad en los salones de clases y por ende ser útiles en la sociedad (Ayala, 2012).

En el Perú, la calidad en la enseñanza es uno de los factores que influyen en el rendimiento de los estudiantes, donde los problemas que se le atribuye es la inadecuada formación recibida de los docentes, falta de capacitación para prepararlos a enfrentar los nuevos desafíos, así como la escasa implementación de estrategias creativas que motiven y promuevan la mejor de la enseñanza al estudiante. Por lo que la educación suele estar caracterizada por supervisiones incompetentes y acompañada de una ineficiente interacción con los padres de familia (Centro de Desarrollo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, 2016).

Frente a ello, el estado peruano ha estado realizando una serie de reformas y nuevas políticas que construyan a mejorar los procesos en la escuela, ya que la educación necesita de docentes que respondan a la problemática cotidiana de la sociedad de manera creativa, emplear estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje, hacer uso de diferentes métodos y técnicas innovadoras formando individuos aptos para responder a todo lo que nuestra sociedad exige (Guadalupe, León, Rodríguez, & Vargas, 2017).

Muchas veces nuestros estudiantes se encuentran desmotivados en las aulas por que el espacio en que se encuentra no satisface sus intereses y lo que aprende es para rendir

exámenes, más no le es útil para la vida, ante estos requerimientos los docentes juegan un papel importante en la escuela, es el lugar preciso donde se deberá emplear de forma creativa estrategias que estimulen el interés e imaginación de los estudiantes para que respondan de manera óptima a las exigencias de la sociedad. Se sabe que la relación que existe entre la papiroflexia y la educación se debe a la creatividad, especialmente va dirigido a los estudiantes, quienes son los que se encuentran en el espacio para explorar y descubrir nuevos elementos en el medio que los rodea, en donde el estudiante debe tener oportunidad de vivenciar situaciones desafiantes, las que les proporciona la utilización de la papiroflexia como recurso pedagógico, está sin duda es una poderosa arma para motivar el aprendizaje (Pilares, 2012).

Esta iniciativa busca que los docentes de los diferentes niveles de educación de Chiclayo puedan lograr que sus estudiantes aprendan de una manera creativa, desarrollando diversas actividades metacognitivas a través de la práctica en las manos e imaginación. La mayoría de los docentes de la Institución Educativa Juan XXIII, desconocen la importancia que tiene el uso de la Papiroflexia como material didáctico que ayuda a incrementar estrategias en su práctica pedagógica y despierta la motivación en los estudiantes. Además, no cuentan con acciones de buen desarrollo de su creatividad para que estimulen la realización de actividades creativas en sus sesiones de clases, haciendo que los estudiantes muestren poco interés al desarrollar su capacidad de intuición e imaginación, actúan dependientes a las consignas y órdenes. Es por ello, que se busca fomentar el desarrollo de su creatividad e imaginación utilizando la técnica de papiroflexia por ser sencilla, no requiere de costo alguno, simplemente papel y las manos. Es decir, un ejercicio óculo-manual para transformarla a través del juego y estigmatizando el error que para crear debemos estar dispuesto a equivocarnos.

Ante esta problemática observada es necesario conocer si la aplicación del programa de manualidades con Papiroflexia como estrategia didáctica, logra fomentar el desarrollo de la creatividad como un reto para el cerebro, la vista y los dedos además debemos utilizarla como terapia física y mental en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria y de esa manera brindar un aporte que sirva de apoyo en las diferentes áreas de aprendizaje porque es en la escuela donde se cumple un rol fundamental para incentivar la creatividad.

En los trabajos previos se ha revisado sobre las variables de estudio como son papiroflexia y creatividad, a continuación, tenemos los siguientes:

A nivel internacional, Torres (2018) en Bogotá, efectuó una investigación titulada “*La producción textual, una mirada desde el origami en el grado 4-C sede Antonio Nariño de la institución educativa Camilo Torres Restrepo en Aguazul – Casanare*” tesis de posgrado de la Universidad Nacional de Colombia, en el cual desarrolló una estrategia para estudiantes, utilizando un enfoque cualitativo donde su población muestra fueron alumnos del 4to. “C” en el centro educativo Camilo Torres Restrepo, se halló que los talleres les permitió apreciar evolución en la calidad de los dobleces, ya que los niños mejoraron sus movimientos para que cada figura obtuviera la apariencia deseada así también el color complementa el trabajo que se realiza con las figuras y el dibujo alimenta la creatividad del estudiante en su producción textual. En esta investigación se plantea que los docentes deben asumir el reto de emplear la papiroflexia como detonante de escritura, conocer y comprender muy bien cada uno de los elementos que se potencian a través de este método, por todo lo expuesto es un aporte valioso que sirve para potenciar el contenido del presente.

Martínez (2017) en Colombia en su tesis denominada “*La papiroflexia como estrategia didáctica para desarrollar las nociones básicas de geometría en los niños de cuarto y quinto de primaria de una institución educativa de carácter privado en la ciudad de Bucaramanga*” tesis de pregrado de la Universidad Santo Tomás, Bucaramanga Facultad de Educación, busco mejorar los conocimientos que se encuentren relacionados a las nociones básicas de geometría plana (punto, rectas, ángulos y polígonos) a través del diseño, ejecución y estimación de una unidad didáctica en estudiantes de cuarto y quinto de primaria, con un enfoque cualitativo orientada a la investigación, acción y participación (IAP), su población muestra aborda a 9 estudiantes, obteniendo como resultado que la falta de motivación e interés hacia el área de geometría, debido al mecánico y tradicional proceso en la enseñanza que continua brindado el maestro dentro del aula le da poca importancia al pensamiento geométrico espacial y a través de la Papiroflexia se les ayudará a construir, asimilar y comprender el lenguaje matemático, por lo mencionado esta investigación es un valioso aporte para mejorar el presente.

Garcés & João (2016) en su artículo que llevo por nombre “*El impacto del entorno creativo en la persona creativa, el proceso y el producto*” el mismo que tuvo como objetivo conocer el impacto de la creatividad en la persona, así como del proceso y producto creativo, la muestra estuvo constituida por 215 estudiantes universitarios. En donde los resultados evidenciaron que existe gran influencia significativa del ambiente creativo en el proceso, así

como del producto creativo, en donde los estudiantes obtuvieron valores más altos en lo proceso y producto creativo, no se halló efecto alguno en la interacción entre el género y el ambiente creativo. Por último, la edad resultó ser un factor que controla la relación que se tiene con el ambiente y artes plásticas. Ante ello los autores mencionan la relevancia que ejerce la creatividad en el progreso de individuo mejorado su entorno y fomentando la creatividad en ellos como una manera de aumentar los beneficios en el contexto que se desenvuelven.

Mogollón (2016) en Ecuador realizó un estudio denominado *“La técnica del origami y el desarrollo de la precisión motriz en niños y niñas de 5 a 6 años De La Unidad Educativa “Nicolás Martínez” Del Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua”* tesis de pregrado de la Universidad Técnica de Ambato, analizó la incidencia de la técnica del origami en la precisión motriz en los estudiantes, empleó un enfoque mixto, con un tipo de investigación de campo, con un nivel exploratorio, descriptivo y explicativo, su muestra estuvo conformada por 75 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario. Los resultados muestran que, el 50% de los docentes no enseña de manera óptima a los niños, lo que provoca desinterés por aprender la técnica de origami, de evidencio problemas en el desarrollo motriz de los niños y a pesar de que se ha implementado esta técnica no se utiliza de manera continua provocando que los niños no mejoren su proceso de aprendizaje, concentración y participación, un 70% no trabajan de manera satisfactoria la técnica de origami, esta investigación hace hincapié del uso del Origami o Papiroflexia les puede brindar los maestros herramientas necesarias para que sean innovadores de la educación.

A nivel nacional, Mendoza, (2018) en su tesis de pregrado desarrollada en Lima, titulada *“Uso de la papiroflexia en el logro de las competencias geométricas en estudiantes de cuarto grado de primaria, Comas 2018”*, en la Universidad Cesar Vallejos, indagó si la utilización de la papiroflexia mejoraba las competencias geométricas en niños del cuarto año del nivel primaria, a través de un enfoque cuantitativo con tipo de investigación aplicada, su población estuvo conformada por 91 alumnos del 4 años de las secciones A, B y C del Centro Educativo 3091 “Augusto Salazar Bondy, el autor llegó a la conclusión que si se usa la Papiroflexia mejora el logro de las competencias geométricas del estudiantes (sig. = ,000), las habilidades visuales (sig. = ,000), habilidades comunicativas (sig. = ,000), el habilidades de dibujo (sig. = ,000), habilidades lógicas (sig. = ,000) y mejora las habilidades aplicativas (sig. = ,000). La investigación mencionada es relevante porque promueve la implementación

de capacitaciones orientados a los directivos y maestros sobre medios, materiales, técnicas, estrategias, programas para desarrollar aprendizajes significativos y mejorar la realidad problemática de la institución educativa.

Varillas & Roque (2017) en Arequipa realizaron una investigación denominada “*La papiroflexia como recurso didáctico para mejorar la actitud y aprendizaje de la geometría de estudiantes de secundaria*” tesis de pregrado de la Universidad Nacional de San Agustín, plasmaron como finalidad el optimizar el aprendizaje, así como la actitud para con la geometría mediante la papiroflexia, para ello se utilizó un diseño de la investigación acción, en donde la muestra estuvo conformada por los estudiantes del nivel secundario, en donde la técnica utilizada fue el análisis de datos. Los datos muestran que, la papiroflexia como recurso didáctico, fomenta y facilita las habilidades geométricas, de tal manera apoya al desarrollo del pensamiento geométrico, favoreciendo un aprendizaje activo, que surge de la construcción de sus propias herramientas y juicios matemáticos mediante la manipulación directa y por último ayuda a la comprensión del espacio que nos rodea.

Según Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre (2017) en su artículo titulado “*La Creatividad en los Niños de Preescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*”, propusieron una estrategia didáctica para la mejora de la creatividad en los niños de 5 años, se usó un enfoque cualitativo de tipo aplicada, su muestra fue seleccionada mediante el muestreo criterial, a quienes se les aplicó una prueba pedagógica con ejercicios diseñados para conocer sus habilidades creativas, se halló la necesidad de poner en práctica un enfoque didáctico que propicie la creatividad, así mismo que los directivos y maestros tomen conciencia de cuán importante es mejorar la educación, para brindar una estrategia didáctica que ayude a mejorar en la enseñanza y aprendizaje fomentándola creatividad en los niños.

Córdova (2016) en su tesis titulada “*Kirigami y habilidades creativas en estudiantes de las facultades de educación, Huancayo 2016*” realizada en Huancayo en la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional del Centro del Perú, busco determinar si existen diferencias en las habilidades creativas en niños de educación inicial de Huancayo, empleando un método descriptivo, en donde su muestra estuvo constituida por 40 y 38 estudiantes, a quienes se administró el instrumento una ficha de observación metacognitiva, los resultados muestran que luego de aplicar el taller no se encontraron diferencia significativa en las habilidades creativas (0.05), por otro lado, se obtuvo al 0.05 de significación en el desarrollo de las habilidades creativas logrando el nivel alto según el chi

cuadrado, se halló un 0.05 de significación determinando la existencia significativa entre las dimensiones de las habilidades creativas. Se sugiere revisar los talleres de kirigami realizados a fin de buscar lograr mejores resultados en la dimensión originalidad, por lo expuesto este aporte es apropiado para favorecer el avance al presente trabajo de investigación como respuesta o llegar a ser un producto.

A nivel local, Torrejón (2018) en su investigación titulada *“Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bogará – Amazonas”* tesis de grado de la Universidad César Vallejo de la ciudad de Chiclayo, determinó el nivel creativo en niños de 5 años, para lo cual se utilizó un diseño descriptivo y su muestra estuvo compuesto por 15 alumnos a los cuales se les aplicó una prueba de creatividad. Se halló que el 60% de los alumnos se posicionaron en un nivel bajo de creatividad, seguido de un 20% en nivel medio y por último el 20% se ubicó en un nivel alto, la prueba empleada se adecuó a las características de la población en estudio, el mismo que atravesó por un proceso de confiabilidad y validez, esta investigación es pertinente porque al conocer la situación actual de los niños se generarán mejoras en la enseñanza y fomentar su creatividad.

Delgado (2017) en su tesis denominada *“Estrategias metodológicas para mejorar la capacidad creativa de los estudiantes del tercer ciclo de la escuela profesional de educación del nivel primario, Facultad De Ciencias Histórico-Sociales y Educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo”*, Lambayeque 2017, tesis de posgrado , buscó el conocer la relación entre el arte así como la expresión dramática, para aumentar la creatividad en los estudiantes del nivel primario, se utilizó el método descriptivo, propositivo, correlacional, con diseño no experimental su población muestra es definida, estuvo compuesto por 40 alumnos de nivel primario, se concluye que el taller práctico de arte dramático contribuye al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la especialidad. Por lo tanto, esta investigación es importante porque nos proporciona estrategias metodológicas en el arte dramático a fin de mejorar nuestra su labor educativa incentivando la creatividad que es la variable con la que va a trabajar en esta investigación.

Por consiguiente, de las definiciones teóricas relacionadas al programa con Papiroflexia encontramos que:

Ramón (2000) sostiene que un programa es un plan debidamente estructurado, sistematizado y bosquejado por el educador o profesional capacitado con la finalidad de



cumplir con sus metas y objetivos educativos, reuniendo diversas actividades que se encuentren orientado a su temática, el cual incluye la planificación, ejecución y evaluación.

La primera de ellas es la planificación, en esta fase se realiza un listado de todas las actividades evaluativas más importantes que se desean trabajar, esta fase suele considerarse esencial ya que de ella se desprenderán las demás, la planificación abarca el programa en su globalidad para su optimización, la segunda es la *ejecución*; consiste en la puesta en marcha de todas las actividades diseñadas, aplicando las estrategias para mejorar un aspecto en específico y la tercera es la *evaluación*, la cual es proceso trazado intencionalmente que tiene como finalidad de recoger información valiosa y fiable que nos muestra la calidad y los logros del plan de mejora, ya que en base a ello, se tomaran las decisiones correspondientes.

En cuanto al origen de la papiroflexia, este se sitúa en Japón, ya que la palabra papiroflexia en japonés es “origami”, término compuesto por dos palabras, el primero “ori” que significa doblar y el segundo “kami” que significa papel, su historia radica desde el siglo I y II, en donde solo la clase alta tenía acceso al papel, ya que era considerado un lujo (Royo, 2014).

La papiroflexia es el doblado de papel que en el siglo VI d.c apareció en Japón, el cual fue denominado como “Origami”, su práctica empezó siendo un medio para imitar y recrear la cotidianidad de los japoneses, en donde hacían evidente las características más esenciales de su día a día (Garcés, 2014).

Para Rodríguez (2011) la papiroflexia es el plegado de papel que tiene como objetivo el crear diversas figuras, ayudando a los niños aprendan y desarrollen esta técnica se puede conseguir nuevas creaciones y formas espectaculares, descubriendo habilidades y dotes solo con el doblado del papel.

La técnica de la papiroflexia estimula la imaginación del infante, promoviendo de esta manera su expresión artística desarrollando su destreza manual mediante los pliegues precisos que evidencia en el uso del papel (Díaz, 2014).

El origami posee características similares a la de un juego, ya que posee reglas, en su proceso se suele obtener entretenimiento y a su vez enseña a hacer transformaciones de papel plegado en figuras, a través de ello el niño desarrolla la destreza manual, la psicomotricidad

y motiva al niño a desarrollar su creatividad, mediante la creación de otras figuras en base a lo aprendido (Froebel, 1852, citado en Mendoza, 2018).

Según Pomarón (2012) la papiroflexia se encamina a mejorar la enseñanza ya que brinda riqueza cultural y un valor pedagógico, mediante el trabajo que se realiza con las manos y papel se va fomentando la imaginación, entre las principales beneficios que conlleva su práctica se encuentran: animar a los niños a crear sus propios diseños, optimizar la motricidad fina, perfeccionar la destreza manual, mejorar la coordinación de las manos con los ojos, desarrollar la paciencia y la perseverancia, se mejora a su vez la memoria, agilidad, habilidad y perfección en el plegado del papel.

El éxito de la papiroflexia en el proceso educativo dependerá en gran medida de los docentes capacitados y cualificados para acompañar a su estudiante en esta nueva experiencia a nivel individual como grupal, logrando resultados excepcionales como el desarrollo de destrezas al igual que propiciar un medio para que el niño aprenda de manera divertida (Lister, 2015).

La papiroflexia también ha sido empleada en otros contextos, tal y como lo muestra Zhou, Zang, & Zhong (2016) quienes afirman que este arte de doblar un hoja ha sido utilizada de manera bidimensional (2D) y tridimensional (3D), las que al ser dobladas sirven como bisagras de rotación durante el plegado continuo, de igual manera es utilizada para mejorar el uso de las matemáticas en estudiantes de todos los niveles de educación, ya que suele ser una manera innovadora de apreciar los problemas o sucesos de su entorno.

Según Gilewska, Peńczyński, J., & Shawarma (2014) el antiguo arte de plegado de papel llamado origami, es el compuesto de dos términos “oru” desplegar y “kami” papel, también se fue utilizado en otros campos como la ingeniería, arquitectura, medicina y educación, su implementación está en la búsqueda de mejorar la vida del ser humano.

En el ámbito escolar la papiroflexia es empleada como una herramienta de gran relevancia, ya que estimula, orienta y guía al estudiante a indagar otras formas de aprendizaje, mediante la experiencia directa de crear con sus propias manos, esta herramienta es tan importante para el desarrollo de actividades escolares que estén centradas en propiciar y dotar de competencias a los alumnos (Dilek, AKsan, & Ünan, 2017).

Se ha obtenido gran impacto en la enseñanza gracias a la papiroflexia, en donde gracias a su implementación se logró optimizar la enseñanza de la matemática en grupos de niños,

en el cual se registró un aumento en la capacidad de visualización espacial, memoria y ejecución excelente de los modelos visualizados, así mismo mejora el desempeño académico y es el motor que anima a los niños a desarrollar su creatividad (Boakes, 2006).

Por lo que Caskey (2009) hace referencia que dado a los grandes beneficios que trae consigo el utilizar la papiroflexia en el salón de clases, los maestros deben mejorar sus procesos de enseñanza, haciendo partícipe de diversas estrategias que ayuden a desarrollar habilidades de visualización espacial, memoria, autoestima, fortalecer el vocabulario geométrico que poseen los estudiantes entre otras competencias, y que doten a los mismos de capacidades y habilidades que puedan emplear en su presente y futuro generando un impacto positivo a nivel individual como social, ya que se contará con individuos innovadores y que busquen la mejor solución a los problemas.

Y con respecto a la creatividad se encuentran los siguientes aportes teóricos:

Williams (2003) sostiene que la creatividad es y sigue siendo el ingrediente mágico para el desarrollo de las potencialidades del individuo.

Para Esquivias (2004) el proceso creativo es una competencia elevada del ser humano, ya que implica hacer evidente las capacidades y habilidades del pensamiento que le permiten el integrar información muy compleja para el logro de una nueva idea.

Mullen (2017) menciona que la creatividad es la identificación posible soluciones a determinados contextos para brindar una respuesta original, para ello se emplea los procesos cognitivos que se desencadenan de las respuestas cerebrales.

Según Wallas (1926) la creatividad es un proceso mental en el cual se identifican las siguientes fases: preparación, incubación, iluminación y verificación.

Bronowski (1972) afirmó que la creatividad era la habilidad del ser humano para hallar una solución a una determinada situación o problema no explorada antes.

Según Vecina (2006) la creatividad es el resultado idea concreta que un individuo emite haciendo uso de la novedad, originalidad, adecuación a una determinada situación.

La creatividad es un fenómeno antiguo y sobre todo el más complejo de estudiar, pero en el campo de la educación la creatividad es un tema relativamente nuevo, pues implica el estudio del desenvolvimiento académico y aprendizaje de los estudiantes (Arias, 2017).

Zeng, Proctor, & Salvendy (2011) definieron a la creatividad como la capacidad del ser humano, el cual implica trabajar en algo innovador, beneficioso, práctico y generativo.

Desde el punto de la psicología, la creatividad es la capacidad de producir algo, original e inesperado, así como apropiado y ajustable concerniente al contenido de la situación actual (Ferrándiz, Ferrando, Soto, Sáinz, & Prieto, 2017).

Se considera a la creatividad como un legado, el cual ayuda a ser humano en su proceso evolutivo, permitiéndole adaptarse rápidamente a los cambios de su entorno (Graham, 1926, citado en Aguilera, 2017).

Según Williams (1963) citado en (Serrano, 2015) el aporte de la creatividad estuvo dirigido para los docentes, como una ayuda para evaluar la combinación de diversos factores tanto cognitivos como afectivos, los mismos que están relacionados con la creatividad de los niños y como la creatividad ha sido una área fuertemente defendida por los maestros ya que era considerada como parte vital para el desarrollo emocional e intelectual del infante, Williams creó un instrumento para lograr medir y mejorar el rendimiento del estudiante, entre los factores afectivos considero: la curiosidad, la imaginación, la complejidad y la toma de riesgos, el modelo se estructura de la siguiente manera:

El pensamiento divergente mide diversas habilidades tanto verbales como perceptivas visuales (no verbales) entre ellas encontramos cuatro factores claves: La *fluidez*, es la reproducción y creación de una cierta cantidad de ideas, en donde se da el flujo del pensamiento, evidenciándose en el número de respuestas brindadas, la *flexibilidad*, por su parte es la variedad y tipos de ideas, en donde se demuestra la habilidad para cambiar categorías, y adaptarse a los cambios, la *originalidad*, son las respuestas inusuales, ideas inteligentes, producción fuera de lo obvio y por último la *elaboración*, es la preparación de una idea o producto, a partir de una idea simple una respuesta tornarla elegante y compleja (Williams, 2003).

En cuanto sentimiento divergente, conocido también como aspecto afectivo Williams, (2003) menciona que es relevante que se fomente la creatividad en clase ya que esto permitirá que el niño integre su comportamiento con su pensamiento y sentimiento, descubriendo de esta manera la existencia de su potencial, sus principales características son aquellos rasgos intelectuales (lo cognitivo) y la actitud que manifiesta (la motivación), según Williams el sentimiento está constituido por: la *toma de riesgos*, el cual hace referencia al

coraje para exponer uno mismo sus fallas, así como el defender sus propias ideas, la *complejidad*, es la búsqueda de diversas alternativas no antes indagadas, *la curiosidad*, es el estar abierto a situaciones confusas, mostrando asombro en lo hallado y por último *la imaginación*, es ir más allá de los límites reales, visualizar y construir imágenes mentales.

Entre los beneficios de fomentar la creatividad en niños, encontramos los que hace mención Rudiene & Volkovickienė (2016) cita a Mayesky (2013) quienes sostienen que la creatividad trae consigo diversos beneficios en los estudiantes, ya que los ayuda a aceptar los cambios, a darse cuenta que en ciertas circunstancias las respuestas no suelen tener una solución fácil, les ayuda a reconocer que un conflicto puede tener diversas alternativas de solución, de igual manera su objetivo es ayudar a los niños exploren, describan, controlen y acepten sus sentimientos, valorando su creatividad, reconocer la alegría de sus esfuerzos en la ejecución de algo nuevo y animándolo a continuar explorando las veces que sean necesario para lograr su objetivo.

Juhl (2015) hace un llamado a prestar la debida atención de la creatividad en los estudiantes, lo que genera efectos positivos en el desarrollo de la mente del infante, en el cual va adquiriendo un conjunto de habilidades creativas e innovadoras, sin embargo también añade que la creatividad les produce una sensación de que pueden apoyar y construir a la mejora de su sociedad, dándoles un cierto control de los nuevos creadores de un contexto mejor, por ende se hace hincapié de fomentar la creatividad a una temprana edad para enfoca de manera positiva el rol e impacto que se tendrá en el presente y futuro.

Otro aporte en las teorías de la creatividad lo realizado Zeynep (2019) quien menciona que los criterios que se deben tener en cuenta para conocer la creatividad en los estudiantes son a través de las siguientes dimensiones: la primera de ellas es la fluidez, seguida la originalidad, luego la elaboración, un resumen de los títulos, resistencia al cierre prematuro, una cifra global, la clasificación general de la fuerza de la creatividad y la creatividad figurativa general.

Para Torrance (1974) citado en Tahghighi & Mustaffa (2014) existen diversos componentes que intervienen en el proceso creativo, los cuales contribuye a que el niño puede emitir una nueva respuesta en un determinado contexto, una de ellas es la originalidad, la cual hace referencia a la capacidad de producir nuevas y originales ideas, seguido se encuentra la productividad que no es más que la habilidad para generar ideas en base al

pensamiento divergente, la resolución de problemas es la aplicación de conocimientos así como de la imaginación en un determinada situación y por último la capacidad de producir un valor agregado.

Glăveanu (2011) afirma que los niños son la encarnación de la creatividad humana, ya que en esa etapa es la que más fluye los procesos creativos de los niños, demostrando habilidades nuevas e innovadoras, que nunca a las personas mayores se le hubiera ocurrido y es que en su etapa muestran mayor curiosidad por el mundo que lo rodea, por ello, la creatividad es propia del ser humano.

Hoing (2000) exhorta que los docentes deben procurar que sus estudiantes disfruten del juego, que los acompañen en la construcción e innovación, y que este abierta a la diversidad del ingenio de estos, para así contar con individuos capaces de resolver situaciones difíciles y conflictivas que se les presenten, generando ideas innovadoras para el bien común.

Por tal motivo nace la interrogante ¿De qué manera influye un programa de manualidades con papiroflexia en la creatividad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10825 Juan XXIII-Chiclayo?

El presente trabajo de investigación es relevante ya que, mediante la aplicación de un programa de manualidad a través de la papiroflexia como proceso educativo, desea conocer su influencia de la creatividad en los estudiantes, estimulando un espacio recreativo y desarrollando la motricidad fina, en donde el conjunto de procesos y elementos los llevará a la resolución de esos conflictos aportando nuevas ideas de manera individual o grupal.

Posee relevancia teórico, ya que se usó diversos aportes que respaldan el trabajo realizado y a partir de ello se elaboró un programa de papiroflexia debidamente estructurado que tiene como finalidad mejorar la creatividad de los estudiantes, de igual manera contribuir en las diferentes acciones cotidianas del trabajo educativo, que servirá como una guía para proponer alternativas de solución que coadyuven de soporte en la formación integral del estudiante, en donde se le dote de diversas estrategias ayudando a responder a los desafíos de la sociedad actual.

Por otro lado, posee relevancia metodológicamente se justifica, porque se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño Pre-experimental que otorgan datos reales y confiables sobre la situación actual que atraviesa la población en estudio el mismo que ayudará a crear

soluciones e intervenciones apropiadas para mejorar la creatividad en los estudiantes, teniendo en consideración que son ellos el presente de nuestro país, además estos resultados servirán como guía para otros investigadores que deseen indagar sobre el tema tratado.

Y por último posee relevancia social, porque se tiene en consideración que la creatividad es una habilidad muy relevante en la actualidad y el docente debe de conocer el grado de éstas en los estudiantes, porque les permitirá tener relación con el contexto que le rodea despertando así su imaginación, iniciativa, percepción y desarrollar la intuición a través del doblado del papel, sin duda alguna influirá de manera positiva a las sociedad porque contará con personas dotadas de pensamiento creativo, preparados para enfrentar y solucionar de manera óptima los problemas que en su contexto atraviesan.

Por esta razón se planteó como objetivo general es demostrar que la aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia influye en la creatividad de los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo. Entre los objetivos específicos se consideró identificar el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”-Chiclayo; diseñar y aplicar un programa de manualidades con papiroflexia para mejorar la creatividad en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria; evaluar el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria, comparar los resultados obtenidos del Pre y Pos-Test de los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria y verificar la eficacia del programa de manualidades con papiroflexia mediante los resultados obtenidos.

Es por ello, que el presente estudio se orientó a comprobar la siguiente hipótesis de investigación: Si se aplica un programa de manualidades con papiroflexia entonces se fomenta significativamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo.

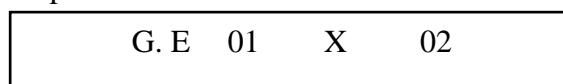
Como hipótesis nula se consideró: Si se aplica un programa de manualidades con papiroflexia entonces no se fomenta significativamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo.

## II. MÉTODO

### 2.1. Tipo de estudio y diseño de investigación

La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, ya que sigue un determinado proceso, el cual es probatorio y medible, además se utilizó instrumentos de recolección de datos, los que fueron procesados para comprobar las hipótesis de estudio. Es de tipo aplicada, ya que se mencionó las propiedades y niveles en las que se halla la muestra, además busca brindar solución a un determinado problema (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El diseño es experimental con un nivel Pre-experimental, para Hernández, et al., (2014) debido a que se manipuló la variable independiente, bajo condiciones debidamente controladas, con el objetivo de encontrar la causa que produce en la otra variable dependiente, además de tener un grado de control, se utilizó una prueba, la cual se aplicó antes y después del estímulo o tratamiento a un solo grupo de personas, cuyo esquema se representa a continuación.



En donde:

- G.E. : Grupo experimental.
- 01 : Pre-test
- X : Es el estímulo o tratamiento
- 02 : Post-test

### 2.2. Operacionalización de variables

Variable Independiente: Programa de papiroflexia

Variable Dependiente: Creatividad



**Tabla 1.** Operacionalización de las variables

<b>VARIABLES</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos de recolección de Datos</b>
Independiente Programa de Papiroflexia	Según Díaz (2014) la técnica de la papiroflexia incentiva la imaginación del niño y promueve su expresión artística desarrollando su destreza manual los pliegues deben ser precisos	La papiroflexia es un trabajo manual que beneficia la atención de los estudiantes a través del plegado de papel utilizando diferentes técnicas para desarrollar su expresión artística maximizando la concentración cuando se está trabajando.	Planificación	Criterios para elegir el material	Lista de cotejo
			Ejecución	Habilidades óculos manuales	
			Evaluación	Crear sus propios modelos	
Dependiente Creatividad	Según Williams (2003) sostiene que la creatividad sigue siendo el ingrediente mágico para el desarrollo de las potencialidades del ser humano	Es una de las capacidades más importantes que tiene el ser humano para diferenciarse de los animales porque encuentra soluciones a través de un conjunto de habilidades de forma competente en las diferentes actividades de su vida diaria, empleando pensamiento divergente, cognición y memoria.	Pensamiento divergente	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración	Cuestionario de creatividad
Sentimiento divergente	Curiosidad Tomar riesgos Complejidad Imaginación				

Fuente: elaboración propia

### 2.3. Población/Muestra

Según lo mencionado por Hernández, et al., (2014) el universo o población de estudio, es la agrupación de casos o individuos, que presentan ciertas características deseables para una investigación, en tal sentido la población de estudio está constituida por 99 estudiantes del quinto grado nivel primario de la Institución Educativa No 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo.

**Tabla 2.** *Población de los estudiantes.*

Secciones	Sexo		No de estudiantes.
	M	F	
“A”	18	19	37
“B”	15	17	32
“C”	15	15	30
<b>TOTAL</b>	<b>48</b>	<b>51</b>	<b>99</b>

Fuente: Nomina de matrícula de los estudiantes del segundo grado del 2019

La muestra es un subgrupo o parte conformada por elementos de una población, (Hernández et al. 2014). Por lo tanto, la muestra de la presente investigación estuvo compuesta por 30 estudiantes del quinto grado “C” de la Institución Educativa mencionada. El muestreo utilizado fue el no probabilístico por conveniencia.

**Tabla 3.** *Muestra de estudiantes del quinto grado “C”.*

Secciones	Sexo		No de estudiantes
	M	F	
“C”	15	15	30
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>30</b>

Fuente: elaboración propia

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

Para la debida recopilación de datos, fue necesario hacer usos de diversas técnicas con sus respectivos instrumentos, los cuales se mencionan a continuación:

### **2.4.1. Técnicas**

Se empleó la técnica de la encuesta, para Hernández et al. (2014) esta técnica está conformada por una serie de preguntas que se encuentran relacionadas con el tema tratado, estas preguntas pueden ser de selección múltiple, dicotómicas, o según la preferencia de investigador.

Observación: Esta técnica abarca la debida atención en un contexto real, lo que se va a observar, está determinado por lo que se está investigando, por lo que se debe tener en cuenta las características, condiciones y comportamientos de los individuos tal como ocurre en la realidad. Para fines académicos se observó los comportamientos de los estudiantes en sus actividades diarias (Longhi, 2014).

### **2.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

Uno de los instrumentos que se utilizó fue el cuestionario, el mismo que es un buen recurso para el investigador, está compuesto por un conjunto de interrogantes que tiene como finalidad el medir una o más variables, las mismas que guardan relación con el tema tratado.

Para fines de la investigación se elaboró un cuestionario basado en la teoría de Creatividad de Williams, la cual contiene 32 ítems y mide las dos dimensiones con sus respectivos indicadores (Williams, 2003).

Teniendo en consideración que el puntaje máximo es 96 y el puntaje mínimo es 32. A continuación se presente los niveles a tener en consideración para la interpretación del cuestionario de creatividad:

Tabla 4. *Baremación del cuestionario de creatividad*

	<b>Nivel Bajo</b>	<b>Nivel Medio</b>	<b>Nivel Alto</b>
<b>Pensamiento Divergente</b>	1 - 16	17 - 32	33 - 48
<b>Sentimiento Divergente</b>	1 - 16	17 - 32	33 - 48
<b>Escala global</b>	1 - 32	33 - 64	65 - 96

Fuente: elaboración propia

Se empleó la lista de cotejo, el cual es considerado como un instrumento de evaluación, el mismo que contiene una lista de criterios o desempeños a evaluar, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia del comportamiento, mediante una escala dicotómica (Programa de apoyo curricular y evaluación de los aprendizajes, 2013).

## **2.5.Procedimiento**

Se realizó teniendo en cuenta los siguientes pasos:

El primero de ellos fue buscar y validar el instrumento de acopio de datos por criterio de 3 jueces expertos, los cuales al leer cada ítem, brindaban su debida observación acerca de ello determinando ser apta para su aplicación, una vez que se ha validado el inventario, se procedió a la elaboración del programa de manualidades con papiroflexia considerando en las sesiones de trabajo estrategias didácticas y dinámicas para alcanzar desempeños propuestos.

Posterior a ello se visitó a directora de la Institución Educativa para solicitar el permiso correspondiente y de esta manera aplicar el cuestionario de creatividad, así mismo se conversó sobre los beneficios para la institución el aplicar el programa de manualidades, una vez aprobada la autorización para aplicar el programa se informó y solicitó el consentimiento informado de los padres y madres de familia, para ejecutar las sesiones de trabajo.

Se aplicó el inventario como Pre-test al grupo de estudiantes, brindando todas las instrucciones para el correcto llenado de la hoja de respuestas, obteniendo la situación actual de la población en estudio, seguido se ejecutó el programa de manualidad de papiroflexia y por último se aplicó el inventario de creatividad como Pos-test.

## **2.6. Método de análisis**

Una vez aplicado las pruebas como pre y Pos-test, fue necesario realizar una base de datos para organizarlos y analizarlos, para ello se seleccionaron los programas a utilizar siendo estos el Microsoft Excel 2013 y el programa estadístico Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) versión 25.

Para obtener la confiabilidad del inventario, y corroborar las hipótesis de investigación se usó del SPSS, se efectuó un análisis estadístico inferencial entre el antes y después del grupo, aplicando la T de Student y determinar si existen diferencias, identificando de esta manera la efectividad de programa de manualidades de papiroflexia, el programa Excel 2013, nos permitió visualizar las tablas o gráficos de los resultados obtenidos para su mejor entendimiento.

## **2.7. Aspectos éticos**

Entre los principales aspectos éticos considerados en la investigación por Koepsell & Ruiz (2015) son los que se mencionan a continuación:

El respeto por las personas, este aspecto indica que se debe tratar con respecto, consideración y autonomía a los sujetos de investigación como personas o agentes autónomas, protegiéndolos y brindándoles seguridad. La beneficencia, es el respeto por las condiciones de las personas, el cual suele ser un medio que utiliza el investigador para mostrar bondad y caridad a los sujetos de estudio, asimismo disminuye el daño y aumenta sus beneficios. La justicia, es el sentido de equidad que se debe evidenciar en todos los individuos, porque cada sujeto es diferente y necesita ser tratado acorde a su necesidad y el consentimiento informado, es un medio que sirve al investigador para proporcionar toda la información necesaria a los beneficiarios acerca del estudio y por último la voluntariedad, hace referencia a la participación sin presiones, coerción o influencia debida.

### III. RESULTADOS

En la tabla 5, se evidencia la aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia permite desarrollar la creatividad en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo.

#### Paso 1: Planteamiento de hipótesis

Hi: La aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia fomenta significativamente la creatividad de los estudiantes de quinto grado “C” del nivel primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII” de Chiclayo.

Ho: La aplicación de un programa de manualidades con papiroflexia no fomenta significativamente la creatividad de los estudiantes de quinto grado “C” del nivel primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXII” de Chiclayo.

#### Paso 2: Nivel de significancia

$\alpha = 0.05$

#### Paso 3: Elección de la prueba

Prueba estadística con la que se determinará si existe diferencia antes y después de la aplicación de programa, será la t – student para muestras relacionadas.

#### Paso 4: Calculo de t – student

Tabla 5. *Prueba t student para muestras relacionadas creatividad.*

		Media	Desviación típica	Error típico de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		t	gl	Sig.
					Inferior	Superior			
Par 1	Pre Pos	-13.400	9.790	1.787	-17.055	-9.745	-7.497	29	<b>.000</b>

Nota: \*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

#### Paso 5: Decisión estadística

p – valor < 0.05, donde rechazamos la hipótesis nula.

## Paso 6: Conclusión

Dado que el p-valor obtenido fue de 0.000, el cual es menor a la significancia estandarizada (0.05), por lo que rechazamos la hipótesis nula, concluimos que el programa basadas en manualidades con papiroflexia desarrolló significativamente la creatividad en los estudiantes del quinto grado “C” de nivel primaria.

En la tabla 6 se evidencia los resultados del Pre test, en el cual se identificó el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado “C” de educación primaria de la Institución Educativa N° 10825 “JUAN XXIII”-Chiclayo.

Tabla 6. Nivel de creatividad de los estudiantes pre-test.

Intervalo	Nivel	Pre-test	
		Frecuencia	Porcentaje
01 – 32	Bajo	0	0.0
33 – 64	Medio	22	73.3
65 – 96	Alto	8	26.7
Total		30	100.0

Fuente: Cuestionario de creatividad

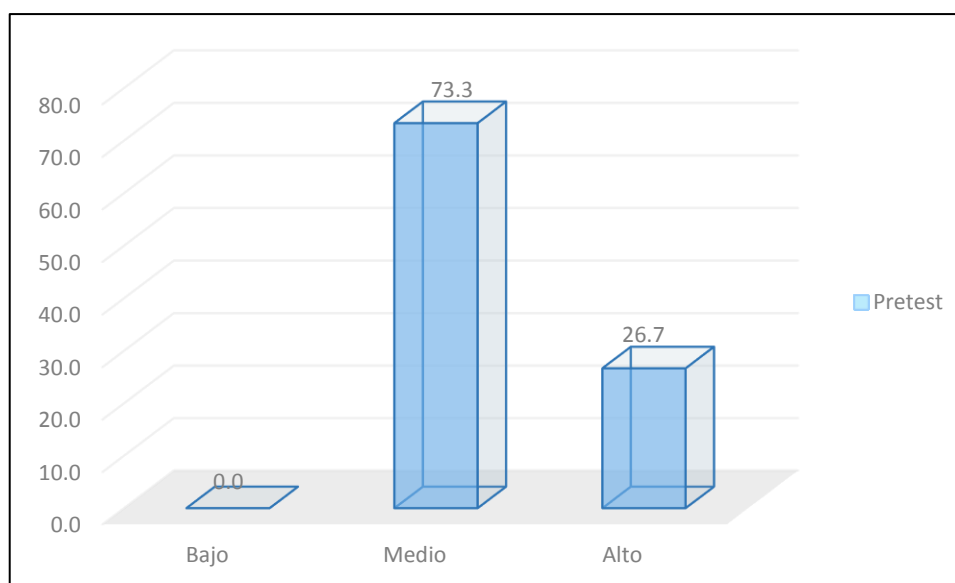


Figura 1. Nivel de creatividad de los estudiantes según Pre-test

Fuente: Tabla 6

En la figura 6, se deduce que antes de la aplicación del programa de manualidades con papiroflexia, el 73.3% de los estudiantes del quinto grado “C” de nivel primaria presentaban un nivel de creatividad medio y el 26.7% de ellos exhibían un nivel alto.

Los resultados de la tabla 7, muestran la aplicación del Pos-test para evaluar el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado “C” de educación primaria.

Tabla 7. Nivel de creatividad de los estudiantes Pos-test

Intervalo	Nivel	Pos-test	
		Frecuencia	Frecuencia
01 – 32	Bajo	0	0.0
33 – 64	Medio	2	6.7
65 – 96	Alto	28	93.3
Total		30	100.0

Fuente: Cuestionario de creatividad

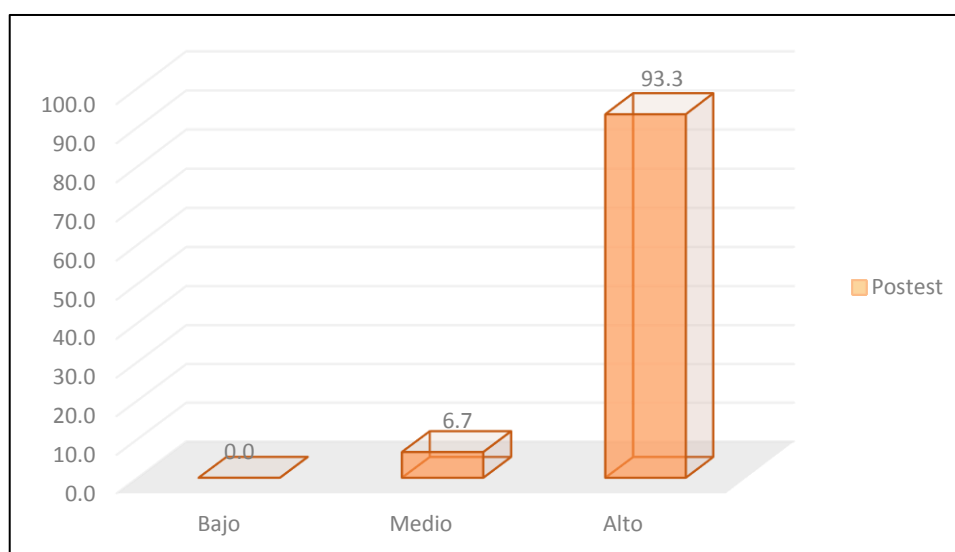


Figura 2. Nivel de creatividad de los estudiantes según Pos-test

Fuente: Tabla 7

En la figura 2 se aprecia que después de la aplicación del programa basada en manualidades de papiroflexia, el 93.3% de los estudiantes del quinto grado “C” de nivel primaria presentaron un nivel alto de creatividad y el 6.7% de ellos exhibió un nivel medio.

En la tabla 8, se muestra la comparación de los resultados obtenidos del Pre y Pos-Test de los estudiantes del quinto grado “C” de educación primaria.



Tabla 8. Comparación nivel Pensamiento Divergente Pre-test y Pos-test

Intervalo	Nivel	Pre-test		Pos-test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
01 – 16	Bajo	0	0.0	0	0.0
17 – 32	Medio	21	70.0	2	6.7
33 – 48	Alto	9	30.0	28	93.3
Total		30	100.0	30	100.0

Fuente: Cuestionario de creatividad

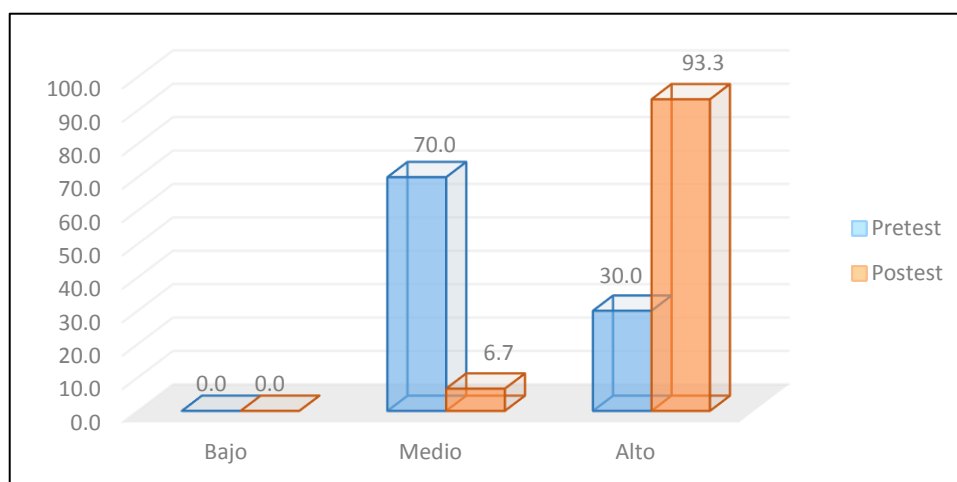


Figura 3. Nivel Pensamiento Divergente de estudiantes Pre-test y Pos-test

Fuente: Tabla 8

En la figura 3, se observa que antes de la aplicación del programa, el 70% de los estudiantes del quinto grado “C” de nivel primaria presentaban un nivel de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración medio y el porcentaje restante, el 30% exhibían un nivel alto, después de la aplicación del programa basadas en manualidades de papiroflexia, el 93.3% de los estudiantes presentó un nivel de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración alto y solo el 6.7% de los estudiantes exhibió un nivel medio.

Tabla 9. Comparación nivel Sentimiento Divergente Pre-test y Pos-test

Intervalo	Nivel	Pre-test		Pos-test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
01 – 16	Bajo	0	0.0	0	0.0
17 – 32	Medio	23	76.7	3	10.0
33 – 48	Alto	7	23.3	27	90.0
Total		30	100.0	30	100.0

Fuente: Cuestionario de creatividad

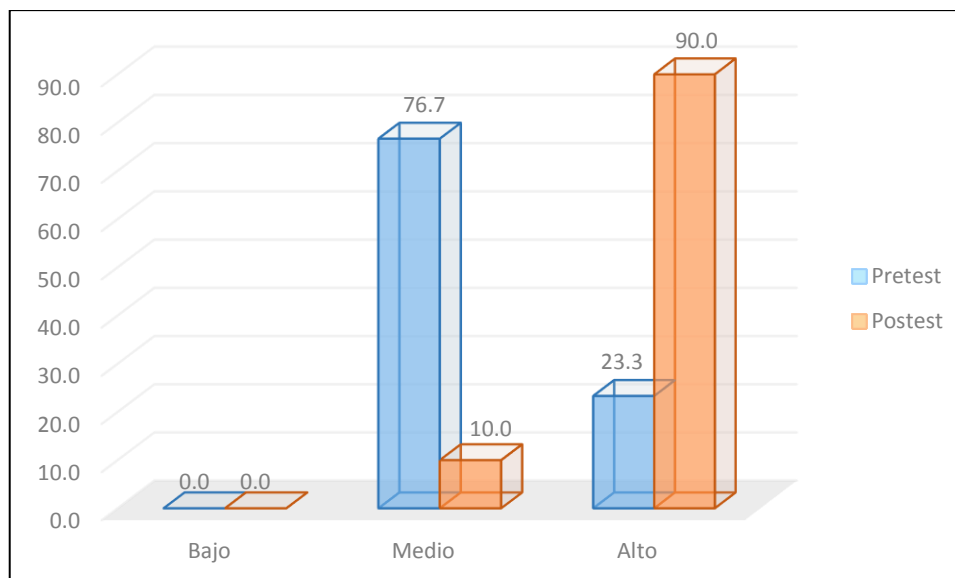


Figura 4. Nivel Sentimiento Divergente de estudiantes Pre-test y Pos-test

Fuente: Tabla 9

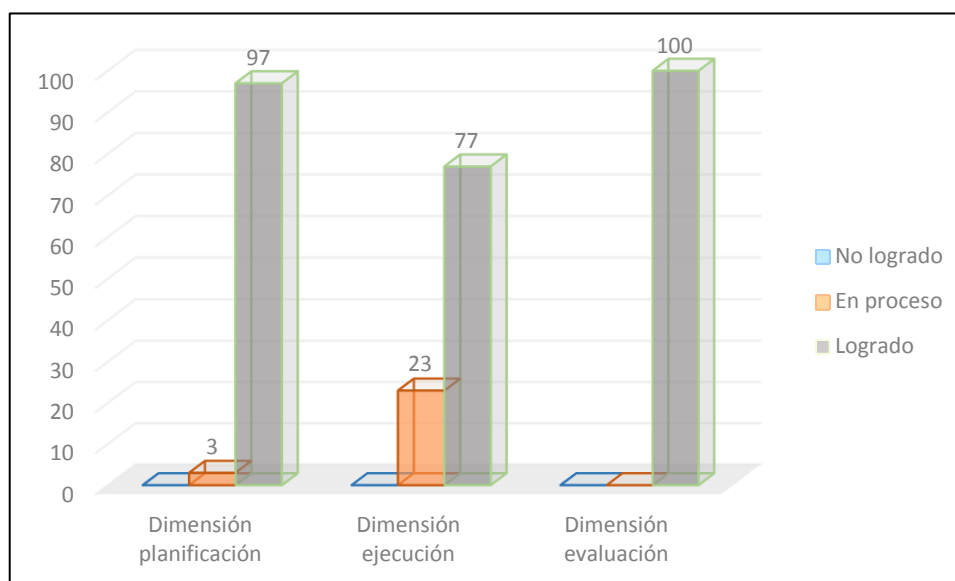
En la figura 4, se aprecia que antes de la aplicación del programa, el 76.7% de los estudiantes del quinto grado “C” de nivel de educación primaria presentan un nivel medio en cuanto a la toma de decisiones, complejidad, curiosidad e imaginación y el 23.3% exhibían un nivel alto, después de la aplicación del programa basada en manualidades de papiroflexia, el 90% de los estudiantes presentó un nivel alto en los aspectos de toma de decisiones, complejidad, curiosidad e imaginación y el 10% de ellos exhibió un nivel medio.

Los resultados que se evidencian en la tabla 10, demuestran la verificación de la eficacia del programa de manualidades con papiroflexia mediante los resultados obtenidos.

Tabla 10. Efectividad del programa de papiroflexia

	Dimensión planificación		Dimensión ejecución		Dimensión evaluación		Escala Global	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
No logrado	0	0	0	0	0	0	0	0
En proceso	1	3	7	23	0	0	0	0
Logrado	29	97	23	77	30	100	30	100
Total	30	100	30	100	30	100	30	100

Fuente: Lista de cotejo



*Figura 5. Efectividad del programa de papiroflexia*

Fuente: Tabla 10

En la figura 5 se observa que el 97% de los estudiantes del quinto grado “C” de nivel primaria lograron planificar el uso del material, el 77% lograron ejecutar las habilidades manuales y el 100% de ellos lograron crear sus propios modelos, además, se aprecia que el 3% de los estudiantes está en proceso de planificación y el 23% de ellos está en proceso a ejecutar las habilidades manuales.

#### **IV. DISCUSIÓN**

La presente investigación tuvo como objetivo general: Demostrar que la aplicación de un programa de manualidades con Papiroflexia permita desarrollar la creatividad en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”.

Se observa que en la tabla 5, el p-valor de la prueba t student fue .000, el cual es menor a la significancia 0.05, dado a ello se rechaza la hipótesis nula y se determina que el programa de manualidades con papiroflexia permitió fomentar la creatividad en los estudiantes obteniéndose resultados significativos en los estudiantes del quinto grado de educación primaria, contribuyendo así a la exploración de nuevas formas de pensar y sentir en cuanto al entorno que los rodea.

Resultados que se asemejan a lo obtenido por Mendoza (2018) quién demostró que la papiroflexia mejoraba significativamente (sig. = ,000) las competencias comunicativas, habilidades visuales, lógicas y de dibujo de los estudiantes. Caskey (2009) menciona que los

beneficios que conlleva el hacer uso de la papiroflexia en aula son: mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, hacer que el niño participe de diversas estrategias para fomentar sus habilidades de memoria, autoestima, las que hará uso en el presente y futuro, impactando positivamente en su vida personal y social. En este punto se puede recalcar la importancia de efectuar intervenciones ante la mejora de la calidad educativa de los niños, ya que se vive en un mundo cambiante es necesario que los docentes están dotados de conocimientos profundos para hacer frente a esta nueva demanda educativa, brindando las herramientas necesarias para que el estudiante logre ampliar sus saberes y usarlos en su vida presente y futura.

Teniendo en consideración que el primer objetivo específico, fue identificar el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado de Educación primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”-Chiclayo.

En la tabla 6 se aprecia que el nivel de creatividad obtenido antes de la aplicación de programa fue medio con el 73.3% del total, seguido del 26.7% con un nivel alto. Lo que indica que más de la mitad de los alumnos de la institución educativa antes de la aplicación del programa muestran un nivel medio en cuanto a su creatividad, es importante mencionar que existen un pequeño porcentaje que presento niveles altos.

Hallazgos que concuerdan con Torrejón (2018) el cual encontró que los niveles del 60% de los alumnos de una institución educativa fueron bajos, seguido de 20% con un nivel medio y un 2% se ubicó en un nivel alto. De la misma manera, Medina, Velázquez, Alhuay, & Aguirre (2017) al aplicar una prueba diseñada para conocer las habilidades creativas, encontraron la necesidad intervenir en el incremento de la creatividad. Y como lo mencionó Williams (2003) la creatividad es aquel ingrediente mágico que propicia el desarrollo de las potencialidades del sujeto, en ello radica su importancia. En este punto entendemos la importancia de conocer los niveles de creatividad en los que se hallan la población en estudio, de esta manera se logrará tener un panorama real sobre la situación a la que se enfrenta, así como tomar las decisiones correspondientes para la intervención apropiada y mejorar las condiciones de educación que merecen los estudiantes.

En cuanto al segundo objetivo específico, fue diseñar y aplicar el programa “Jugando y aprendiendo con Papiroflexia”, para fomentar la creatividad en los estudiantes del quinto grado de Educación Primaria.

Se logró diseñar el programa de manualidades con papiroflexia basado en un sustento teórico, el que contenía diversas sesiones con estrategias metodológicas y dinámicas a fin de que los estudiantes despierten sus destrezas creativas, y respondan ante una situación novedosa y hacer uso de todo solo recursos que tenían a su disposición o buscarlos si fuera necesario. Lo que nos da entender que, el programa de manualidades fue apto para su respectiva aplicación.

Delgado (2017) buscó mediante el diseño de estrategias metodológicas el mejorar la creatividad en estudiantes de primaria, mediante su taller práctico quiso contribuir en el desarrollo de la imaginación de los estudiantes que tenía a cargo. Para Rodríguez (2011) la papiroflexia es el plegado de papel el cual tiene como finalidad crear distintas figuras, en donde los niños aprendan y desarrollen esta técnica para realizar nuevas creaciones. Para elaborar el programa se tuvo en consideración lo mencionado por Ramón (2000) quien sostuvo que un programa debe estar estructurado y bosquejado de manera que el profesional pueda cumplir con sus objetivos, primero se debe considerar a la planificación que es una lista de todo lo que se desea efectuar, segundo la ejecución, es la puesta en marcha de lo planificado y la evaluación, que es el proceso mediante el cual se sustrae información valiosa y confiable de los logros obtenidos en el transcurso del programa. Entendemos que es relevante diseñar diversas propuestas debidamente estructuradas y respaldadas, que intervengan ante una problemática latente y evidencie en el entorno escolar. De esta manera se propiciará la mejora de la enseñanza y aprendizaje que el país necesita.

El tercer objetivo específico se consideró evaluar el nivel de creatividad en los estudiantes del quinto grado “C” de educación primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”

En la tabla 7 se observa que el nivel alcanzado después de la aplicación del programa fue alto con el 93.3% y el 6.7% restante se ubicó en un nivel medio.

Hallazgos similares a los obtenidos por Garcés & João (2016), quienes demostraron que después de efectuar una intervención, los estudiantes alcanzaron niveles altos en el proceso y producto creativo. Así mismo Martínez (2017) con la aplicación de la papiroflexia logro que los niños de nivel primario aumentaron la comprensión y construir del lenguaje matemático. Por su parte, Mullen (2017) afirma que la creatividad ayuda a identificar en lo posible, las diversas soluciones a determinados contextos, los mismo que serán empleados

para brindar una respuesta original. Esto nos hace reflexionar sobre los grandes beneficios que trae consigo el medir un constructo después de la aplicación de un plan de mejora, dado que se conocerán los alcances obtenidos y efectuar una retroalimentación y valorar lo que ayudo y lo que se debe mejorar.

El cuarto objetivo específico fue comparar los resultados obtenidos del Pre y Pos-Test en los estudiantes del quinto grado “C” de educación primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”

En la tabla 8 se observa que en la dimensión pensamiento divergente de creatividad, en la aplicación de pre-test el 70% se ubicó en un nivel medio, en la dimensión sentimiento divergente, se muestra en tabla 9 que, en el pre test el 76.7% se ubicó nivel medio y en el pos- test se evidencio la mejora ya que en pensamiento divergente el 93.3% (tabla 8) alcanzó un nivel alto, al igual que en sentimiento divergente con el 90% (tabla 9). Esto significa que los resultados superaron en el nivel de creatividad, ya que antes de la aplicación de programa los niveles alcanzados eran bajos y luego de la aplicación de la intervención estos niveles mejoraron y lograron puntuaciones altas.

Resultado que concuerdan con Varilias & Roque (2017) quienes evidenciaron la necesidad de utilizar la papiroflexia como una estratégica metodológica para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, facilitar y ejecutar diversas herramientas permitió fomentar el pensamiento y aprendizaje activo de los estudiantes, mediante la manipulación directa del papel y comprender el entorno que los rodea. Córdova (2016) en su estudio obtuvo una puntuación de 0.05 de significación en el desarrollo de las habilidades creativas, así mismo se logró un nivel alto según el chi cuadrado, resultado que fue de 0.05 de significación, lo que determina la existencia significativa entre las dimensiones de las habilidades creativas.

En este punto se puede recalcar que la comparación del antes y después de los puntajes varían de acuerdo al trabajo realizado previamente en la presente investigación que se lograron mejoras, lo que permite concluir que es un resultado beneficioso para los miembros de la Institución Educativa, pues contarán con individuos capaces de brindar aportes originales para solucionar problemas de su contexto actual y futuro.

El quinto objetivo específico fue verificar la eficacia del programa de manualidades con papiroflexia mediante los resultados obtenidos.

En la tabla 10, se observa que el programa fue efectivo, ya que el 97% de los niños lograron planificar los materiales a usar, el 77% ejecutó las actividades y el 100% logró crear los modelos establecidos. Esto significa que la estructuración y contenido del plan de mejora ha sido propicia para fomentar la originalidad de los estudiantes, en donde las actividades diseñadas han sido cumplidas y logradas a cabalidad, por ende, el programa fue efectivo.

Resultado que concuerda con Torres (2018), quien demostró que los talleres mediante el doblado del papel, logró que los niños mejoraran y acentuaran sus movimientos, así mismo cada figura creada era completada por la originalidad del menor, quien personalizaba y daba color a cada creación realizada. Según Dilek, AKsan, & Ünan (2017) la papiroflexia en el ámbito educativo es utilizado como una estrategia y herramienta de suma relevancia el mismo que tiene como finalidad el guiar, estimular y orientar al estudiante a nuevas formas de aprender y hacer uso de recursos no antes explorados, mediante la manipulación y puesta en práctica de lo aprendido, se busca dotarlos de competencias y habilidades. En este punto se puede resaltar, la efectividad de los programas debidamente estructurados y respaldados por un modelo teórico, ya que estos buscan mejorar un aspecto débil de la población, es necesario bosquejarlo de manera eficiente para obtener los resultados deseados y en el ámbito educativo esos programas están logrando mayor acogida por los beneficios que conllevan.

## V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que el programa basadas en manualidades con papiroflexia desarrolló significativamente la creatividad en los estudiantes de quinto grado “C” del nivel primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”-Chiclayo, dado que el p-valor obtenido fue de 0.000, el cual es menor a la significancia estandarizada (0.05).
2. En la aplicación del pre-test de la variable creatividad en la dimensión del pensamiento divergente los alumnos de quinto grado “C” del nivel primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”-Chiclayo, obtuvieron un promedio medio con el 73,3% de total, y el 26,7% promedio alto.
3. Se diseñó y aplicó el programa “Jugando y aprendiendo con papiroflexia”, conteniendo una serie de estrategias didácticas y dinámicas, para fomentar la creatividad en los estudiantes de quinto grado “C” del nivel primaria de la Institución Educativa N° 10825 “Juan XXIII”-Chiclayo.
4. Después de la aplicación del programa basadas en manualidades con papiroflexia, el 93.3% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto de creatividad y el 6.7 % obtuvo un nivel medio.
5. Al realizar la comparación de pre y pos-test en la variable creatividad, se evidenció que en la dimensión “pensamiento divergente” se obtuvo una un nivel medio con el 70% logrando pasar a un nivel alto con el 93.3% del total, en la dimensión “sentimiento divergente” alcanzó un nivel medio con 76.7% superando a un nivel alto con el 90% del total.
6. Finalmente se concluye que el programa basadas en manualidades con papiroflexia fue significativa, dado que el 97% de los estudiantes lograron planificar el uso del material, el 77% lograron ejecutar las habilidades manuales y el 100% logro evaluar adecuadamente su trabajo, lo cual corrobora dicha eficacia.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Se sugiere que, en base a lo hallado en la investigación la directora de la Institución Educativa, implemente nuevas estrategias didácticas que ayuden a mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes a través de la adquisición de habilidades y destrezas, basadas en conocimientos creativos.

A los docentes se recomienda capacitarse constantemente en programas y talleres para fomentar el aprendizaje de los estudiantes y así dotarles de nuevas competencias y capacidades para alcanzar los desempeños propuestos en la solución de problemas.

Se recomienda a los padres, seguir apoyando a sus menores hijos en manualidades con papiroflexia teniendo en cuenta que es una estrategia importante ya que ha sido utilizada en el programa en mención.

Se sugiere a los futuros investigadores realizar estudios similares para contribuir con aportes novedosos a las Instituciones Educativas en general, fomentando a los estudiantes a convertirse en personas creativas con capacidades innovadoras.

## REFERENCIAS

- Acuña, I. P. (2009). La participación como herramienta útil para el aprendizaje en niños a propósito de una experiencia. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 1-24.
- Acuña, I., & Pérez, I. (2011). La papiroflexia como herramienta útil para el aprendizaje en niños: a propósito de una experiencia. *Revista ciencias de la educación*, 19(33), 68. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art3.pdf>
- Aguilera, R. (2017). *Evaluación de los modelos creativos de Goldenberg, Mazursky & Solomon para el desarrollo y análisis de anuncios publicitarios*. Tesis de grado, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl\\_10803\\_457906/raah1de1.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_457906/raah1de1.pdf)
- Arias, W. (2017). Niveles de creatividad en universitarios con estilos de aprendizaje de tipo divergente. *Alternativas cubanas en Psicología*, 6(17), 1-11. Recuperado de <https://acupsi.org/index/download.html?id=articulos/09-creatividad-wlarias.pdf>
- Ayala, K. (2012). *El origami en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de primer año de educación general básica de la Escuela María Teresa Dávila del sector de Carapungp, propuesta de una guía didáctica para docentes*. Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador, Quito. Recuperado de [www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3457/1/T-UCE-0010-467.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3457/1/T-UCE-0010-467.pdf)
- Boakes, N. (2006). Mathematical Knowledge and Spatial Ability of Students. *School of Education, Richard Stockton College of New Jersey*, 1-5.
- Bravo, D. (2009). *El Desarrollo de la creatividad en la escuela* (1 ed.). España: Editorama, S.A.
- Bronowski, J. (1972). *Science and human values*. New York: Harper and Row.
- Bus, L. (2017). The role of training in shaping pre-service teacher cognition related L2 pronunciation. *A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural*, 70(3), 201-226. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4783/478355306005.pdf>

- Caskey, M. (2009). Its Impact on Spatial Visualization and Geometry Knowledge of Students. *Research in Middle Level Education*, 32(7), 1-12.
- Centro de Desarrollo de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2016). *Avanzando hacia una mejor educación para Perú* (Vol. 3). Lima: OECD DEV.
- Consejería de Universidades, Empresa e Investigación. (2009). *Proyecto "Suleta tu mente"*. Europa.
- Córdova, J. (2016). *Kirigami y Habilidades creativas en estudiantes de las facultades de educación*. Tesis de grado, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo. Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/4268/Castillo%20cordova.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- De la Torre, H., & Prada, A. (2008). El origami como recurso didáctico para la enseñanza de la geometría. *Red de Matemáticas de Barrancabermeja*, 1-5. Recuperado de <http://funes.uniandes.edu.co/992/1/31Taller.pdf>
- De la Torre, H., & Prada, A. (2008). El origami como recurso didáctico para la enseñanza de la geometría. *Red de Matemáticas de Barrancabermeja*, 1-5.
- Díaz, J. (2014). Actividades de expresión plástica para desarrollar la creatividad e imaginación de nuestros alumnos/as. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 15, 43-44.
- Dilek, Ç., AKsan, Z., & Ünan, Z. (2017). The use of origami in the education. *Uluslararası Çağdaş Eğitim Araştırmaları Kongresi Bildiri Özetleri Kitabı*, 147-153. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/322153337\\_THE\\_USE\\_OF\\_ORIGAMI\\_IN\\_THE\\_SCIENCE\\_EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/322153337_THE_USE_OF_ORIGAMI_IN_THE_SCIENCE_EDUCATION)
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 5(1), 1-17. Recuperado de [http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

- Ferrándiz, C., Ferrando, M., Soto, G., Sáinz, M., & Prieto, M. (2017). Divergent thinking and its dimensions: what we talk about and what we evaluate? *Anales de psicología*, 33(1), 40-47. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16749090006.pdf>
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: La Escuela. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 6-22. Recuperado de <https://www.redalyc.org/service/redalyc/downloadPdf/551/55124596002/1>
- Garcés, J. (2014). *Influencia del origami en la creatividad de los niños de 8 a 10 años de la unidad educativa liceo aduanero en el año lectivo 2013 – 2014*. Tesis de grado, Universidad Técnica del Norte, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5000/1/05%20FECYT%202573%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Garcês, S., & João, S. (2016). The impact of the creative environment on the creative person, process, and product. *Avaliação Psicológica*, 15(2), 169- 176. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=335047428006>
- Gilewska, W., Peaczyński, J., & Stawarza, P. (2014). A Comparative Study of Origami Inspired Folded Plates. *Procedia Engineering*, 91, 220 – 225. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877705814030689>
- Glăveanu, V. P. (2011). Children and creativity: a most (un)likely pair? *LSE Research Online*, 6(2), 122-131. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/220366.pdf>
- Guadalupe, C., León, J., Rodríguez, J., & Vargas, S. (2017). *Estado de la educación en el Perú. Análisis y perspectivas de la educación básica*. Lima: Impresiones y Ediciones Arteta E.I.R.L.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México: Mc Graw Hill Education.
- Hoing, A. (2000). Promoting creativity in young children. *Paper presented at the Annual Meeting of the Board of Advisors for Scholastic*, 1-12. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=ED442548>

- Juhl, S. (2015). Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play. *American Journal of Play*, 7(3), 322-346. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070372.pdf>
- Koepsell, D., & Ruiz, M. (2015). Ética de la Investigación. Integridad Científica. *Revista de Investigación*, 41(91), 163-164.
- Lister, D. (2015). *British Origami Society*. Inglaterra: Bos.
- Longhi, A. (2014). *Metodología de la investigación*. Córdoba: Editorial Encuentro.
- Martinez, B. (2009). *Taller para desarrollar la creatividad*. Valencia: Universidad Politecnica de Valencia.
- Martínez, X. (2017). *La papiroflexia como estrategia didáctica para desarrollar las nociones básicas de geometría en los niños de cuarto y quinto de primaria de una institución educativa de carácter privado en la ciudad de Bucaramanga*. Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás, Bucaramanga. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4091/Mart%C3%ADnezXiomara2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. Recuperado de <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/download/7281/7721>
- Mendoza, E. (2018). *Uso de la papiroflexia en el logro de las competencias geométricas en estudiantes de cuarto grado de primaria, Comas, 2018*. Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Lima. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/18115>
- Mogollón, M. (2016). *La técnica del origami y el desarrollo de la precisión motriz en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "Nicolás Martínez" del Cantón Amabato,, Provincia de Tungurahua*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23259>

- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 28(2), 53-62. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Mullen, S. (2017). Neural Foundations of Creativity: A Systematic Review. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 46(3), 187-192. Recuperado de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502017000300187](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502017000300187)
- Pilares, A. (2012). El origami como recurso pedagógico para la identidad cultural. *Revista 4 Esquinas*, 2(8), 9.
- Pomarón, C. (2012). *Papiroflexia y las ciencias*. España: Sevilla.
- Programa de apoyo curricular y evaluación de los aprendizajes. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo, escalas de calificación y matrices de valoración para la evaluación de los aprendizajes en la Universidad Estatal a Distancia*. San José: Universidad Estatal a Distancia.
- Ramón, J. (2000). La evaluación de programas educativos: Conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 261-287. Recuperado de <https://revistas.um.es/rie/article/view/121001/113691>
- Rodríguez, J. (2011). Enfoques Educativos. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 1-12.
- Romero, M., Lepage, A., & Lille, B. (2017). Computational thinking development through creative programming in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-15. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-017-0080-z>
- Royo, D. (2014). Matemáticas y Papiroflexia. *Revista de matemáticas: matematika aldizkaria*, 21, 175-176. Recuperado de [https://www.cimat.mx/Eventos/TJCsecundaria2008/03\\_Mats-y-Papiroflexia.PDF](https://www.cimat.mx/Eventos/TJCsecundaria2008/03_Mats-y-Papiroflexia.PDF)
- Rudienė, R., & Volkovickienė, V. B. (2016). Fostering creativity early child's education. *Rudienė*, 73(1), 145-155. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/8b44/3773385338ef5b8e34b36478094dcf709329.pdf>

- Serrano, Z. (2015). *Diseño de un programa basado en la teoría de la modificabilidad cognitiva para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa "Nicolas de Torre" de José Leonardo Ortiz*. Tesis de grado, Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/582>
- Tahghighi, N., & Mustaffa, S. A. (2014). The Barriers of Enhancing Creativity Developed by Parents in Developing Countries. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 114, 257 – 261. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042813053330>
- Tena, E., & Llusar, B. (2002). Desarrollo y validación de un instrumento de medida de la dirección de la calidad: Una propuesta de mejora. *Investigaciones Europeas de dirección y economía de la empresa*, 8(1), 151-176. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/251467.pdf>
- Torrejón, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. Tesis de grado, Universidad César Vallejo, Chiclayo. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30190/Torrejon\\_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres, M. (2018). *La producción textual, una mirada desde el origami en el grado 4-C Sede Antonio Nariño de la Institución Educativa Camilo Torres Resrtepo en Aguazul-Casanare*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia, Yopal. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/70863/1/tesis%20de%20maestria%20%21%21%21%21.pdf>
- Varilias, R., & Roque, M. (2017). *La papiroflexia como recursos didáctico para mejorar la actitud y aprendizaje de la geometría de estudiantes de secundaria*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/3832>
- Vecina, M. (2006). Creatividad. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 31-39. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77827105>

- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*(13), 321-338. Recuperado de [www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf](http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf)
- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*(13), 321-338.
- Williams, F. (2003). *Paquete de Valoración de la Creatividad*. Madrid: Proed.
- Zeng, L., Proctor, R., & Salvendy, G. (2011). Can traditional divergent thinking tests be trusted in measuring and predicting real-world creativity. *Creativity Res J*, 23, 24–37.
- Zeynep, D. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658.
- Zhou, X., Zang, S., & Zhong, Y. (2016). Origami Mechanical Metamaterials Based on the Miura-Derivative Fold Patterns. *Shanghai Jiao Tong University*(800), 1-39. Recuperado de [https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:501b7f3e-c3ca-4dd7-866d-a281f4c9b2a3/download\\_file?file\\_format=pdf&safe\\_filename=Origami%2BMechanical%2BMetamaterials%2BBased%2Bon%2Bthe%2BMiura-Derivative%2BFold%2BPatterns.pdf&type\\_of\\_work=Journal+article](https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:501b7f3e-c3ca-4dd7-866d-a281f4c9b2a3/download_file?file_format=pdf&safe_filename=Origami%2BMechanical%2BMetamaterials%2BBased%2Bon%2Bthe%2BMiura-Derivative%2BFold%2BPatterns.pdf&type_of_work=Journal+article)



# ANEXOS

## INSTRUMENTOS EVALUACIÓN

### Cuestionario de Creatividad

CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD			
<b>Edad:</b>	<b>Sexo:</b>	<b>M</b>	<b>F</b>
<b>Instrucciones:</b> Para evaluar marque con un aspa (X), teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa:			
Nunca: 1      A veces: 2      Siempre: 3			
	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
<b>Dimensión I: Pensamiento divergente</b>			
<b>Fluidez</b>			
1. Pienso en nuevas ideas, aunque no las pueda utilizar.			
2. Adivino cosas, a pesar de no estar seguro si es que estoy en lo correcto.			
3. Me siento bien reuniendo a mis amigos y compartiendo todas mis ideas.			
4. Pienso en cosas que nunca me han sucedido.			
<b>Flexibilidad</b>			
5. Si no pudo hacer algo la primera vez, continúo intentándolo hasta conseguirlo.			
6. Me gustan las cosas que son diferentes			
7. Me gusta hacer preguntas sobre cosas que otra gente no piensa.			
8. Me gusta hacer nuevos amigos.			
<b>Originalidad</b>			
9. Prefiero pensar en vivir en una estación espacial que vivir aquí en la tierra.			
10. Cuando leo y/o veo TV me gusta pretender que soy uno de los personajes de la historia.			
11. Cuando veo la fotografía de alguien que no conozco me gusta preguntarme como es esa persona.			
12. Me emociona encontrar soluciones para problemas en el futuro.			
<b>Elaboración</b>			
13. Hay muchas cosas con las cuales me gustaría experimentar.			
14. Realmente me gusta tener muchas cosas interesantes que hacer.			
15. Me gusta tener un lugar especial para crear cosas.			
16. Me gusta tener un plan para hacer las cosas.			
	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>

<b>Dimensión II: Sentimiento divergente</b>			
<b>Curiosidad</b>			
17. Me gusta ver las cosas más de cerca para encontrar detalles que no he visto anteriormente.			
18. Me gusta tratar con cosas nuevas solo para ver qué es lo que va a pasar.			
19. Estoy interesado en máquinas y me pregunto cómo se ven por dentro y cómo funcionan.			
20. Me agrada armar rompecabezas y juegos que me hagan pensar sobre qué es lo que va a suceder después.			
<b>Tomar riesgos</b>			
21. Cuando crezca quisiera fabricar algo que a nadie se le haya ocurrido antes.			
22. Escojo juegos divertidos, a pesar de que los demás no lo sepan.			
23. Me agrada suponer y ver que estoy en lo cierto.			
24. Usualmente no me quedo callado cuando las cosas van mal.			
<b>Complejidad</b>			
25. Me gusta hacer las cosas de diferentes maneras, para encontrar modos nuevos de hacerlas.			
26. Me gusta descubrir si las cosas son realmente ciertas.			
27. Me gusta hacer muchas cosas nuevas.			
28. Me gusta resolver un problema aun si este no tiene una respuesta correcta.			
<b>Imaginación</b>			
29. Me gusta soñar sobre cosas que quiero conocer o hacer.			
30. Me gusta pensar en cosas emocionantes que nadie antes ha pensado.			
31. Me gusta soñar sobre ser algún día un buen artista, músico o poeta.			
32. Me gustara soñar y pensar como viviría la gente en 200 años.			

### Lista de cotejo dirigido a los estudiantes del quinto grado C

<b>LISTA DE COTEJO</b>				
<b>No</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>Logrado</b>	<b>Proceso</b>	<b>No logrado</b>
<b>DIMENSIÓN 1: PLANIFICACIÓN</b>				
1.	El estudiante prevé los materiales apropiados para trabajar en la actividad.			
2.	El estudiante elige entre los diversos materiales que tiene a su disposición el oportuno.			
3.	El estudiante muestra el papel adecuado para ejecutar la actividad.			
<b>DIMENSIÓN 2: EJECUCIÓN</b>				
4.	El estudiante se guía del modelo presentado.			
5.	El estudiante culmina satisfactoriamente la actividad en el tiempo establecido.			
6.	El estudiante demuestra facilidad para efectuar la actividad encomendada.			
<b>DIMENSIÓN 3: EVALUACIÓN</b>				
7.	El estudiante, es creativo dentro de su propio modelo.			
8.	El estudiante manifiesta agrado por los resultados de su trabajo.			
9.	El estudiante crea otros modelos o figuras teniendo en cuenta lo aprendido.			

## AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA



### INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Briceno Hernández Roxita Nohely.  
 1.2. GRADO ACADÉMICO QUE OSTENTA: Doctora en educación  
 1.3. INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: Gerencia Regional de Educación  
 1.4. TÍTULO DE LA TESIS: Programa de manipulados con papirografía para fomentar la creatividad en los estudiantes del Nivel de Educación Primaria - Chulayo.  
 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR: Cuestionario de creatividad

**II. ASPECTOS A VALIDAR:**

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																			✓	
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			✓	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																			✓	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																			✓	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																			✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar la gestión educativa.																			✓	
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																			✓	
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																			✓	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																			✓	
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																			✓	
TOTAL																					

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

Apto. para aplicación

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

**LUGAR Y FECHA:** CH - 12 - 06 - 2019

Briceno  
FIRMA DEL EXPERTO

DNI: 44172019

**INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Hernández Fernández Bertila
- 1.2. GRADO ACADÉMICO QUE OSTENTA: Doctora en Educación
- 1.3. INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: UCV - Chiclayo e I.E. 10309
- 1.4. TÍTULO DE LA TESIS: Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria - Chiclayo
- 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR: Cuestionario de Creatividad

**II. ASPECTOS A VALIDAR:**

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA							
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100				
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																					✓			
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																							✓	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																							✓	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																							✓	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																							✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar la gestión educativa.																							✓	
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																							✓	
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																							✓	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																							✓	
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																							✓	
TOTAL																									

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

.....  
*Apto para aplicación*  
 .....

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

LUGAR Y FECHA: ..... CH - 13 - 06 - 2019 .....

  
 FIRMA DEL EXPERTO  
 DNI: 46526129

## INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MEZA RODAS ANIBAL  
 1.2. GRADO ACADÉMICO QUE OSTENTA: MAG. EDUCACION  
 1.3. INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA: IEP "ALBA REBOJ" "  
 1.4. TÍTULO DE LA TESIS: PROGRAMA DE MANUALIDADES CON PAPIROFLEXIA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUC. PRIMARIA - CHILAYO  
 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR: "CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD"

### II. ASPECTOS A VALIDAR:

CRITERIO	INDICADORES	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está redactado (a) con lenguaje apropiado.																			✓	
2. OBJETIVIDAD	Describe ideas relacionadas con la realidad a solucionar.																			✓	
3. ACTUALIZACIÓN	Sustentado en aspectos teóricos científicos de actualidad.																			✓	
4. ORGANIZACIÓN	El instrumento contiene organización lógica.																			✓	
5. SUFICIENCIA	El instrumento contiene aspectos en cantidad y calidad.																			✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado (a) para mejorar la gestión educativa.																			✓	
7. CONSISTENCIA	Basado (a) en aspectos teóricos científicos.																			✓	
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y el instrumento.																			✓	
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al propósito del diagnóstico																			✓	
10. PERTINENCIA	Útil y adecuado (a) para la investigación																			✓	
TOTAL																					

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Apto para ser aplicado

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

LUGAR Y FECHA: CH - 13-06-2019

  
**FIRMA DEL EXPERTO**  
 DNI: 16434244

### Acta de consentimiento informado

Siendo las 4.30 pm del día 19 de junio del 2019, en la Institución Educativa 10825 en el aula del quinto grado sección "C" turno tarde, la docente de aula Delia Froiliza Saldaña Rivera en coordinación con la dirección de la Institución; convocó a reunión a los padres de familia con la finalidad de dar a conocer que como maestrante de la Universidad César Vallejo. Desea aplicar un "Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria"- Chiclayo.

Motivo por lo que solicita el consentimiento de sus menores hijos en participar en dicho trabajo de investigación, informo también que:





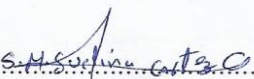
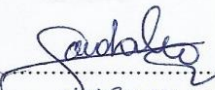

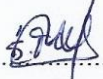
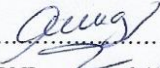
La participación en este estudio no implica ningún riesgo de daño físico ni psicológico para sus hijos/hijas, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la salud e integridad física y psíquica de quienes participen del estudio.

El acto de autorizar la participación de su hijo/hija en la investigación es absolutamente **libre y voluntario**.


Todos los datos que se recojan serán estrictamente anónimos y de carácter privado. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y solo se usarán para los fines científicos de la investigación.


Después de un diálogo ameno sobre programa se da por terminada la reunión a las 5.30 pm del mismo día, mes y año en curso.


En señal de estar debidamente informado (a) firman y se identifican para mayor veracidad.

 DNI. 44749263	 DNI. 16698968	 DNI. 45698161
 DNI. 44967235	 DNI. 80456558	 DNI. 44831762
 DNI. 43334824	 DNI. 44044123	 DNI. 44945472





  
DNI. 16659957

  
DNI. 46869590

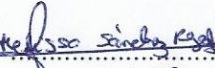
  
DNI. 33589171


  
DNI. 46352380

  
DNI. 49682663

  
DNI. 47582220

  
DNI. 16702610

  
DNI. 42701389

  
DNI. 16770564

  
DNI. 40635181

  
DNI. 16652752

  
DNI. 42369889

  
DNI. 40561022


  
DNI. 40834415


  
DNI. 45108415

  
DNI. 16481201

  
DNI. 16655343

  
DNI. 14330005

  
DNI. 42287874

  
DNI. 45897845

  
DNI. 16674733



**ESCUELA DE POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE MAESTRÍA  
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**“Jugando y aprendiendo con  
papiroflexia”**

**Autora: Delia Froiliza Saldaña Rivera**

## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **DENOMINACIÓN:** Jugando y aprendiendo con papiroflexia

1.2. **RESPONSABLE:** Delia Froiliza Saldaña Rivera

1.3. **POBLACIÓN:** Estudiantes del 5° grado “C”

1.4. **LUGAR DE APLICACIÓN:** Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”

1.5. **DURACIÓN:** Junio -Julio

1.6. **ASESOR:** Dr. Manuel Ramos de la Cruz

## II. FUNDAMENTACION:

Hoy en día debido a los cambios constantes producidos por la tecnología, surge la necesidad de que las diferentes instituciones educativas mejoren sus procesos de enseñanza, de tal manera que formen a individuos con las competencias que los ayuden hacer frente al contexto que los envuelve, en donde la creatividad en la pedagogía y sistemas de aprendizaje son el punto clave para empezar a mejorar la calidad educativa (Velásquez, Remolina, & Calle, La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total, 2010).

En este contexto el adquirir conocimientos nuevos resulta ser un asunto de gran importancia, dado ello se impulsará el aprendizaje mediante el uso de nuevas estrategias, las mismas que aprovecharan los sentidos de los alumnos, maximizando su experiencia

Por ello Gardner orienta que los padres y docentes observen detenidamente e identifique la naturaleza de los niños, ya que estos cuentan con una gran curiosidad

por experimentar y descubrir lo que les deparar su entorno y favoreciendo esa curiosidad se lograría potenciar los dotes y talentos que sin duda alguna servirán en gran beneficio para la sociedad (Bravo, 2009).

La necesidad de fomentar la creatividad se hace más urgente ya que el ser humano es el único ser vivo capaz trabajar la información de forma creativa, creando y mejorando lo que ya existe mediante su forma de pensar, mejora su subestima y satisfacción, además que es un elemento importante para un cambio en la sociedad, más justa y sostenible (Martinez, 2009).

En tal sentido la Papiroflexia u Origami dentro de sus desempeños como un instrumento educativo que los docentes deben conocer para considerar y ponerlos en práctica en actividades pedagógicas como medio eficaz para despertar sus habilidades fomentando de esta manera la creatividad, esta técnica de la manipulación del papel, permitirá trabajar los pensamientos y sentimientos de los estudiantes (De la Torre & Prada, El origami como recurso didáctico para la enseñanza de la geometría, 2008).

Mediante el juego los docentes pueden transferir a sus alumnos. Capacidades originales y aprendizajes, y es la plasticidad del sistema de acción la que aumenta su capacidad de aceptación, factor fundamental del proceso de aprendizaje, haciendo uso de papel doblando, doblando hasta lograr figuras deseadas con ejercicio de las manos, dedos, sin tijera y goma por lo tanto es un trabajo activo, ameno, socializador y estimulante para su atención (Acuña I. P., 2009)

Teniendo en cuenta este nuevo enfoque, se propone realizar el Programa de manualidades, haciendo uso de la técnica de la papiroflexia que según Díaz (2014) incentiva la imaginación del niño y promueve su expresión artística del niño mediante el pliegue del papel; por ello en el transarse del mismo se presenta como herramienta y estrategia que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del 5to grado “C” de educación Primaria, “Juan XXIII”-Chiclayo, logrando así propósitos en diferentes áreas como: arte y creatividad, matemáticas y otras áreas, de manera activa y participativa, logrando así aprendizajes significativos, con el propósito de implementación de la educación artística en el desarrollo de las clases como medio potencializador del componente mágico que es la creatividad, el pensamiento divergente y sentimiento en los niños, a través de lenguajes artísticos (Williams, 2003)

### III. OBJETIVO GENERAL:



Fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de Educación primaria de la ciudad de Chiclayo, mediante el programa de manualidades de papiroflexia.}

### IV. METODOLOGÍA:

Se utilizará una metodología activa, participativa y práctica, contando con diferentes acciones divertidas e innovadoras para crear un ambiente acogedor existente de libertad y confianza. En primer lugar, se saludará y dará la bienvenida a los niños, posterior a ello se ejecutarán dinámicas de inicio o en equipo para relajar y animar a los estudiantes a participar activamente, haciendo hincapié que todos aprenderemos cosas nuevas. Seguidamente se ejecutará la actividad central a haciendo uso de las estrategias que los ayuden a fomentar su creatividad y la sesión culminado haciendo una evaluación mediante las preguntas claves para conocer los aprendizajes obtenidos, reforzando algún contenido, así mismo las evaluaciones también se realizarán mediante dinámicas evaluativo, tanto individuales como grupales para trabajar el apoyo en equipo.

El programa se desarrollará en el mes de junio-julio contando con 9 sesiones, llevando a cabo dos sesiones por cada semana, con una duración de 60 minutos.

## V. CRONOGRAMA:

SESIÓN	DESCRIPCION	DURACIÓN	TIEMPO
1.	“Conociendo las bondades de papel”	90 min	20 de junio del 2019
2.	“Elaboramos flores de papel”	90 min	24 de junio del 2019
3.	“Aprendiendo a construir una figura en papel”	90 min	26 de junio del 2019
4.	“Creamos al mejor amigo del hombre: El perro”	90 min	28 de junio del 2019
5.	“Una bella mariposa de papel”	90 min	01 de julio del 2019
6.	“La diversidad de nuestro mar”	90 min	03 de julio del 2019
7.	“Todos tenemos un buen corazón”	90 min	08 de julio del 2019
8.	“Nos preparamos para construir una figura en 3D”	90 min	10 de julio del 2019
9.	“Creamos un pingüino”	90 min	12 de julio del 2019

## VI. REFERENCIAS:

- Acuña, I. P. (2009). La participación como herramienta útil para el aprendizaje en niños a propósito de una experiencia. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 1-24.
- Bravo, D. (2009). *El Desarrollo de la creatividad en la escuela* (1 ed.). España: Editorama, S.A.
- Consejería de Universidades, Empresa e Investigación. (2009). *Proyecto "Suleta tu mente"*. Europa.
- De la Torre, H., & Prada, A. (2008). El origami como recurso didáctico para la enseñanza de la geometría. *Red de Matemáticas de Barrancabermeja*, 1-5.
- Díaz, J. (2014). Actividades de expresión plástica para desarrollar la creatividad e imaginación de nuestros alumnos/as. *Revista Digital Ciencia y Didáctica*, 15, 43-44.
- Martinez, B. (2009). *Taller para desarrollar la creatividad*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa* (13), 321-338.
- Williams, F. (2003). *Paquete de Valoración de la Creatividad*. Madrid: Proed.

## **SESIÓN N°01**

# “Conocemos las bondades del papel”



## I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
N° participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 20 de junio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## II. OBJETIVOS:

Identificar y representar en los alumnos los múltiples usos que les pueden dar al papel.

## III. COMPETENCIA:

Actúa y responde haciendo uso de sus experiencias para comunicar la importancia del papel.

Elabora otros modelos haciendo uso del papel.

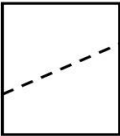


## IV. DESEMPEÑO:

El estudiante relaciona figuras geométricas para elaborar otras figuras de su preferencia.

## V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

FASES	ESTRATEGIA	Tiempo	MATERIALES
INICIO	<p>Se saludará y dará la bienvenida a los alumnos, comentándoles que cada día aprenderemos algo nuevo que nos ayudará a ser mejores personas.</p> <p>Se pasará a realizar la dinámica “Descubre que animal es” a cada niño se le entregará una parte del rompecabezas y tendrán que caminar por todo el salón para encontrar las partes que les hacen falta, cuando lo encuentren conversaran un momento con su grupo sobre que creen que aprenderán en la sesión 1 y luego volverán a sus asientos.</p>	20 min.	Rompecabezas (ver anexo N° 1)
DESARROLLO	La docente les explica que la geometría está presente en toda construcción que observan y les menciona las		



	<p>siguientes interrogantes ¿Nos servirá una hoja de papel en la clase?, ¿Tendrá alguna relación, mi hoja de papel con la geometría que deseo aprender?</p> <p>Los alumnos mediante la participación expresan los diferentes usos que pueden darle a la hoja de papel.</p> <p>Posterior a ello, la maestra les enseña lo que se puede formar la doblar un papel.</p> <p>1. Hacemos un doblez en el papel.</p>  <p>2. Realizamos otro doblez que pase por algún lugar del primer doblez.</p>  <p>3. Desdoblamos y el punto de intersección de los dos dobleces es un punto.</p> <p>También podemos hacer pelotas.</p>  <p>Después cada alumno realizará por sí mismo una figura geométrica de su preferencia, en este ejercicio, fue evidente la atención, concentración e imaginación en el desarrollo de su trabajo, al observar lo que han realizado indagamos ¿Qué has construido? ¿A qué se parece? ¿Qué más podría ser?</p>	60 min.	Hojas de colores
CIERRE	Finalmente, se les solicita responder a las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Será útil lo aprendido?	10 min	No requiere material

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la realizaron de la actividad, observando su trabajo finalizado, así mismo se recogerán los comentarios de los alumnos acerca de la actividad realizada.

## **SESIÓN N. ° 02**

# “Elaboramos flores de papel”



## **I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
N° participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 24 de junio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## **II. OBJETIVOS:**

Dotar a los niños de habilidades para crear flores de papel.

## **III. COMPETENCIA:**

- Explora y experimenta con los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.

## **IV. DESEMPEÑO:**

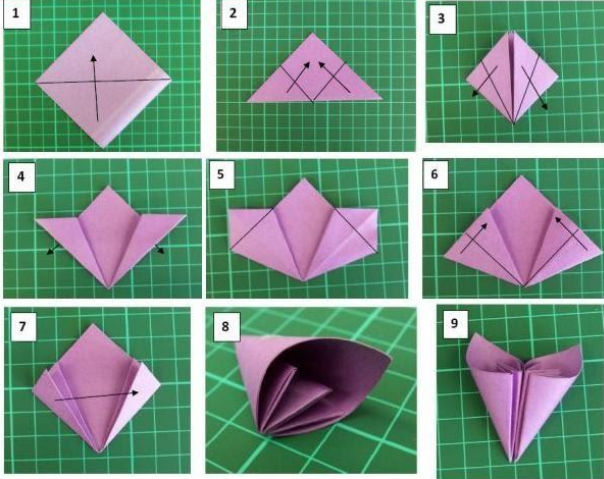
Genera ideas a partir de estímulos y fuentes diversas (tradicionales, locales), y planifica la creación de su trabajo artístico tomando en cuenta la información recogida.

Manipula una serie de elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para elaborar un trabajo artístico que comunica emociones y sentimientos a una audiencia específica.

## **V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	Saludar a los estudiantes y se les comenta que se ha encontrado un texto muy interesante para compartir con ellos, se les entregará una ficha indicándoles que lo lean en forma individual y luego invito algunos estudiantes a leer.	20 min.	Ficha de lectura (ver anexo N° 2)

	<p>Se les pregunta: ¿De qué nos habla el texto? ¿Conocían al inventor de esta técnica? ¿Qué significa papiroflexia? ¿Qué beneficios ofrece? ¿Dónde se originó?</p> <p>Se les comunica el propósito de la sesión: Hoy elaboraremos flores de papel con la técnica del origami o papiroflexia.</p> <p>Explico que primero trabajarán en forma individual y luego en pareja.</p> <p>En la primera actividad realizarán la primera flor con las indicaciones dadas por la docente y ellos tendrán que escuchar. En la segunda lo realizarán en pareja leyendo las instrucciones de la ficha para elaborar su flor haciendo uso de la papiroflexia.</p> <p>Se revisa con los niños y las niñas algunas normas de convivencia y proponen acuerdos que los ayudarán a trabajar en un clima favorable.</p> <p>Escuchar atentamente las indicaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantener limpia el aula.</li> <li>• Trabajar ordenadamente y en silencio.</li> </ul> <p>Indico que hoy todos pondrán su mejor esfuerzo colectivo en el trabajo que van a realizar.</p>		
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><b>En grupo clase</b></p> <p>Plantear la siguiente pregunta con el fin de organizar con ellos los materiales y el espacio de trabajo: ¿qué tareas necesitan realizar para organizar el trabajo?</p> <p>Se les recuerda que realizarán la primera flor con las indicaciones de la docente luego lo pegarán en una hoja bond.</p> <p>Se indica que para la segunda actividad lo realizarán en pares.</p> <p style="text-align: center;"><b>En pareja</b></p> <p>Un niño debe leer la ficha en la actividad 2, y se les pregunta ¿Qué acciones realizarán? ¿Cómo lo harán? ¿Qué materiales necesitarán?</p> <p>Se monitorea mientras los niños realizan sus dobles y les pregunto ¿Qué dificultades tienen?</p> <p>Después de un tiempo se solicita a los estudiantes que con cuidado escriban, usando letra pequeña, su nombre en una esquina del trabajo artístico, invitándolos a colgar sus trabajos para que compartan sus avances con el resto de la clase.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de terminar la clase, recuerdo que es hora de efectuar las tareas de limpieza.</li> </ul>		
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p><b>En grupo clase</b> A continuación, formulo las siguientes preguntas para promover la reflexión sobre esta actividad: ¿qué les ha sido fácil de realizar?, ¿qué les ha sido difícil?, ¿cómo lo resolvieron?</p>	<p>10 min</p>	<p>No requiere material</p>

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la realización de las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué dificultades tuvieron?

La docente realizará su retroalimentación a partir de las siguientes interrogantes:

- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron, y cuáles no?

## SESIÓN N° 03

“Aprendiendo a construir una  
figura en papel”



I.

## **DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
Nº participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 26 de junio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## **II. OBJETIVOS:**

Enseñar a los niños a construir una figura en papel bond, fomentando su curiosidad y sentido de posibilidad.

## **III. COMPETENCIA:**

El alumno resuelve el problema presentado de manera óptima, haciendo uso del movimiento y localización.

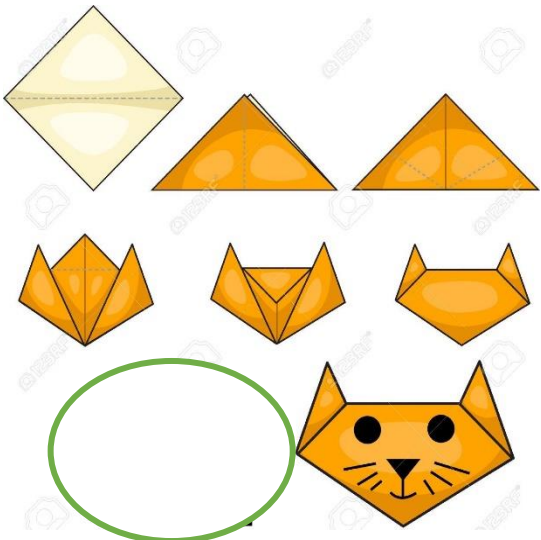
## **IV. DESEMPEÑO:**

El estudiante relaciona las figuras geométricas que se pueden elaborar a partir del papel, generando nuevas ideas a partir de ello.

Emplea diversos elementos, medios, técnicas, herramientas y materiales para elaborar un trabajo solicitado, incorporando sus pensamientos y sentimientos a partir de lo construido.

## **V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	Se saludará y dará la bienvenida a los alumnos, comentándoles que cada día aprenderemos algo nuevo que nos ayudará a ser mejores personas.  Se pasará a ejecutar la dinámica “Formen grupos de...” se empezará diciendo que realizar un juego, el cual consta de formar rápidamente grupos del número que la docente les dirá, para eso deberán caminar por todo el salón a la señal deberán formar grupos de 2, de 8, 5 entre otros, luego se les solicita tomar asiento.	20 min.	No requiere material

DESARROLLO	<p>Luego se le les menciona que aprenderemos a doblar un papel y hacer la cara de un animal, para ello se repartirá un papel de color a cada alumno y la maestra realizará las indicaciones, así mismo estas indicaciones se visualizarán en un papelote. Se le pregunta ¿Qué animal es?</p>  <p>Después cada alumno realizará el modelo sin ayuda, y se les pide colorear, decorar y ponerle un nombre a su gato, cuando hayan terminado se les solicita hacer una pequeña historia sobre su gato y como se sintieron al crearlo.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p>
CIERRE	<p>Se realiza un conversatorio sobre las dificultades que tuvieron.</p> <p>Finalmente, se les solicita responder a las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo aprendimos?</p>	10 min	No requiere material

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la realizaron de la actividad, observando su trabajo finalizado, así mismo se recogerán los comentarios de los alumnos acerca de la actividad realizada.



## SESIÓN N. 04

“Creamos al mejor amigo del hombre: El perro”



**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución : Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”  
Dirigido a : Estudiantes del 5° grado “C”  
N° participantes aprox. : 30 alumnos  
Tiempo de sesión : 90 minutos  
Fecha de aplicación : 28 de junio del 2019  
Responsable : Delia Froiliza Saldaña Rivera

**II. OBJETIVOS:**

Demostrar a los niños que se pueden elaborar otros animales en base al papel

**III. COMPETENCIA:**

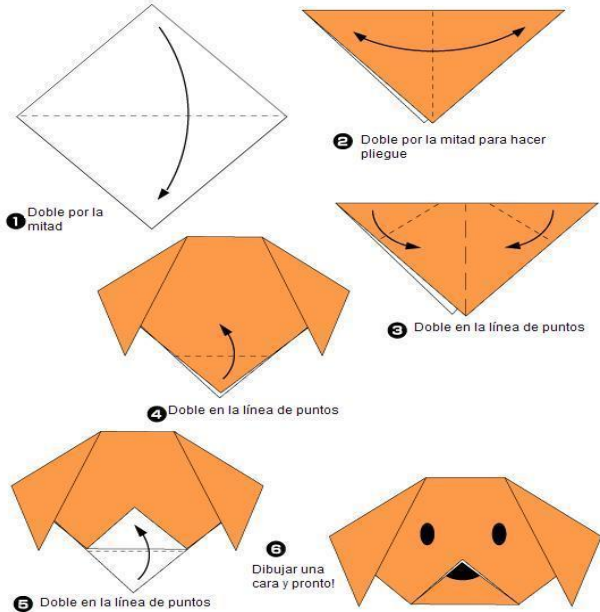
- Elabora y fundamenta su trabajo de manera lógica.
- Hace uso de un proceso creativo y artístico.

**IV. DESEMPEÑO:**

Genera nuevas ideas a partir de estímulos brindado, demostrando participación activa en el desarrollo de la actividad.

**V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	Se saludará y dará la bienvenida a los estudiantes, comentándoles que cada día aprenderemos algo nuevo que nos ayudará a ser mejores personas.  Se realiza la dinámica titulada “La cuchara” se le pregunta para qué sirve una cuchara, para qué otras cosas diferentes se pueden emplear; se les hace pensar en buenos y malos usos de la cuchara y la segunda actividad consiste en tratar de innovar y mejorar la cuchara	20 min.	Una cuchara
DESARROLLO	Se les menciona que hoy aprenderemos hacer una cara de otro animal, el que ha sido considerado como el mejor amigo del hombre  Pregunto ¿Cómo se llama?		

	<p>y para ello utilizaremos papeles de colores, según su preferencia, se les da las indicaciones correspondientes, las mismas que se visualizarán en un papelote.</p>  <p>Después cada alumno realizará el modelo sin ayuda.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>La sesión termina recogiendo los comentarios de los estudiantes, para ello se realizará una dinámica evaluativa denominada: “El sombrero bailarín”</p> <p>Los estudiantes se colocan en un círculo y mientras la música está sonando se van poniendo en la cabeza un sombrero y luego se los pasan a su otro compañero y cuando se detenga la música y quien tenga el sombrero en la cabeza serán quien brinde un pequeño resumen o su opinión de lo aprendido del día de hoy.</p>	10 min	<p>Parlante, Sombrero de cartón (ver anexo 3)</p>

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la ejecución de la actividad, observando sus trabajos finalizados, de igual manera efectuará una dinámica de valuación.

## **SESIÓN N° 05**

# “Una bella mariposa de papel”



## **I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
N° participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 01 de julio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## **II. OBJETIVOS:**

Aprender a elaborar mariposas de papel y que reconozcan que estos seres vivos necesitan de amor y cuidado ya que son frágiles como el papel.

## **III. COMPETENCIA:**

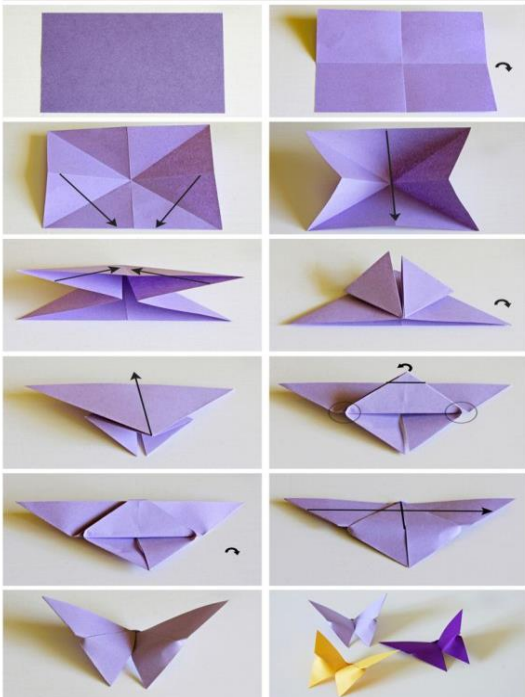
El alumno formula preguntas y expresa su curiosidad e interés por conocer más detalles de los seres vivos y acontecimientos de su contexto.

## **IV. DESEMPEÑO:**

Genera ideas innovadoras partir de estímulos brindado, dando respuesta a sucesos no conocidos antes

## **V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	La sesión se empezará saludando y dando bienvenida a los estudiantes, a una nueva clase. Invito a realizar una dinámica llamada: “Los personajes del cuento” Pregunto a los estudiantes ¿Cuántos cuentos conocen y que elijan uno?, quienes participan de manera ordenada Luego solicito que identifiquen a los personajes que aparecen, y digan lo que saben de ellos. A continuación, les pregunto por otras cosas de los personajes que no sabemos porque no son mencionadas	20 min.	No requiere material

	<p>en los cuentos, se hace hincapié que no hay respuestas buenas ni malas. Se ponen en común las respuestas. Igualmente pregunto: “¿Qué pasaría si la madrastra de Blanca nieves se encontrara con Hansel y Gretel?” “¿Qué pasaría si se encontrara con el Gato con Botas?”, y así jugar a hacer un cuento nuevo en el que aparezcan todos estos personajes. Se ponen en común los cuentos. Propongo una adivinanza:</p> <p>¿Qué animal es frágil, necesita amor y cuidado como el papel?</p>		
DESARROLLO	<p>Se les menciona el propósito: Hoy aprenderemos hacer una mariposa de papel, por ello elegirán el color de su preferencia, se les muestra cómo deben elaborarlo.</p>  <p>Después cada alumno realizará el modelo sin ayuda. La maestra le brindará a cada uno de ellos una pequeña cinta para colgar sus mariposas y decorar el aula.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Cintas de colores</p>
CIERRE	<p>Finalmente, se les realiza las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Será útil lo aprendido?</p>	10 min	No requiere material

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la ejecución de la actividad, observando sus trabajos finalizados, de igual manera efectuará dos preguntas.

## **SESIÓN N° 06**

# “La diversidad de nuestro mar”



## **I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
Nº participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 03 de julio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## **II. OBJETIVOS:**

Reconocer la importancia de medio ambiente que los rodea, del rol que desempeñamos en él y asegurándonos de su conservación.

## **III. COMPETENCIA:**

Formula preguntas y expresa interés por conocer los medios para cuidar y proteger la vida de todos los seres vivos.

## **IV. DESEMPEÑO:**

El estudiante identifica y explica la importancia de cuidar el contexto que los rodea para perseverar y obtener una mejora calidad de vida.

## **V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
	Se saludará y dará la bienvenida a los estudiantes, comentándoles que en esta oportunidad volveremos a jugar con el papel y formar un ser vivió del reino animal, pero antes de ello se realizará una actividad denominada “El valor de reciclar”. Se les habla sobre la ecología y como malgastamos las cosas, se menciona el reciclaje de cristal, papel y latas, se introduce el término reciclar a la clase, se muestra a los niños algún papel reciclado hecho de objetos arrojados, se enfatiza las posibilidades de alterar la forma de algo o combinándolo con otras cosas para crear un objeto decorativo o útil. Se pide a los niños	20 min.	Plumón Pizarra



	que hagan una lista de cosas que podrían haber sido usadas para algo práctico en vez de ser arrojadas.		
DESARROLLO	<p>Se les menciona que esta actividad es útil para dejar de contaminar nuestro medio ambiente, ya que en estos últimos años nuestro maravilloso mar ha sido contaminado, por lo que debemos tomar consciencia de lo que nuestros actos pueden provocar.</p> <p>Anuncio el propósito: Hoy aprenderemos hacer un pez y lo decoraremos como mejor nos parezca.</p> <p>La maestra procede dar las indicaciones como se debe elaborar el pez de origami paso a paso juntos.</p> <p>Finalmente, solicito a los estudiantes decorarlo de acuerdo a su creatividad.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Hojas bond</p> <p>Plumones negros</p> <p>Tijeras</p>
CIERRE	<p>La sesión termina recogiendo los comentarios de los comentarios a través de las siguientes preguntas: ¿Cuáles fueron las dificultades que tuvieron?, ¿Cómo resolvieron el problema?</p>	10 min	No requiere material

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la ejecución de la actividad, observando sus trabajos finalizados y respondiendo activamente a las preguntas brindadas.

## **SESIÓN N°07**

“Todos tenemos un buen corazón”



## **I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
N° participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 08 de julio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## **II. OBJETIVOS:**

Reconocer el valor, respeto y dignidad que todo ser humano merece.

## **III. COMPETENCIA:**

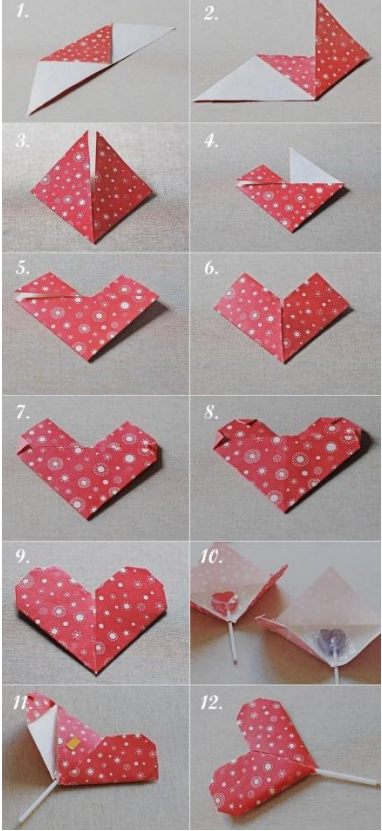
Aprende la importancia de la amistad y comprende el valor del respeto y apoyo mutuo.

## **IV. DESEMPEÑO:**

El estudiante demuestra mejoras en la interrelación interpersonal con sus pares.

## **V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	Se saludará y dará la bienvenida a los estudiantes, comentándoles que cada día aprenderemos algo nuevo que nos ayudará a ser mejores personas.  Se realiza la dinámica “Dilo con rima” para ello se les pide que piensen en palabras que tenga la misma terminación puede ser “ar, er, ión, etc” cuando ya lo tengan, se solicita la participación de un voluntario y este escribirá la primera palabra y quien tenga una que pueda rimar, tomará el plumón y escribirá una oración que pueda rimar, se continua con la actividad hasta lograr un poema o canción.	20 min.	Pizarra Papelotes Plumones
DESARROLLO	La docente agradece la participación e incentiva a ayudarse en todo momento con la actividad realizada, todos tenemos un buen corazón y eso se hace visible mediante nuestras actividades de apoyo.		

	<p>Anuncio el propósito: Hoy se aprenderemos a realizar un corazón de papel.</p> <p>Entrego papeles de colores a los estudiantes y demuestro cómo se debe de realizar paso a paso.</p>  <p>Si se presentan dificultades, se incentiva a que sean sus propios compañeros quienes apoyen en la actividad, luego cada alumno realizará por sí mismo una figura y lo decora según sus preferencias.</p>	60 min.	<p>Hojas de colores</p> <p>Palitos de chupete</p> <p>Cinta adhesiva</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Finalmente, se realizara una dinámica de evaluación “El semáforo del control” Se solicitará observar el semáforo y cada color tiene su significado, el rojo: pararse y no herir, amarillo: reflexionar y verde: solucionar un problema, se le solicita contar una experiencia en donde hayan usado usarán estas tres fases.</p>	10 min	<p>Semáforo de cartón (Ver anexo N° 04)</p>

## VI. EVALUACIÓN:

La sesión se evaluará mediante la realizaron de la actividad y mediante la dinámica “El semáforo del control”.

## SESIÓN N°08

“Nos preparamos para  
construir una figura en **3D**”



## I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
Nº participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 90 minutos
Fecha de aplicación	: 10 de julio del 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

## II. OBJETIVOS:

Aprender a elaborar la pieza clave de la papiroflexia u origami en 3D para formar diversas figuras.

## III. COMPETENCIA:

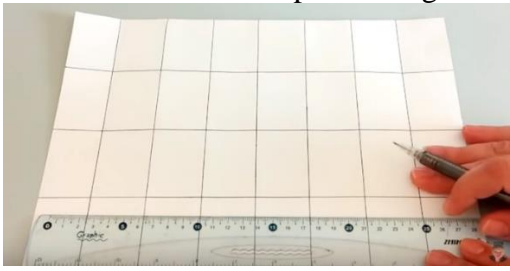
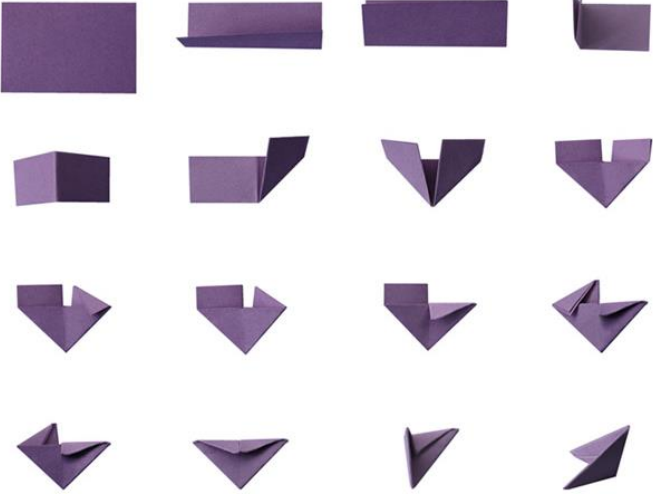
Formula preguntas y brinda sugerencias para mejorar el trabajo manual.

## IV. DESEMPEÑO:

El estudiante relaciona figuras geométricas planas, identificando su longitud y forma.

## V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

FASES	ESTRATEGIA	Tiempo	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se inicia saludando y dando la bienvenida a los estudiantes, luego les comento que cada día aprendemos algo nuevo, logrando así ser personas creativas para resolver diversas dificultades en nuestra vida diaria.</li><li>• Pregunto: ¿Que sabemos hacer con las bondades del papel?</li><li>• Los estudiantes responden en forma voluntaria y ordenada.</li><li>• Escribo en la pizarra sus aportes</li><li>• Luego anuncio el propósito: Hoy transformaremos al papel en una figura 3D, para lograrlo es necesario aprender a elaborar la pieza clave.</li></ul>	10 min.	No requiere material

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indico en esta sesión para lograr una figura en 3D. cada uno tendrá que observar lo que se necesita y adquirir los materiales de acuerdo a su criterio.</li> <li>• Como primer paso se deja que el estudiante elija el material que cree necesario.</li> <li>• Luego se le enseñan paso a paso lo que debe ejecutar, se elabora las piezas teniendo una hoja, regla graduada y lápiz, se procede a medir 5 x 2.5 cm para cada pieza.</li> <li>• Se hace hincapié que deberán obtener la cantidad necesaria, ni una menos ni una más, si les sobra material pueden brindárselo a su compañero y si necesitan deberán solicitar.</li> <li>• Se muestra los pasos a seguir:</li> </ul>   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Y listo tenemos nuestras piezas para el origami, se les pide elaborar más piezas negras y blancas (93 y 27) y 3 amarillas o anaranjadas.</li> <li>• A continuación, se mostrará una manera de guardarlas para la siguiente clase.</li> </ul>	<p>70 min.</p>	<p>Hojas de colores Regla Lápiz Borrador Tijera</p>
-------------------	--	----------------	---

			
<p align="center"><b>CIERRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalmente, se realizará las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué creen que vamos a construir con esas piezas?</li> </ul>	<p align="center">10 min</p>	<p align="center">No requiere material</p>

**VI. EVALUACIÓN:**

La sesión se evaluará mediante la realizaron de la actividad y comentarios de los alumnos.



## SESIÓN N°09

“Creamos un pingüino”



**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución	: Institución Educativa 10825 “Juan XXIII”
Dirigido a	: Estudiantes del 5° grado “C”
Nº participantes aprox.	: 30 alumnos
Tiempo de sesión	: 60 minutos
Fecha de aplicación	: 12 de julio 2019
Responsable	: Delia Froiliza Saldaña Rivera

**II. OBJETIVOS:**

Elaborar una figura más compleja, haciendo uso de su creatividad y destrezas manuales.

**III. COMPETENCIA:**


Formula preguntas y brinda sugerencias para mejorar el trabajo manual.  
Hace uso de los aprendizajes anteriores para ejecutar la actividad.

**IV. DESEMPEÑO:**

El estudiante relaciona figuras geométricas planas u otras formas para elaborar la actividad.

**V. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

<b>FASES</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>Tiempo</b>	<b>MATERIALES</b>
INICIO	Se saludará y dando la bienvenida a los estudiantes, comentándoles que en la clase anterior elaboramos piezas clave para formar una figura en 3D, para ello necesitarán recordar los pasos que siguieron para completar y poder obtener un buen resultado. Se les anima a ayudarse mutuamente y realizar preguntas en le transcurso de actividad. Pregunto: ¿Qué podremos formar con las piezas? Para completar nuestra colección de animales con Papiroflexia ¿Qué animal de nuestro mar podremos trabajar? Los estudiantes participan en forma ordenada y voluntaria.	10 min.	No requiere material

<p>DESARROLLO</p>	<p>Indico el propósito de la sesión: Hoy elaboraremos un pingüino con la técnica de la papiroflexia u origami en 3D.</p> <p>Para lograr nuestro propósito tenemos que prestar mucha atención y seguir las instrucciones paso a paso. Como primer paso se deja que el alumno adquiera el material que cree necesario.</p> <p>Solicito 27 piezas de color blanco de 5 x 2.5 centímetros (1hoja), 93 piezas de color negro de 5 x 2.5 centímetros (3hojas), 3 piezas de color naranjas o amarillas de 5 x 2.5 centímetros (media hoja). Elaboradas sus piezas blancas y negras, amarillas o anaranjadas.</p> <p>Se les indica que deberán obtener la cantidad solicitada, ni una menos ni una más, si les sobra material pueden brindárselo a su compañero y si necesitan deberán solicitar.</p> <p>Los estudiantes siguen las instrucciones paso a paso:</p>  <p>Primero, junta dos piezas negras</p> <p>toma una pieza blanca y ponla encima</p> <p>Y vuelve a poner una blanca (Si te fijas, las piezas blancas, son las que unen a las negras)</p>	<p>70 min.</p>	<p>Hojas de colores Regla Lápiz Borrador Tijera</p>
-------------------	---	----------------	---

	 <p>Así comienza la pancita del pinguino</p>  <p>negro 93 blanco 27 naranja 3</p> <p><b>Pingüino</b> KIRIKRAFT</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Se realiza una explosión de sus trabajos, los cuales deberán presentarlos con orgullo. Luego se les pregunta ¿Les gusta elaborar una figura en 3D?, ¿Qué les pareció difícil o fácil? Finalmente se les anima a explorar y formar otras figuras de su agrado.</p>	<p>10 min</p>	<p>No requiere material</p>

**VI. EVALUACIÓN:**

La sesión se evaluará mediante la culminación de la figura y a través de las preguntas de reflexión que los niños deberán responder activamente mostrando sus inquietudes y deseos.



**VII. ANEXOS:**

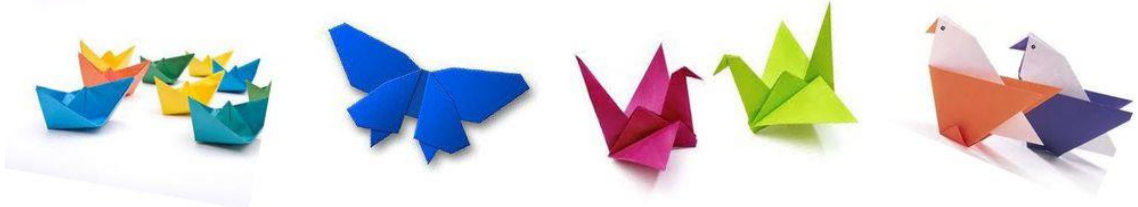
**ANEXO N° 01: Rompecabezas**





## ¿Que es el origami?

El origami o papiroflexia, como se lo llama en los países de habla hispana, es un arte que se basa en la técnica del plegado de papel, para obtener figuras y formas decorativas. El término origami proviene de las palabras japonesas "ori" que significa plegado y "gami" que significa papel. La particularidad de esta técnica es la transformación del papel en formas de distintos tamaños partiendo de una base inicial cuadrada o rectangular que pueden ir desde sencillos modelos hasta plegados de gran complejidad.



Según una leyenda japonesa, tu mayor deseo se hará realidad, si construyes **mil grullas de papel**. La consigna de crear **grullas de papel** en la lucha por la **paz**, se remonta a la historia de una de las pequeñas víctimas de la bomba de Hiroshima durante la Segunda Guerra Mundial.



### Anexo 3: Sombrero De Cartón



Anexo 4: Semáforo de control





Anexo 4. Tablas y fotografías complementarias.

**Tablas de confiabilidad del cuestionario de creatividad**

Tabla 11. *Resumen del procesamiento de los casos*

		N	%
Casos	Válidos	30	100.0
	Excluidos	0	0.0
Total		30	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

En la tabla 11, se observa que el análisis y procesamientos de datos se realizaron con el número total de la muestra, es decir 30 estudiantes.

Tabla 12. Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.659	32

En la tabla 12, se observa que el Alfa de Cronbach alcanzado es de 0.659, según la escala de valoración de Vellis (1991) citado en Tena & Llusar (2002) alcanzó un nivel de confiabilidad moderada, considerando el instrumento consistente y adecuado para el estudio.

**Tablas de confiabilidad de la lista de cotejo**

Tabla 13. *Resumen del procesamiento de los casos*

		N	%
Casos	Válidos	30	100.0
	Excluidos	0	0.0
Total		30	100.0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

En la tabla 13, se observa que el análisis y procesamientos de datos se realizaron con el número total de la muestra, es decir 30 estudiantes.

Tabla 14. *Estadísticos de fiabilidad lista de cotejo*

Alfa de Cronbach	N de elementos
.600	9

En la tabla 14 se observa que el Alfa de Cronbach alcanzado es de 0.628, según la escala de valoración de Vellis (1991) citado en Tena & Llusar (2002) alcanzó un nivel de confiabilidad moderada, considerando el instrumento consistente y adecuado para el estudio.

### **Fotografías de la aplicación del programa**







## AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA TESIS.



I.E. N° 10825 – “JUAN XXIII” Cod. Modular: 0446369  
URB. EL INGENIERO I –Mz. Nlte 8 Chiclayo Telef. 074-201962

*“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”*

Chiclayo 18 de junio del 2019

Señora:  
Dra. Mercedes Collazos Alarcón  
Directora Escuela de Postgrado  
Universidad Cesar Vallejo- Filial Chiclayo

Presente.-

Por intermedio de la presente me dirijo a Ud. para expresarle mi cordial saludo a nombre de nuestra Institución Educativa N° 10825 “JUAN XXIII”, y la vez dar respuesta a su carta con fecha 14 de junio del 2019, aceptamos la solicitud para que la Maestrante; **Delia Froiliza Saldaña Rivera**, alumna de la Escuela de Postgrado del III Ciclo de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo, aplique su Proyecto de Tesis **“PROGRAMA DE MANUALIDADES CON PAPIROFLEXIA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”** – CHICLAYO.

Sin otro en particular nos despedimos expresando nuestros deseos de éxito en su gestión.

Atentamente,

Mg. María Elita Vasquez Mena  
DIRECTORA

AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

**FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA  
PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS**

**1. DATOS PERSONALES**

SALDAÑA RIVERA DELIA FROILIZA  
D.N.I. : 16571091  
Domicilio : Calle Congreso N° 430 - Pisci  
Teléfono : Fijo : ..... Móvil : 953936092  
E-mail : deliafroiliza@gmail.com

**2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS**

Modalidad: Presencial  
 Tesis de Pregrado  
Facultad : .....  
Escuela : .....  
Carrera : .....  
Título : .....  
 Tesis de Post Grado  
 Maestría  Doctorado  
Grado : Maestra en Psicología Educativa  
Mención : .....

**3. DATOS DE LA TESIS**

**Autor (es) Apellidos y Nombres:**  
Saldaña Rivera Delia Froiliza

**Título de la tesis:**  
"PROGRAMA DE MANUALIDADES CON PAPIROFLEXIA PARA FOMENTAR LA  
CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA"-  
CHICLAYO.

**Año de publicación** : 2019

**4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN  
ELECTRÓNICA:**

A través del presente documento,  
Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.  
No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha: 26-09-2019

## ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS.

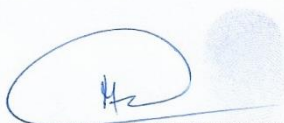


### ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, MANUEL RAMOS DE LA CRUZ, Asesor del curso de Diseño y Desarrollo del trabajo de investigación y revisor de la tesis de la estudiante, DELIA FROILIZA SALDAÑA RIVERA, titulada: "Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria"- Chiclayo., constato que la misma tiene un índice de similitud de 18 % verificable en el reporte de originalidad del programa *Turnitin*.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó 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.

Chiclayo, 21 de setiembre de 2019



DR. MANUEL RAMOS DE LA CRUZ  
DNI: 17570208

**CAMPUS CHICLAYO**  
Carretera Pimentel km. 3.5.

## REPORTE TURNITIN

“Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los estudiantes del V Ciclo de educación primaria”- Chiclayo.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

**18%**

INDICE DE SIMILITUD

**13%**

FUENTES DE INTERNET

**1%**

PUBLICACIONES

**15%**

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
6	bdigital.unal.edu.co Fuente de Internet	1%
7	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola	

  
Dr. Manuel Ramos De La Cruz  
DOCENTE  
DNI. 17570208



## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

### AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA LA JEFA DE UNIDAD DE POSGRADO A  
LA VERSION FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

SALDAÑA RIVERA DELIA FROILIZA

INFORME TITULADO:

Programa de manualidades con papiroflexia para fomentar la creatividad en los  
estudiantes del V Ciclo de educación primaria-Chiclayo.

PARA OBTENER EL TITULO DE:

Maestra en Psicología Educativa.

---

SUSTENTADO EN FECHA: 06 /08/ 2019

NOTA O MENCIÓN: Aprobada por unanimidad



*[Handwritten signature]*  
FIRMA DE LA JEFA DE LA UNIDAD DE POSGRADO