



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Programa lúdico para el desarrollo creativo en estudiantes de primer año de secundaria del colegio santa María Reina, Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Autor:

García Campos, Yelita del Rocío (ORCID: 0000-0002-5951-9187)

Asesor:

Monteagudo Zamora, Vilma (ORCID: 0000-0002-7602-1807)

Línea de Investigación:

Psicología educativa – atención integral del niño y adolescente

CHICLAYO-PERÚ

2020

Dedicatoria

Dedico este Programa a mi Colegio Santa María Reina, espacio y casa del saber por dónde recorren los pasos tantas niñas y adolescentes que ven florecer sus sueños e ideales. A cada una de las estudiantes que fueron mi mayor motivación para poder realizar este Programa, a mis hermanas de la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción, quienes alentaron este proyecto y fueron un apoyo valioso en el desarrollo del mismo.

Agradecimiento

Doy un agradecimiento especial a Dios por permitirme conocer personas valiosas que prestan su vida al servicio y a la investigación. A mis hermanas de la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción, quienes confiaron en mí y me brindaron todo su apoyo, a las directivas, docentes y comunidad educativa del Colegio Santa María Reina, quienes me han posibilitado llevar a cabo este Programa con entusiasmo y esfuerzo, a cada una de las estudiantes que participaron del programa.

A mi universidad, quien estimuló, afianzó y construyó nuevos conocimientos y deseos de lograr metas. Reconozco y valoro el tiempo, la orientación, sabiduría y disposición que mis asesoras gentilmente me brindaron sin esperar nada a cambio.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de Análisis de datos	19
3.7. Aspectos Éticos.....	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Diseño Experimental de Investigación.....	13
Tabla 2: Comparación de los Niveles de Capacidad Creativa del Grupo Experimental y Grupo Control antes de la aplicación de un programa lúdico.	21
Tabla 3: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Experimental antes de la aplicación de un programa lúdico.....	22
Tabla 4: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Aplicada - Grupo Experimental antes de la aplicación de un programa lúdico en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.	23
Tabla 5: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Verbal - Grupo Experimental.	24
Tabla 6: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Control.....	25
Tabla 7: Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Aplicada - Grupo Control – Pretest.....	26
Tabla 8: Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Verbal Grupo Control – Pretest.....	27
Tabla 9: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental y Grupo Control después de la aplicación de un programa lúdico..	29
Tabla 10: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su Dimensión Visomotora antes y después de la aplicación de un programa lúdico.....	30
Tabla 11: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su dimensión capacidad aplicada antes y después de la aplicación de un programa lúdico.....	31
Tabla 12: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su dimensión capacidad verbal antes y después de la aplicación de un programa lúdico.....	32
Tabla 13: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental antes y después de la aplicación de un programa lúdico.	33
Tabla 14: Promedio del EMUC antes y después de la aplicación del programa....	34
Tabla 15: Diferencias emparejadas del EMUC.....	35

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico1:Comparación de Niveles de Capacidad Creativa entre el grupo control y grupo experimental antes de la aplicación del programa.....	65
Gráfico2:Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Experimental.....	65
Gráfico3:Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Aplicada Grupo Experimental.....	66
Gráfico4:Evaluación de la Capacidad Verbal - Grupo Experimental Pretest.....	66
Gráfico5:Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Control – Pretest.....	67
Gráfico6:Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Aplicada Grupo Control – Pretest.....	67
Gráfico7:Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Verbal Grupo Control – Pretest.....	68
Gráfico8:Comparación de Evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental y grupo control después de la aplicación del programa.....	68
Gráfico 9:Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión visomotora antes y después de la aplicación del programa.....	69
Gráfico 10:Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión capacidad aplicada antes y después de la aplicación del programa.....	69
Gráfico 11:Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión capacidad verbal antes y después de la aplicación del programa.....	70
Gráfico 12:Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa.....	70

RESUMEN

El presente estudio de investigación cuyo enfoque metodológico es de tipo cuasi experimental, muestra los resultados de una experiencia realizada en el colegio “Santa María Reina”, en la ciudad de Chiclayo. El objetivo de este estudio fue determinar el efecto que tiene la aplicación de un programa lúdico para el desarrollo creativo en estudiantes del primero de secundaria. Las participantes fueron 30 estudiantes. El diseño utilizado fue una combinación del diseño con preprueba-postprueba con grupo de control y grupo experimental, el primero recibió la aplicación y el grupo control no recibió. Para la recolección de información se utilizó el test Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC Sánchez, Pedro (2006), para medir la variable dependiente. Los resultados manifiestan una mejora leve en la capacidad creativa dentro de las puntuaciones del grupo experimental pasando de un nivel de poco creativo a medianamente creativo, en donde las funciones de fluidez, flexibilidad y originalidad muestran un nivel más elevado. El programa lúdico desarrollo creativo, tuvo como efecto un incremento en las funciones de la capacidad creativa variables asignadas para evaluar los niveles de creatividad en el grupo experimental.

Palabras clave: Desarrollo creativo, capacidad creativa, programa lúdico, ejercicios de estimulación creativa

ABSTRACT

This research study whose methodological approach is a quasi-experimental type, shows the results of an experience carried out at the "Santa Maria Reina" school, in the city of Chiclayo. The objective of this study was to decide the effect that the application of a recreational program has on creative development in students of the first year of secondary school. The participants were 30 students. The design used was a combination of the pretest-posttest design with the control group and the experimental group, the experimental group receives treatment and the control group does not receive treatment. To measure the dependent variable to gathering information, the Multifactorial Assessment of Creativity test (EMUC Sánchez, Pedro (2006), The results show a slight improvement in creative capacity within the scores of the experimental group, going from a level of little creativity to moderately creativity, where the functions of fluency, flexibility and originality show a higher level. The recreational creative development program had the effect of increasing the functions of creativity capacity assigned variables to evaluate creativity levels in the experimental group.

KEYWORDS: Creative development, creative capacity, playful program, creative stimulation exercises

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los avances tecnológicos y los cambios sociales que estos comportan hacen que haya una desvinculación entre la praxis educativa y el medio social del educando, que para éste resulta más atrayente y divertido debido a que tienen mayor acceso a la información, entran en contacto con aquello que es de su interés y preocupación. Desde esta realidad en su publicación, César Bona (2015), dice: “Las puertas de la escuela han de estar abiertas; no solo para que entren los niños, sino para que sus ideas salgan y transformen el mundo”.

Por tanto, es una necesidad emergente potenciar entre los espacios educativos el fomento de la creatividad dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que la educación tiene como finalidad preparar a los estudiantes de distintos niveles para su inserción dentro de la sociedad. Por tal razón éstos deberán desarrollar habilidades y competencias que les ayude a enfrentar los retos que les demande el contexto de tal forma que lleguen a desempeñarse como agentes transformadores, y ser generadores de proyectos innovadores.

Cabe resaltar que solo participar de las clases diariamente, no avala un fomento al desarrollo creativo, debido a que dentro de este proceso confluyen distintos factores como: el rol del maestro, el aspecto sociocultural y afectivo, además del ambiente familiar. En algunos estudios referentes al desarrollo creativo se ha enfatizado en el rol del docente, en la praxis del modelo pedagógico, en la didáctica que se utiliza y en cada una de las estrategias que convergen en el proceso de enseñanza - aprendizaje y que son claves para el desarrollo y la transformación.

Partiendo de la premisa que todos somos creativos, se considera que sólo a través de la creatividad se puede mantener un estado de motivación que permita al estudiante descubrir lo que le gusta y le apasiona, pues sólo cuando nos desempeñamos en las cosas que nos gustan, éstas se realizan mejor y obtienen mayor productividad, así lo asevera: Ken Robinson maestro de la creatividad: “descubrir tu pasión, lo cambia todo”; porque es una habilidad que no se educa, sino que se fomenta en el acontecer diario; se profundiza y asimila en cada etapa.

Conforme a lo expuesto anteriormente la presente investigación busca proponer un programa lúdico que impulse el desarrollo creativo en las estudiantes de primer año de secundaria, para ello se plantean las fases que conforman un programa.

La primera fase, llevará a conocer la estructura organizacional y propuesta pedagógica del colegio Santa María Reina de Chiclayo, sus distintos estamentos, la labor que desempeña, visión y misión que se ve reflejada en el quehacer educativo diario de los docentes y del personal que ejerce esta misión educativa.

En la segunda fase, se buscará la ejecución del proceso de investigación, que estará orientado en dar a conocer diversas teorías planteadas desde los diferentes autores acerca de la creatividad y la influencia que tienen las actividades lúdicas en el fomento del desarrollo creativo. La tercera fase de la investigación consta de tres actividades que permitirán recoger la información a través de la aplicación del instrumento de evaluación y del programa lúdico “Despertar Creativo”.

La cuarta fase de la investigación realizará la interpretación, análisis y comparación de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del instrumento de evaluación y del programa lúdico “Despertar Creativo”. En la quinta fase de la investigación se compararán los efectos y su relación con los objetos del trabajo de investigación para elaborar las conclusiones y sugerencias en base a los datos que se obtuvieron durante este procedimiento del programa.

En el colegio Santa María Reina de Chiclayo, se observa la necesidad de implementar programas o proyectos que se avoquen detenidamente en el desarrollo de la creatividad. A través de esta investigación se propone el Programa Lúdico “Despertar Creativo” que ayude a incrementar el desarrollo creativo en las estudiantes, pues cada vez el contexto global, nacional, regional, local e institucional exige que las personas adquieran habilidades que permitan resolver con eficiencia los retos que se les plantean a lo largo de la vida.

Goleman (2000), sostiene que el clima del proceso creativo se debe ver favorecido por una apertura mental: que propicie, estimule y promueva el pensamiento divergente, el análisis crítico y el autoanálisis que los lleve a proponer y replantear diversidad de soluciones. Pretendiendo con ello obtener avances en esta capacidad desde las prácticas pedagógicas; desde el control de variables, esperando provocar continuidad en este campo de estudio dentro del espacio educativo.

La creatividad genera la posibilidad de ofrecer soluciones originales y prácticas en la resolución de problemas manifestando las múltiples formas y medios que el hombre tiene para lograr trascender de generación en generación; lo que hace posible que su vida alcance el mayor desarrollo. Las personas creativas poseen una gran inquietud o curiosidad, que les permite observar las situaciones de modo diverso porque sus mentes son más flexibles, tienen mayor información y capacidad de innovación, de creación, de trascendencia y descubrimiento.

Al respecto, se debe precisar que una persona es creativa en un campo, pero no en todos según lo propone Gardner (2005) en la teoría de las Inteligencias Múltiples; indicando además que es pertinente observar las inclinaciones naturales del niño, exponerlos a una diversidad de experiencias y materiales que les permita explorar el medio y las situaciones y de esta manera forjar sus aptitudes para descubrir sus talentos, dado que este rasgo potencial en la persona debe ser desarrollado, trabajado y transformado a lo largo de la vida.

Según lo expuesto, el objetivo general de esta investigación será Proponer un Programa lúdico para el desarrollo creativo en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

Presenta como objetivos específicos: Diagnosticar los niveles de la capacidad creativa (creatividad visomotora, creatividad verbal y creatividad aplicada) del grupo control y grupo experimental. Elaborar contenidos que promuevan el desarrollo creativo en las estudiantes del primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo para la estructuración del programa lúdico. Evaluar los niveles de capacidad creativa (creatividad visomotora, creatividad verbal y creatividad aplicada) del grupo control y experimental después de la aplicación del programa lúdico "Despertar Creativo.

Comparar los niveles de desarrollo creativo que alcanzarán ambos grupos antes y después de la aplicación del programa lúdico "Despertar Creativo". Conforme a los objetivos propuestos anteriormente se plantea la siguiente hipótesis:

H₁ La aplicación de un programa lúdico mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo. H₀ La aplicación de un programa lúdico no mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

Considerando que la lúdica es una estrategia didáctica que promueve el desarrollo creativo y por ende fomenta el aprendizaje significativo, pues satisface las necesidades de autonomía, consolidación del autoestima y habilidades metacognitivas de los adolescentes población que participa del estudio de investigación. Se hace necesario describir los enfoques pedagógicos del juego, el método lúdico, la eficacia de programas lúdicos, estrategias para el fomento de la creatividad, perfil cognitivo y emocional de adolescentes, la creatividad como fuente impulsora de las funciones cerebrales superiores y ejecutivas.

Es importante iniciar este rastreo revisando las definiciones de Guilford, Torrance y Csikszentmihalyi, pues son precursores del concepto de la creatividad, posteriormente se darán a conocer posturas actuales. Guilford (1977) indica que la creatividad es una función intelectual compleja y la relaciona con la habilidad para resolver problemas, proponiendo un modelo para la estructura del intelecto en donde se plantean las dimensiones: figurativa, simbólica y semántica.

Por ello considera clases operacionales, elaboración convergente, elaboración divergente, valoración y memoria, además clases productivas que ayudan al proceso creativo. Por otro lado P. Torrance, citado por Esquivias Serrano (2004) define este concepto como el medio por el cual la persona se vuelve empático a las dificultades, “la insuficiencia en los conocimientos, genera la identificación de problemas, lo que hace posible el planteamiento de nuevos procedimientos, proponer teorías, formular suposiciones, aprobar y demostrar estas suposiciones, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados”.

Según Torrance las características de la creatividad son: fluidez de palabras, expresiones; flexibilidad que describe las diferentes categorías o grupos y la originalidad propuesto como algo innovador. De igual forma, M. Csikszentmihalyi (1998) manifiesta que la creatividad se fomenta en el transcurso de la vida, más aún puede incrementarse cambiando e interactuando con las situaciones del medio que lo rodea para alcanzar una vida con mayor desarrollo.

Csikszentmihalyi (1998), expone que la creatividad es la consecuencia de la correlación de un método conformado por tres elementos: el conocimiento que contiene normas figuradas, el ser humano que contribuye innovación al espacio

figurado y un ambiente de especialistas que inspeccionan y certifican la invención. Los autores nombrados anteriormente, destacan la efectividad de la “creatividad” en diferentes aspectos, entre ellos se puede indicar: en la persona, en el proceso y en el contexto, siendo éstos exponentes del desarrollo creativo, plantear que ésta puede darse en distintos espacios que contribuyan a su desarrollo.

Ochoa y Mendoza (2013) afirma que la creatividad es una habilidad humana que cualquier persona puede desarrollar, ésta necesita ser trabajada y estimulada, es decir, se debe propiciar acciones que la demuestren. Haciendo hincapié que al crear oportunidades para ejercitarla hacen posible el desarrollo de evidencias. Arroyo (2011) asevera que la creatividad es fuente potencial de la persona humana, es una habilidad que se desarrolla y una condición que se moldea, es pues la escuela quién debe propiciar y facilitar espacios o condiciones idóneas que desarrollen esta capacidad que hacen posible un desarrollo formal e integral.

Por ello, es fundamental tener presente la afirmación de Arroyo (2011); la creatividad puede obstruirse por componentes emocionales, afectivos, sociocognitivos y culturales. Proponiendo lo esencial que es localizar el punto de equilibrio entre el pensamiento creativo y el pensamiento racional, de ahí de la importancia que se desarrolle en la adolescencia en donde el proceso de identificación se está forjando. Martínez Viel y D. Pérez Obregón (2011) manifiestan que el desarrollo creativo involucra el contentamiento de las carencias individuales y es un medio que hace posible que la persona alcance su plenitud.

He ahí que se sustenta la vital importancia de prestar atención en esta etapa del desarrollo humano, pues como se viene afirmando, es una capacidad que no es innata, sino que debe hacerse crecer, de ahí que hay una interrelación entre persona y contexto. Entre los componentes de la creatividad está el pensamiento convergente que según Allueva, (2007) refiere que es un tipo de entendimiento lógico, derecho, metódico, inflexible, selectivo, con una conformación de fases, de juicios y análisis, que se detiene en el estudio de las causas y consecuencias del problema. Utilizando para resolverlos una opción sistematizada y metódica.

Es un tipo de pensamiento relacionado con la escuela tradicional, pues sólo propone una sola opción como solución. Marzano (2012), plantea estrategias o habilidades que fomentan el pensamiento de tipo divergente, que favorece a la creatividad: Comparación; que permite la articulación de semejanzas y diferencias

entre cosas y situaciones lo que favorece a la función cognitiva de la atención. Clasificación; permite congregarse en distintas clases en base a sus propiedades y particulares, lo que permite el desarrollo de la función de atención alternante lo que contribuye a una mejor discriminación y selección.

Inducción: Indica generalizaciones o especificaciones desde la información o de la reflexión de una determinada situación que hace posible establecer, Deducción: Indica consecuencias que se desprenden de determinadas observaciones o generalizaciones, que son las secuelas. Análisis de Equivocaciones: Señalar las falencias en el razonamiento de sí mismo o en el de sus pares concerniente a lo que se desarrolla para un aprendizaje significativo. Confeccionar sustentos: elaborar un conjunto de pruebas que permitan mantener las afirmaciones planteadas que hacen sostenibles desde los distintos planteamientos.

Abstraer: Señalar el patrón general que se halle en la información obtenida. Considerar diversos aspectos: equiparar y articular el propio parecer y contrastarlos con el de los demás que permite analizar distintos puntos de perspectivas y análisis Otro componente que tiene la creatividad es el pensamiento divergente, término acuñado por Guilford (1983) quien expresa que no se restringe a un plano único sino a varias opciones, es sensitivo e imaginativo, emplea varias técnicas para la solución de problemas, es un pensamiento que se asocia a la vida diaria.

Guilford considera que este tipo de pensamiento tiene las siguientes características: Fluidez: Facilidad para generar ideas y dar solución a un problema. Es además la capacidad para evocar una gran cantidad de palabras y respuestas. Según Guilford, consiste en la capacidad de recuperar información de la propia memoria; constituyendo sus particularidades en clases, determinando: fluidez ideacional; producción de diversas ideas como posibles soluciones; fluidez simbólica: distintas formas que se pueden crear en un tiempo determinado; fluidez asociativa: conformación de relaciones en una determinada situación.

Fluidez de expresión: facilidad en la elaboración de frases con un sentido; fluidez verbal: facilidad para generar diálogo, para enlazar ideas, unas tras otras.

Fluidez de las inferencias: presentada una hipótesis han de imaginarse las consecuencias en un determinado tiempo; flexibilidad: Capacidad para cambiar de perspectivas o lineamientos, concebir y enfocar distintos aspectos del problema.

Existen dos clases o tipos que es importante rescatar:

Flexibilidad espontánea: es aquella, que aun sin ponérselo, utiliza el individuo cuando varía la clase de respuestas a una pregunta de un test.; flexibilidad de adaptación: cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible. Elaboración: Habilidad para encontrar funciones y aplicaciones diferentes de las habituales en torno a una misma problemática y a su vez estructurarlas para implementarlas.

Sensibilidad a los problemas: Capacidad de mirar más allá del problema, habilidad para percibir más de lo que se ve e inducir a un cambio más profundo. Redefinición de Conjuntos Organizados: Destreza para transformar elementos en algo nuevo y redefiniéndolos conforme a lo que se desee plantear. Robinson (2012), plantea dos etapas para el desarrollo de la Creatividad: en la primera se basa en probar, hacer bocetos, lanzar suposiciones y explorar posibilidades o alternativas.

La segunda consiste en ser crítico y plantearse si han funcionado las propuestas, si tiene posibilidades y si era lo que se esperaba. Con ello, Robinson (2012), postula que para el fomento del desarrollo creativo desde la enseñanza debe tenerse en cuenta que: es un proceso continuo, el mismo que permite adquirir esta capacidad y así manejar las diversas técnicas. Sustentando que la creatividad es una destreza práctica que se puede obtener; y que se debe desarrollar y estimular en el transcurso de la obtención de saberes y éste se torne efectivo.

Según universia.net.com; plantea algunos consejos para fomentar la creatividad: que los estudiantes busquen soluciones por sí mismos, la creatividad es una facultad que no conoce límites, podría afirmarse que nos permite trascender como personas. Por lo tanto, se deben generar preguntas abiertas que los lleve a reflexionar y plantear problemas que los induzca a resolverlos por sí mismos; motivándolos a hacer preguntas y así realizar sus propias síntesis, análisis, conexiones y explorar nuevas ideas como posibilidades.

Brindarles feedback personalizado, proporcionar retroalimentación a cada alumno debe ser una prioridad, ya que constituye una parte vital de proceso creativo. Dedicar tiempo a explicarle al alumno los puntos fuertes de su trabajo. Dentro del proceso creativo se requiere siempre reforzar el aprendizaje para su consolidación, dicho proceso demanda el ejercicio de las funciones ejecutivas, entre las que se puede destacar: la verificación y organización, que ayudan a orientar el aporte del conocimiento que hace posible su aplicación en una situación.

Cambiar los roles siendo en esta etapa del desarrollo humano de vital importancia la conformación de la identidad, en donde los adolescentes buscan modelos, por ello el que en ocasiones los estudiantes sean los encargados de transmitir los conceptos y que busquen maneras creativas para hacerlo. Ayudará a que ellos descubran algunas habilidades que conforman su personalidad y a desarrollar la empatía que nos coloca en el lugar del otro y permite comprender.

Inventa cosas junto a ellos, todos tienen que despertar y explotar lo que llevamos dentro, la habilidad y el deseo insaciable de ser generadores de nuevas ideas, las personas se deben atrever a inventar, crea palabras nuevas, genera abreviaturas de conceptos importantes que les ayude a memorizarlos. Potenciar talentos individuales: descubrir las habilidades que se poseen y lo que se puede llegar a realizar hace posible que la autoestima y el concepto de sí mismo se refuerce.

Entonces es determinante que cada educando tenga la oportunidad de demostrar y fortalecer sus competencias. Aprovechar la tecnología: el docente no se debe quedar al margen de todas las herramientas que ofrecen las TIC's para crear una clase dinámica y explotar la creatividad. Joseph Tront, citado por Julio Talledo (2012) señala que la tecnología ayuda a superar la dificultad de conexión entre profesor y estudiante y la participación; debido que, desde el enfoque educativo tradicional de enseñar, sólo se hacen partícipes a uno o dos estudiantes.

Por el contrario, con la tecnología se logra que todos los estudiantes participen a la vez, de esta manera se rompe el esquema de que solo algunos intervengan" y permite responder al estilo de aprendizaje de cada uno. Diseña lecciones multidisciplinarias: Integrar es una característica importante en la creatividad. Por lo tanto, la combinación de contenidos entre áreas hará surgir la integración de habilidades, lo mismo que las ideas o la invención de propuestas.

Complementar los contenidos con música, historia, gramática, religión; entre otras, hará posible una combinación de habilidades cognitivas en los educandos. Herramientas para el proceso creativo: dentro de las cuales resaltan la fluidez es una herramienta que genera en el individuo la mayor cantidad de ideas, alternativas posibles para la solución de problemas, cuantas más opciones se tengan respecto a un caso en particular, más posibilidades de solucionarlo.

Brainstorming o "tormenta de ideas": originada con el único fin de crear una lista de ideas que se verifican en la solución de problemas, éstas no se rigen bajo un

esquema ni admiten críticas, sino que se generan simplemente para luego comprobarlas en la aplicación de la solución de problemas y por ende identificar las que son: útiles, innovadoras, aplicables y ejecutables.

Flexibilidad es una función ejecutiva, herramienta que permite plantear distintas formas de solucionar una situación única, lo cual hace posible una adaptación e induce a nuevas ideas para solucionar un problema. Uso de Preguntas Provocadoras: técnica que se produce al ir formulando preguntas que susciten el utilizar conceptos, medios y habilidades que nunca antes lo habrían hecho.

Estimulación de Imágenes: Se desarrolla a partir de presentar imágenes de las cuales la información que se saque de ellas ayudará a resolver el problema.

Estimulación mediante Objetos: Consiste en presentar objetos que luego deberán relacionarse para la solución de los problemas propuestos. Proceso Cognitivo en los Adolescentes, Jean Piaget plantea la descripción del desarrollo evolutivo en relación a los cambios cognitivos que se dan en el ser humano y estos los agrupa en cuatro estadios que se relacionarán con el desarrollo humano.

En esta Etapa iniciada entre 11 y 12 años en donde el pensamiento formal se empieza a consolidar, de donde derivan algunos aspectos como: razonar de forma abstracta, procesamiento de la Información con mayor agilidad, capacidad de reflexión sobre los propios pensamientos (Metacognición), pensamiento deductivo e inductivo, deducen conclusiones a partir de conceptos abstractos.

Características Funcionales del Pensamiento Formal, se describen tres rasgos de las operaciones formales, que pincelan las actitudes propias de la adolescencia, lo real es un subconjunto de lo posible el adolescente no se limitará solo a las relaciones visibles, sino que deducirá las que pueden ser posibles para una misma situación, siendo con ello inclinados a interrogar la realidad; suponiendo otras circunstancias posibles desde el surgimiento de un pensamiento abstracto.

Razonamiento hipotético deductivo las suposiciones que el adolescente propone se ven formuladas como “hipótesis”, es decir, deben de ser comprobadas. Con lo cual deducirá las consecuencias de las acciones que vayan realizando en torno a la situación expuesta o experiencia que llegue a tener. Pensamiento Proposicional es la capacidad de manipular proposiciones, lo cual permitirá una mayor amplitud de posibilidades para la resolución de una situación concreta; pudiendo utilizar otras

operaciones lógicas como: disyunciones, implicaciones, exclusiones; en donde converge el pensamiento o razonamiento deductivo e inductivo.

Habilidades a Desarrollar en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje en consonancia con el perfil cognoscitivo del adolescente, es determinante desarrollar y/o fortalecer algunas habilidades, para ello Limón y Carretero (1995) proponen cuatro tipos de habilidades independientemente de la asignatura que se estudie: Habilidades de razonamiento: razonamiento inductivo, deductivo y analógico, junto con la capacidad o habilidad de argumentación y sustentación.

Habilidades de resolución de problemas: selección de información relevante, identificación de objetivos, planificación y elección de la estrategia óptima, toma de decisiones, ejecución de la estrategia y evaluación. Estrategias de aprendizaje: técnicas y hábitos de estudio y aspectos estratégicos implicados. Habilidades metacognitivas: Conocimiento sobre los propios procesos de pensamiento (conciencia de sus propias habilidades, capacidad entre otras).

Las habilidades metacognitivas implican procesos de planificación, evaluación, organización, monitorización y autorregulación. Con lo propuesto anteriormente se determina que el avance cognitivo demanda una estimulación continua, constante, consciente e intencionada; en donde el docente y la escuela asumen un rol notable. El juego en la adolescencia, es importante rescatar el valor que tiene el juego en esta etapa, ya que, desde el pensamiento formal propio de esta etapa, el adolescente no ve límites, pero sí diferencia, analiza y cuestiona y se apasiona por lo que implica algún tipo de reto; lo que lo hace potencialmente creativo.

Jean Piaget (1951) caracteriza al juego diferenciando juegos con normas de juegos sin normas, y comparando el paso de un juego sin límites a uno reglado con el desarrollo de la infancia dado que los juegos basados en normas requieren y apuntan a la socialización que forja el establecimiento del autoconcepto. Esto se le atribuye a todo ser humano, que necesita seguir normas, u orientaciones para que el desarrollo obtenga resultados eficientes en lo que se pretenda conseguir.

Sigmund Freud, considera al juego como: un medio con el que el niño cuenta con el objetivo de expresar y satisfacer sus necesidades, liberando emociones reprimidas; en donde de ser un espectador empiezan a controlar la realidad.

Esta perspectiva se da en los adolescentes que al entrar en contacto con diversos espacios, momentos o situaciones para el juego simplemente se muestran espontáneos, libres o simplemente se resisten a los mismos.

Son muchos los autores que proponen el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, sosteniendo que este es un factor determinante para lograr un aprendizaje significativo, tanto en los procesos cognitivos, como de socialización para así generar una formación integral. La importancia del juego en el aula, el juego, mantiene activa por más tiempo la atención focalizada, motiva a querer explorar e investigar, ir construyendo y generando saberes nuevos.

Por tanto, es primordial hacer del aula un espacio en el que el estudiante asuma el juego como una de las herramientas que motiva a construir el propio aprendizaje.

En el aula, el juego debe ir anexado a las actividades estructuradas por el docente Calero (2003) afirma que: El juego, es de gran significancia para la formación integral, pues por su medio se adquieren conocimientos y se desarrollan habilidades brindando la oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al medio que lo rodea. Es por ello, que el juego ayuda a potenciar las capacidades creativas, es por ello que debe fomentarse en ambientes educativos.

El juego no solo permite desarrollar habilidades sociales; sino que es una herramienta precisa para fomentar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Según la teoría sociocultural de Vygotsky (1934) citado por Moll (1998) se proponen los siguientes aspectos: el juego como valor socializador: el ser humano es determinado por las características del medio social donde vive, el contexto familiar, escolar, amigo, entre otros. El juego como una acción espontánea: A través de ella se transmiten valores, principios, costumbres, fantasías, anécdotas.

El juego no es sólo el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que forja la zona de desarrollo próximo, esta es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (Moll, 1998).

El juego durante la etapa de la infancia temprana es la ocupación principal del niño, a través del mismo se adquieren mayor desarrollo en las áreas: psicomotora, cognitiva y social, lo que permitirá la formación de su personalidad y un crecimiento integral; el juego en todas las fases debe tener propósitos educativos y ayuda al incremento de sus competencias creadoras. La adolescencia es un periodo básico para la formación, la maduración y el descubrimiento personal.

A edades cada vez más tempranas los jóvenes se hacen consumidores de moda y tecnología, aún más en esta realidad en la que la formación académica ha dado un giro y ha trasladado sus espacios a otros ámbitos, practican nuevas formas de ocio y entretenimiento, ante esta situación se hace necesario proponer formas de juego y programas que estimulen funciones y habilidades permitan al adolescente aparte de entrenarse y recrearse desarrollar sus capacidades.

Las estrategias lúdicas son ejercicios que promocionan el aumento de habilidades y capacidades que la persona precisa para apropiarse de un saber. En estas actividades el juego va a ayudar a potenciar en el adolescente la autoestima, genera amplios deseos de relacionarse, de trabajar en equipo, fomenta la imaginación y la creatividad. Además, produce una evasión de los problemas, necesarios en la vida para mantener un equilibrio emocional y afectivo.

En ocasiones el juego en esta etapa empieza a perder importancia, porque sobretodo se empiezan a sustituir los juegos tradicionales por las TIC's, televisión, tablet, celular, cada vez nos encontramos con mayores sitios de internet que van a disponer de diversidad de juegos en línea y que son atractivos para los adolescentes. En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos sensoriales, como la luz, el color, el sonido y el espacio.

III. METODOLOGÍA

El presente estudio es una investigación de tipo aplicada. (Concytec, 2018) El enfoque metodológico aplicado es cuasi - experimental en el que se maneja intencionalmente la variable independiente para observar su efecto en la variable dependiente. En este tipo de diseño, la población no se selecciona de manera aleatoria, sino que las personas o grupos ya están formados antes del estudio (Campbell & Julián, 1973).

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación: La investigación es de tipo cuasi - experimental en el que se manipula intencionalmente la variable independiente para ver su efecto en la variable dependiente. Teniendo en cuenta que los procesos cuasi - experimentales son los pertinentes para experimentar la hipótesis de relaciones causales.

Diseño de Investigación: Para el desarrollo de este estudio de investigación, es el diseño de preprueba y postprueba aplicado al grupo control y experimental en el que los grupos son constraídos para verificar si el programa, es decir, la variable independiente, tuvo efecto sobre la variable dependiente (Sampieri, Fernández & Baptista, 1995)

El diseño puede diagramarse de la siguiente manera:

Tabla 1: Diseño Experimental de Investigación

GE1	O1	X	O2
GC2	O3		O4

En dónde:

X= Aplicación del Programa

O1= Evaluación Pre-prueba – Grupo Experimental

O3=Evaluación Pre-prueba – Grupo Control

O2=Evaluación Post-prueba – Grupo Experimental

O4=Evaluación Post-prueba – Grupo Control

3.2. Variables y operacionalización

En el presente estudio de investigación la variable independiente es el programa lúdico para el desarrollo creativo y la variable dependiente es la capacidad creativa que contiene las categorías de creatividad visomotora, creatividad fluida, creatividad aplicada; que se muestra en el cuadro de operacionalización se encuentra en el anexo 3

Definición Conceptual

Programa Lúdico para el Desarrollo Creativo

Los Programas Lúdicos proponen la estructuración de estrategias y técnicas que permiten el aprendizaje basado en el juego. Según Jiménez (2006), el juego es una acción en donde convergen todas las dimensiones de la persona (social, emocional, cognitiva) lo que hace posible una formación integral.

Capacidad Creativa

La creatividad es una capacidad que poseemos todas las personas, de forma más o menos desarrollada, y que todos podemos utilizar, para el fomento de la creatividad es importante romper estructuras, salirse de las líneas establecidas y que esto permita adaptarse y reproponer la realidad en que se vive. Pastor (2012).

El instrumento de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC), Sánchez (2006) agrupa la creatividad en tres aspectos para que su medición sea integral

Creatividad visomotora. Capacidad por la cual se integran mediante la coordinación óculo - mano y permiten realizar un proceso y a su vez resolver un problema. Creatividad aplicada o inventiva. Permite descubrir

diversos usos y aplicaciones a acciones u objetos de la vida diaria Sánchez (2006). Creatividad verbal. Es la facilidad de crear un número elevado de ideas Sánchez (2006)

Definición Operacional

Variable Dependiente

Alvarado (2012) recomienda apoyar el trabajo para desarrollar pensamiento creativo, diseñando actividades que reten las experiencias, la curiosidad y el interés de los estudiantes. Las características de la creatividad: fluidez, flexibilidad originalidad propuestos por Guilford son consideradas por Sánchez (2006) como capacidades visomotora, aplicada o inventiva y verbal.

Variable Independiente

Jiménez (2006) sostiene que El juego es una actividad que involucra a todas las dimensiones del sujeto (expresividad, motricidad, sentimientos, inteligencia, sociabilidad, etc.). Todas ellas participan y por lo tanto el niño se expresa totalmente y se desarrolla de manera equilibrada al juego.

Para observar a detalle la matriz de operacionalización de las variables ver anexo 3

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: La población seleccionada para realizar el presente estudio, fueron 30 estudiantes del primero de secundaria del centro educativo privado "Santa María Reina", Chiclayo. La asignación de la variable independiente al grupo experimental es por conveniencia.

Muestra: Al ser la población tan pequeña la muestra es igual a la población. La asignación de la variable independiente al grupo experimental será por conveniencia, es decir, aquellos estudiantes que entren a formar parte de un índice de creatividad bajo integrarán el grupo experimental

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas: Las técnicas a utilizadas en el presente estudio para la recopilación de datos fueron:

Cuadernillo de Trabajo Digital, en el que se proponen diversos ejercicios que estimulen la creatividad es sus distintos aspectos estructurados en sesiones y aplicados a través de formularios google.

Planilla de Monitoreo, aplicadas durante el desarrollo de las sesiones, esto con la finalidad de observar si algunas de las estudiantes podrían ser más influenciables por alguna variable extraña (estado de ánimo, poca tolerancia a la frustración) mencionadas observaciones estipuladas en indicadores

Planilla de Evaluación de Procesos, esto permitirá identificar el desarrollo procesual de cada estudiante en cuanto a la aplicación de las sesiones del programa lúdico “Despertar Creativo”.

Aplicaciones Digitales Educativas, desde la demanda digital que ha requerido la formación académica debido a la emergencia sanitaria que vive el país, las aplicaciones educativas han tomado un papel protagónico con el único fin de optimizar de manera digital el proceso de enseñanza digital.

Instrumento: La herramienta de evaluación que se aplicó en la presente investigación es de tipo cuantitativo; el EMUC (Evaluación Multifactorial de la Creatividad) es un instrumento diseñado por Sánchez, P (2006); conformado en tres aspectos, correspondiente a las tres características de la creatividad: visomotora, aplicada y verbal; midiendo así las áreas donde se expresa la capacidad creativa y permitiendo con ello identificar a las estudiantes más creativas de las menos creativas; cuya ficha técnica se encuentra en el anexo 6.

3.5. Procedimiento

Desde el enfoque cuantitativo, la investigación científica, según Monje (2011), “es un proceso sistemático y ordenado que se lleva a cabo siguiendo determinados pasos. Primero es planear la investigación, que consiste en proyectar el trabajo con una estructura lógica de decisiones y con una estrategia que oriente la obtención de respuestas adecuadas a los

problemas de indagación propuestos” (pg.19). Aunque se trata de un “proceso metodológico y sistemático, no existe un esquema completo, de validez universal, aplicable mecánicamente a toda investigación” (pg.20). Sin embargo, se pueden identificar una serie de elementos comunes, que guían y orientan el proceso del estudio, estos se pueden organizar en fases y etapas (Monjes, 2011).

El presente estudio de investigación ha sido desarrollado, de modo procesual; en cinco fases; éstas se describen progresivamente y detalladamente en el programa de actividades y en este apartado se detallan cada una de ellas:

Fase I Revisión documental y Teórica:

Durante esta fase, “los primeros pasos son de manera conceptual e implican pensar, leer, reformular inquietudes, proponer teorías y revisar conceptos” (Monjes, 2011) en base a la información obtenida por medio de la revisión bibliográfica se eligió el tema de investigación, “Programa lúdico del desarrollo creativo en estudiantes del primero de secundaria del Santa María Reina, Chiclayo y su efecto en el desarrollo creativo”. Se continuó con la formulación de los objetivos del estudio a desarrollar y finalmente se realizó la selección de las teorías relacionadas con la temática lo que dio paso a la construcción del marco teórico, ordenando la información de lo general a lo particular.

Fase II Planificación y diseño:

En esta etapa se determinó el método y las estrategias a utilizar para que se logren los objetivos planteados en la investigación, el diseño elegido es cuasi-experimental propio de la investigación cuantitativa es el diseño de preprueba y postprueba aplicado al grupo control y experimental en el que los grupos son contrastados para verificar si el programa, es decir, la variable independiente, tuvo efecto sobre la variable dependiente (Sampieri, Fernández & Baptista, 1995)

Según Monje (2011) esta fase considera el proceso metodológico en el que se detalla los pasos a seguir en la investigación. Identificación de la población que se va a estudiar. Se trabajó con 30 estudiantes del primero de secundaria. Selección de instrumentos y metodología: El instrumento que se utilizó es el EMUC (Evaluación Multifactorial de la Creatividad).

Fase III Recolección de Información y Trabajo de Campo:

Esta fase consta de tres etapas que permitirán recoger la información a través de la aplicación del instrumento de evaluación y del programa siguiendo los criterios establecidos para la administración de los mismos. Estas actividades serán las siguientes: Administración de la Preprueba, Implementación o aplicación del programa y Administración de Post prueba

Fase IV Análisis e Interpretación de los Resultados:

En esta fase se ordenaron y organizaron los datos obtenidos para proceder al inicio del proceso de análisis e interpretación de los mismos, a través de las siguientes actividades:

Corrección de pruebas: se realizaron las respectivas correcciones de las pruebas que fueron aplicadas durante la recolección de información y trabajo de campo

Tabulación y diagramación de los Resultados: Los resultados vertidos en el instrumento aplicado serán tabulados y diagramados para poder efectuar las comparaciones adecuadas.

Comparación de resultados de pre y post prueba entre grupos: En esta fase se compararon los resultados obtenidos en ambas pruebas para ver el efecto que tuvo la aplicación del programa lúdico “Despertar Creativo”, tanto en los resultados de preprueba y postprueba del grupo experimental como del grupo control.

Fase V Obtención y presentación de Conclusiones

Después de realizar la interpretación de los datos por medio de las comparaciones de los resultados de las pruebas aplicadas y su relación con los objetivos del estudio se proseguirá a responder al objetivo general y objetivos específicos para elaborar las conclusiones, las discusiones y las recomendaciones en base a los resultados que se obtuvieron durante el proceso de desarrollo del estudio de investigación.

3.6. Método de Análisis de datos

El método utilizado para el análisis de la información fue el programa estadístico SSPS 22.0 para Windows, el cual permitió observar el nivel de efecto que ha tenido la aplicación del programa en el grupo experimental e identificar niveles de capacidad creativa del grupo control.

3.7. Aspectos Éticos

Según un estudio realizado por la División de Salud Mental de la Organización Mundial de la Salud (OMS) referente a las competencias básicas que se requieren para afrontar las exigencias de la sociedad actual, ha indicado que la creatividad es una de ellas, esto exige reflexionar sobre el quehacer educativo.

Galán (2010), asevera que el patrón de la praxis pedagógica del proceso de enseñanza - aprendizaje en las escuelas, tiende a reducir el desarrollo creativo del educando debido a que hacen demasiado énfasis en la reproducción de conocimiento conceptualizado, dificultando así el uso de sus habilidades creativas. Por lo tanto, limitar el proceso de enseñanza - aprendizaje, basándose solo en la repetición de conceptos, hace que la adquisición de nociones, constructos y esquemas; se adquieran sin reflexión, ni análisis; lo cual conlleva a negar a nuestros estudiantes la oportunidad de desenvolverse en un determinado contexto social. (Swartz, 2016).

IV. RESULTADOS

La presente investigación que titula: Programa Lúdico para el Desarrollo Creativo en estudiantes del primero de secundaria del centro educativo “Santa María Reina” El diseño de la investigación es de tipo cuasi experimental, requirió la utilización del instrumento cuantitativo EMUC (Evaluación Multifactorial de Creatividad) él mismo que sirvió para la recabar la información (ubicado en el anexo 3) y para el análisis de resultados se utilizó el programa estadístico SPSS 22.0., para Windows. Para poder determinar el efecto que produce la aplicación del programa lúdico de desarrollo creativo, se responderán a los objetivos específicos planteados.

Primeramente, se presentan las puntuaciones obtenidas en el pre-test o preprueba, los mismo permiten apreciar los niveles de capacidad creativa, tanto en el grupo experimental como el grupo control, permitiendo estimar con ello los niveles alcanzados en las funciones de fluidez, flexibilidad y originalidad.

Luego se describe la fase de aplicación del programa lúdico de desarrollo creativo, señalando como se ha desarrollado este proceso, las características y participación que han presentado los que conforman los grupos de estudio de investigación y posteriormente se indican los resultados obtenidos en el post test lo que permite comparar los niveles alcanzados por el grupo experimental en el pre-test con los resultados del pos-test, es esta comparación la que permitirá determinar la influencia y los alcances del programa de estimulación cognitiva.

Como se mencionó anteriormente, el diseño de investigación seleccionado para el desarrollo de este trabajo es de pre-prueba y pos-prueba, con un grupo control y un grupo experimental, en donde los resultados de los grupos son comparados para analizar si el programa lúdico tuvo efecto. A continuación, se describen los resultados obtenidos

Resultados Pretest

Para el desarrollo de esta fase se obtuvo información por medio del instrumento EMUC (Evaluación Multifactorial de Creatividad), a través del cual se determinó el nivel de capacidad creativa en el grupo control como en el grupo experimental que forman parte del estudio. Esto con la finalidad de determinar los niveles de las funciones creativas: fluidez, flexibilidad y originalidad

Tabla 2: Comparación de los Niveles de Capacidad Creativa de ambos grupos antes de la aplicación de un programa lúdico.

	Multifactorial de la Creatividad			
	Grupo Experimental		Grupo Control	
	N	%	N	%
Poco creativa	11	73,3	5	33,3
Medianamente creativa	4	26,7	9	60,0
Muy creativa	0	0,0	1	6,7
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento EMUC aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 2 se observa el rendimiento alcanzado por los dos grupos en la ejecución del instrumento de evaluación ejecutado en el estudio antes de la aplicación del programa. En el EMUC los participantes del grupo control y grupo experimental muestran un rendimiento diverso; en donde el 73,3% de las participantes del grupo experimental se ubican en la categoría poco creativa; el 26,7% en la categoría medianamente creativa y un 0.0% en muy creativa. Sin embargo, en el grupo control el 33,3% se ubica en la categoría poco creativa; el 60.0% forman parte de la categoría medianamente creativa y un 6.7% en el nivel muy creativa. En donde las puntuaciones más bajas que corresponden a la categoría poco creativa se ubican en el grupo experimental a diferencia del grupo control quien tiene la mayoría de sus integrantes en la categoría medianamente creativa.

Tabla 3: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Experimental antes de la aplicación de un programa lúdico.

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Visomotora	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	14	93,3	15	100,0	14	93,3	14	93,3
Medianamente creativa	1	6,7	0	0,0	1	6,7	1	6,7
Muy creativa	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En los resultados de la tabla 3 se observa que el nivel de creatividad en capacidad visomotora del grupo experimental se observan los porcentajes en los criterios de creatividad; en relación a la fluidez 93,3% de las estudiantes son poco creativas y 6,7% de las estudiantes son medianamente creativas; con respecto a la flexibilidad 100% de las estudiantes son poco creativas; además según la originalidad se tiene que 93,3% de las estudiantes son poco creativas y 6,7% de las estudiantes son medianamente creativas. Lo que indica que la capacidad de transformar un proceso para alcanzar la solución de un problema o el planteamiento de este, se encuentran poco desarrollados, en donde la capacidad de transformación, el replanteamiento o reinterpretación de posibles soluciones frente a una dificultad son escasas. Sánchez (2006) citado por Galán (2010). Se denota que las participantes del grupo experimental las habilidades características de la creatividad no han sido estimuladas

Tabla 4: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Aplicada - Grupo Experimental antes de la aplicación de un programa lúdico en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Aplicada	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	8	53,3	11	73,3	7	46,7	9	60,0
Medianamente creativa	7	46,7	4	26,7	8	53,3	6	40,0
Muy creativa	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 4 se puede apreciar que el nivel de creatividad en la dimensión capacidad aplicada – Grupo Experimental en relación a la fluidez 53,3% de las estudiantes son poco creativas y 46,7% de las estudiantes son medianamente creativas; con respecto a la flexibilidad 73,3% de las estudiantes son poco creativas y 26,7% de las estudiantes son medianamente creativas; en la originalidad 46,7% de las estudiantes son poco creativas y 53,3% de las estudiantes son medianamente creativas. Luego podemos observar que en la capacidad aplicada en el grupo experimental 60,0% de las estudiantes son poco creativas y 40,0% de las estudiantes son medianamente creativas; con ello se indica que las estudiantes presentan poco desarrollo o estimulación en la habilidad de generar ideas como posibles soluciones frente a un determinado problema o dificultad (Pastor, 2012). Con respecto a la flexibilidad 80,0% de las estudiantes son poco creativas y 20,0% de las estudiantes son medianamente creativas, mostrando con ello que hay dificultades en la habilidad de cambiar de una idea a otra, lo que permitirá a su vez una modificación de conducta, actitudes (Esquivias, 2009). En lo que respecta a la originalidad el 66,7% de las estudiantes son poco creativas y 33,3% de las estudiantes son medianamente creativas, lo que pone de manifiesto que no han desarrollado la capacidad de producir ideas que nunca a nadie se la había ocurrido, de innovar, de romper esquemas.

Tabla 5: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Verbal - Grupo Experimental.

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Verbal	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	15	100,0	12	80,0	11	73,3	13	86,7
Medianamente creativa	0	0,0	3	20,0	4	26,7	2	13,3
Muy creativa	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 5 se puede apreciar que el nivel de creatividad en la capacidad verbal en relación a la fluidez 100,0% de las estudiantes son poco creativas; evidenciando que el nivel de desarrollo en esta habilidad no se ha potenciado; con respecto a la flexibilidad 80,0% de las estudiantes son poco creativas y 20,0% de las estudiantes son medianamente creativas; mostrando que el nivel de desarrollo en esta habilidad ha tenido poca estimulación; además según la originalidad se tiene que 73,3% de las estudiantes son poco creativas y 26,7% de las estudiantes son medianamente creativas; lo cual indica que la propuesta de ideas novedosas y originales en determinadas situaciones es poco frecuente en ellas.

Luego podemos observar que en la capacidad verbal en el grupo experimental el 86,7% de las estudiantes son poco creativas y 13,3% de las estudiantes son medianamente creativas, estos datos indican que no se ha ejercitado la capacidad de proponer una variedad de ideas que sirvan como solución frente a una situación o dificultad.

Tabla 6: Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Control

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Visomotora	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	6	40,0	10	66,7	5	33,3	7	46,7
Medianamente creativa	7	46,7	4	26,7	6	40,0	6	40,0
Muy creativa	2	13,3	1	6,6	4	26,7	2	13,3
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

En la tabla 6 se puede apreciar que el nivel de creatividad en la Capacidad visomotora Grupo Control en relación a la fluidez 40,0% de las estudiantes son poco creativas; 46,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 13,3% de las estudiantes son muy creativas; los datos reflejan que es un grupo heterogéneo y se en algunas de ellas se ha desarrollado las características propias de la creatividad; con respecto a la flexibilidad 66,7% de las estudiantes son poco creativas; 26,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 6,6% de las estudiantes son muy creativas; indicando que la habilidad para desplazarse de una idea a otra frente a una dificultad ha sido menos desarrollada; además en originalidad se tiene que 33,3% de las estudiantes son poco creativas; 40,0% de las estudiantes son medianamente creativas y 26,7% de las estudiantes son muy creativas; los datos indican que algunas de ellas muestran ideas originales e innovadoras para la solución de un problema. Las integrantes de este grupo manifiestan mayor manejo y desarrollo de la coordinación visoespacial; esto se deba a que ésta función ha sido mejor estimulada en la etapa del aprestamiento durante su formación académica.

Tabla 7: Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Aplicada - Grupo Control – Pretest.

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Aplicada 1	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	3	20,0	6	40,0	2	13,3	4	26,7
Medianamente creativa	12	80,0	9	60,0	13	86,7	11	73,3
Muy creativa	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 7 se puede apreciar que el nivel de creatividad en la Capacidad Aplicada del grupo control, en relación a la fluidez 20,0% de las estudiantes son poco creativas y 80,0% de las estudiantes son medianamente creativas; indicando con ello que las que integran el grupo control manifiestan diversas ideas como propuesta a la solución de un problema; con respecto a la flexibilidad 40,0% de las estudiantes son poco creativas y 60,0% de las estudiantes son medianamente creativas; indicando con ello que las estudiantes muestran facilidad al cambio de las propias ideas o comportamientos; además en originalidad se tiene que 13,3% de las estudiantes son poco creativas y 86,7% de las estudiantes son medianamente creativas, según los datos obtenidos se evidencia que las características propias de la creatividad se han desarrollado o estimulado en mayor nivel y que se tiene la posibilidad de ir mejorando mencionadas habilidades. Según lo propuesto por Galán, 2010 “la persona creativa no es solamente aquella propone o produce ideas originales o únicas sino a su vez que estén adecuadas a cada situación” afirmando así que dentro del acto creativo confluyen diversos factores: cognitivos, afectivos, ambientales de ahí que se determine que el proceso creativo es complejo y parte de observar e interpretar que hay una necesidad.

Tabla 8: Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Verbal Grupo Control – Pretest.

	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Capacidad Verbal	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Poco creativa	9	60,0	2	13,3	3	20,0	5	33,3
Medianamente creativa	2	13,3	13	86,7	12	80,0	9	60,0
Muy creativa	4	26,7	0	0,0	0	0,0	1	6,7
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 8 se puede apreciar que el nivel de creatividad en la Capacidad Verbal del Grupo Control en relación a la fluidez 60,0% de las estudiantes son poco creativas; 13,3% de las estudiantes son medianamente creativas y 26,7% de las estudiantes son muy creativas; con respecto a la flexibilidad 13,3% de las estudiantes son poco creativas; 86,7% de las estudiantes son medianamente creativas; además en originalidad se tiene que 20,0% de las estudiantes son poco creativas y 80,0% de las estudiantes son medianamente creativas. Luego podemos observar que en la capacidad verbal en el grupo control el 33,3% de las estudiantes son poco creativas; 60,0% de las estudiantes son medianamente creativas y 6,7% de las estudiantes son muy creativas.

Aplicación del Programa

En esta fase se aplicó el programa lúdico “Despertar Creativo” al grupo experimental. Este grupo estuvo conformado por 15 estudiantes del primero de secundaria que se seleccionaron de acuerdo a la puntuación obtenida en el EMUC. Cabe mencionar que debido al estado de emergencia sanitaria que vive el país, se estructuró la aplicación del programa de manera virtual para lo cual se utilizaron aplicaciones educativas digitales.

El desarrollo de las sesiones fue programado en coordinación con la responsable del área académica del centro educativo particular “Santa María Reina” que tuvieron una asistencia de tres días por semana, martes, jueves y sábado por la tarde; para las mismas se organizó reuniones por la plataforma zoom. Cada sesión se realizó en el horario de 3:00pm a 4:30pm. Todas las estudiantes se manifestaron motivadas y participaban activamente en las distintas actividades que se les propuso desarrollar en cada sesión. Cada estudiante recibía el enlace de un formulario donde contenían los ejercicios para esa sesión, juntamente con actividades desarrolladas en aplicaciones educativas: Pixton, Bookwigets, Educaplay, Flipgrid. Señalando que en la estructura de las sesiones se proponen ejercicios para estimular: capacidad verbal, capacidad imaginativa, capacidad imaginación, capacidad de memoria y capacidad de flexibilidad. Cabe mencionar que para la ejecución del programa lúdico “*Despertar Creativo*” se preestableció una planilla digital de monitoreo, la misma permitirá direccionar el alcance de los objetivos, las líneas bases por parte de los participantes, es decir, como están iniciando los participantes antes de aplicar el programa y luego esto se compara con las líneas de salida, que son las que indican como van a salir los participantes después de la aplicación del programa, paralelo a esto se va especificando el seguimiento que se realiza por parte de la facilitadora, indicando aquí el cómo trabajaran y qué tareas deberán realizar los participantes dentro de la ejecución del programa.

Resultados Post - test

En esta fase final del proyecto de investigación se empleó nuevamente el instrumento EMUC (Evaluación Multifactorial de Creatividad). Seguidamente, se exhiben por medio de gráficos y tablas los resultados obtenidos.

Tabla 9: Comparación de los Niveles de Capacidad Creativa del Grupo Experimental y Grupo Control después de la aplicación de un programa lúdico.

	Niveles de Capacidad Creativa			
	Grupo Experimental		Grupo Control	
	N	%	N	%
Poco creativa	0	0,0	0	0,0
Medianamente creativa	6	40,0	10	66,7
Muy creativa	9	60,0	5	33,3
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 9 se puede apreciar la comparación de los resultados de la evaluación Multifactorial de la Creatividad de ambos grupos después de la aplicación del programa. En el grupo Experimental el 40,0% de las estudiantes son medianamente creativas y 60,0% de las estudiantes son muy creativas; en comparación con el grupo Control donde 66,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 33,3% de las estudiantes son muy creativas. Los resultados evidencian que después de la aplicación del programa hay un cambio de categoría dentro del grupo experimental la mismas que ascienden de poco creativa a medianamente creativa y de medianamente creativa a muy creativa mostrando que el programa ha tenido incidencia. Por otro lado, se denota que también un ascenso en el grupo control lo que pueda deberse a que las participantes de este grupo mantienen cierto ritmo de aprendizaje en constante estimulación de la creatividad y por el tipo de personalidad con apertura hacia lo nuevo y diverso de lo que ya se conoce.

Tabla 10: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su Dimensión Visomotora antes y después de la aplicación de un programa lúdico.

Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental - Capacidad Visomotora				
	Antes de la aplicación del programa		Después de la aplicación del programa	
	N	%	N	%
Poco creativa	14	93,3	0	0,0
Medianamente creativa	1	6,7	6	40,0
Muy creativa	0	0,0	9	60,0
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 10 se puede apreciar la comparación de los resultados de la evaluación multifactorial de la creatividad grupo experimental en su dimensión visomotora antes y después de la aplicación del programa, en el grupo experimental antes de la aplicación del programa 93,3% de las estudiantes son poco creativas y 6,7% de las estudiantes son medianamente creativas; en comparación a los datos obtenidos después de la aplicación del programa donde 40,0% de las estudiantes son medianamente creativas y 60,0% de las estudiantes son muy creativas. Con ello, se afirma lo que postula Robinson (2012), que para el fomento del desarrollo creativo desde la enseñanza debe tenerse en cuenta que: es un proceso continuo, el mismo que permite adquirir esta capacidad. Sosteniendo que la creatividad es una habilidad práctica que todos pueden adquirir; que se puede desarrollar y estimular en el proceso de aprendizaje.

Tabla 11: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su dimensión capacidad aplicada antes y después de la aplicación de un programa lúdico.

Multifactorial de la Creatividad				
Grupo Experimental - Capacidad aplicada				
	Antes de la aplicación del programa		Después de la aplicación del programa	
	N	%	N	%
Poco creativa	9	60,0	0	0,0
Medianamente creativa	6	40,0	3	20,0
Muy creativa	0	0,0	12	80,0
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 11 se puede apreciar la comparación de los resultados de la evaluación Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental en su dimensión capacidad aplicada antes y después de la aplicación del programa, en relación a la fluidez 6,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 93,3% de las estudiantes son muy creativas; con respecto a la flexibilidad 26,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 73,3% de las estudiantes son muy creativas; en la originalidad 6,7% de las estudiantes son medianamente creativas y 93,3% de las estudiantes son muy creativas. Reafirmando lo que plantea Calero (2003) afirma que: El juego, es de gran significancia para la formación integral, pues por su medio se adquieren conocimientos y se desarrollan habilidades brindando la oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al medio que lo rodea. Es por ello, que el juego ayuda a potenciar las capacidades creativas y por tal razón debe fomentarse en ambientes educativos.

Tabla 12: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental en su dimensión capacidad verbal antes y después de la aplicación de un programa lúdico.

	Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental - capacidad verbal			
	Antes de la aplicación del programa		Después de la aplicación del programa	
	N	%	N	%
Poco creativa	13	86,7	0	0,0
Medianamente creativa	2	13,3	11	73,3
Muy creativa	0	0,0	4	26,7
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla 12 se puede apreciar la comparación de los resultados de la evaluación Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental en su dimensión capacidad verbal antes y después de la aplicación del programa.

En el grupo Experimental antes de la aplicación del programa 86,7% de las estudiantes son poco creativas y 13,3% de las estudiantes son medianamente creativas; en comparación con el grupo Experimental después de la aplicación del programa donde 73,3% de las estudiantes son medianamente creativas y 26,7% de las estudiantes son muy creativas.

Tabla 13: Comparación de Evaluación Multifactorial de la Creatividad del Grupo Experimental antes y después de la aplicación de un programa lúdico.

	Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental			
	Antes de la aplicación del programa		Después de la aplicación del programa	
	N	%	N	%
Poco creativa	11	73,3	0	0,0
Medianamente creativa	4	26,7	2	13,3
Muy creativa	0	0,0	13	86,7
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo

En la tabla se puede apreciar la comparación de los resultados de la evaluación Multifactorial de la Creatividad Grupo Experimental antes y después de la aplicación del programa. En el grupo Experimental antes de la aplicación del programa 73,3% de las estudiantes son poco creativas y 26,7% de las estudiantes son medianamente creativas; en comparación con el grupo Experimental después de la aplicación del programa donde 13,3% de las estudiantes son medianamente creativas y 86,7% de las estudiantes son muy creativas.

4.1.1. Prueba de Hipótesis

Se plantean las siguientes hipótesis:

H₁ La aplicación de un programa lúdico mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

H₀ La aplicación de un programa lúdico no mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

Tabla 14: Promedio de Evaluación Multifactorial de la Creatividad antes y después de la aplicación del programa lúdico

		Media	N	Desviación típ.
Par 1	Pre test – grupo experimental	7,73	15	2,463
	Post test – grupo experimental	32,93	15	11,106

Se puede observar que antes de ser aplicado el programa lúdico en las estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo tiene en promedio 7,73 lo que indica que tiene un nivel poco creativo; mientras que después de ser aplicado el programa lúdico en las estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo presenta un promedio de 32,93 lo que indica que tiene un nivel muy creativo. Por lo tanto, la aplicación de un programa lúdico mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

Tabla 15: Diferencias Emparejadas de la Evaluación Multifactorial de la Creatividad

Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
pre_experimental								
post_experimental	-25,200	10,831	2,797	-31,198	-19,202	-9,011	14	,000

Para esta prueba se está considerando un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%. Se observa que la diferencia entre las medias es de -25,200 el mismo que está comprendido entre los valores -31,198 y -19,202, por lo que asumimos que las medias son diferentes. Además, se observa se obtiene un valor de $t = -9,011$ con una significancia menor que 0,05 lo que comprueba que hay diferencias significativas, por lo que concluimos que la aplicación de un programa lúdico mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo.

V. DISCUSIÓN

En este apartado se dará lugar a la reflexión y análisis del estudio realizado, con el fin de enriquecerlo con otros aportes de investigación.

En primer lugar, es importante mencionar que los puntajes obtenidos en los resultados del instrumento de evaluación, evidencian que los niveles bajos obtenidos ubicaron a los participantes en la categoría poco creativos, puede deberse a que éstos que hayan acostumbrado a desarrollar actividades de forma mecánica. Sin embargo, sorprende que adolescentes cuyas edades entre los 12 a 13 años, presenten este porcentaje tan elevado en la categoría “poco creativa”, esto se puede asociar a que estas estudiantes han procedido a seguir simplemente indicaciones. En ocasiones como educadores podemos sólo convertirnos en aquellos que dan órdenes, para que los demás plasmen las ideas, sin permitirles expresar libremente sacar a relucir el potencial que llevan al interno. De acuerdo con (De Zubiría, Julián,1994) diría “bajo el propósito de enseñar conocimientos y normas el maestro cumple la función de transmisor”; es así que el maestro que dicta la lección a un estudiante este recibirá las informaciones y las normas transmitidas. El aprendizaje es también un acto de autoridad. Se puede también manifestar que es la misma (UNESCO,2015) quien afirma” Toda mejora educativa parte de contar con docentes que manejen didácticas acordes al contexto actual, el cual demanda cambiar formas tradicionales de enseñar. Es pues importante recuperar las experiencias cotidianas de las estudiantes y conducir las por vías innovadoras que parten desde el buen uso a su imaginación y creación. Es importante señalar y destacar también que desde esta lectura podamos diagnosticar cómo se encuentran los grupos y poder aplicar con seguridad el programa. Finalmente llama la atención que en el grupo experimental ninguna estudiante haya obtenido el indicador de muy creativa, lo contrario sorprende que en el grupo control solo una estudiante obtenga este indicativo, lo que demuestra que la praxis pedagógica no está desarrollando esta dimensión y esto se refleja en las puntuaciones bajas en las características de las dimensiones de la creatividad.

Dentro de los datos obtenidos se observa que el cambio de las estudiantes es rápido, es decir, pese a que la estimulación para la capacidad creativa no ha sido larga, se han evidenciado cambios significativos, esto puede venir a reafirmarnos lo que dice Bono (2005) y Lamata (2005) de que la creatividad es una habilidad que se desarrolla en la práctica, por ende, ellos indican que es una habilidad que se puede aprender, se debe practicar y practicar lo que naturalmente repercutirá en la mejora de otras habilidades, debido a que es una capacidad transversal que se puede aplicar a cualquier aspecto de nuestra vida. Sin embargo, es necesario la práctica de estrategias que contengan ejercicios que rompan con itinerarios lógicos. Es importante el dato que acuña Gardner (2010) planteando la relación de la creatividad con el producto o resultado, indicando que los resultados se consideran novedosos en una determinada especialidad y que a su vez son reconocidos por ese espacio, indicando con ello que la creatividad de una persona no se direcciona en el mismo sentido que otra; esto se refuerza con la teoría de las inteligencias múltiples que permite identificar que el individuo posee diversas habilidades.

Es importante señalar que estos resultados deban tener su fundamento en lo que implica el proceso creativo según lo propuesto por Robinson (2013), proponiendo que la creatividad está al alcance de todos, en donde cada persona tiene algún tipo de talento, que es descubierto por algunos inmediatamente y que con ello direccionan la dedicación de toda su vida; otras personas lo descubren a partir de un evento casual y otras que nunca lo encuentran.

La razón del cambio de categoría de “poco creativa” a “muy creativa”, pueda deberse a lo que sustenta Robinson, (2013) a que en el sistema educativo formal el error está vetado, el mismo que está obsesionado con las respuestas correctas, esto puede ver en las evaluaciones que son estandarizadas que se mantienen con el mismo formato dentro de la expresión de un pensamiento convergente que más racional, lógico y que solo propone una única solución a una determinada necesidad. Según Galán (2010) el modelo de enseñanza predominante hace que la creatividad se reduzca porque pone mayor énfasis en la reproducción de conocimientos, dificultando con ello las características de la creatividad. Es necesario indicar que de acuerdo a los datos obtenidos la dimensión donde las puntuaciones indicaban menos desarrollo es la capacidad aplicada, pero después de la aplicación del programa lúdico se muestra que las estudiantes se ubican en

la categoría de medianamente creativa en donde las mayores puntuaciones se ubican en la característica de la originalidad, la dimensión de originalidad es la característica creativa que se tiene por más relevante debido a que tiene como cometido proponer ideas originales, nuevas que quizás a nadie se la había ocurrido; la misma que desde diversos estudio que se han realizado se sabe que surge de un proceso constante de análisis; teniendo presente que la originalidad total no existe pues ésta tiene su base necesariamente en algún tipo de conocimiento o experiencia anterior. Pues según Huidobro (2004), la originalidad es la capacidad que hace posible que la persona creativa proponga ideas novedosas e innovadoras; las mismas que requieren el romper esquemas y la lógica tradicional.

A su vez que pueden identificar que los datos obtenidos en la dimensión visomotora después de la aplicación del programa lúdico ninguna estudiante se ubica en la categoría poco creativa lo que se pueda deber a las integrantes que conforman este grupo poseen mayor aptitud para desarrollar dicha dimensión. Según lo propuesto por Mogollón (2014), las actividades visomotoras, estimulan la creatividad y permiten representar objetos, personas o situaciones de su mundo circundante, esto porque dentro de la aplicación del programa se han incluido ejercicios referidos a ejercitar la dimensión visomotora, en donde se busca transformar un proceso que permita alcanzar la solución de un determinado problema. Esto se deba según Ortiz (2005) a que las actividades lúdicas se centran en el estudiante, en donde el docente prepara y organiza previamente las actividades lo que promueve un espacio propicio y estimulante para el estudiante, de ahí que son determinantes la variedad de actividades lúdicas que estimulan las diversas funciones cognitivas de los estudiantes y deberán estructurarse en: estrategias con juego dramático, estrategias con juego dramático, estrategias con juego de roles y estrategias con juego simbólico. Cabe mencionar y analizar los datos que se obtuvieron en la dimensión creatividad aplicada pues antes de la aplicación del programa indican que las participantes se ubican en la categoría “poco creativa” y medianamente creativa”; después de la aplicación del programa lúdico un 86,7% de las estudiantes se ubican en la categoría “muy creativa”, esto se deba a que dentro de esta dimensión lo que se busca es desarrollar la habilidad de descubrir, encontrar usos poco cotidianos a utensilios que se usan comúnmente. Siendo la imaginación una gran aliada en el desarrollo de pensamientos abstractos, lo que permite la

utilización del pensamiento convergente. Además, que esta habilidad desde el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que forja la zona de desarrollo próximo, esta es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (Moll, 1998). Con estos datos se reafirma lo postulado por Robinson (2012), postulan que para el fomento del desarrollo creativo desde la enseñanza debe tenerse en cuenta que: es un proceso continuo, el mismo que permite adquirir esta capacidad. Sosteniendo que la creatividad es una habilidad práctica que todos pueden adquirir; que se puede desarrollar y estimular en el proceso de aprendizaje, en donde se fomente la creatividad; que los estudiantes busquen soluciones por sí mismos, dado que la creatividad es una facultad que no conoce límites, podría afirmarse que nos permite trascender como personas. Por lo tanto, dentro de los ejercicios del programa se han generado preguntas abiertas y situaciones problemáticas que las he llevado a reflexionar y plantear problemas que los induzca a resolverlos por sí mismos; motivándolos a hacer preguntas y así realizar sus propias síntesis, conexiones y explorar nuevas ideas. Debido a que dentro del proceso creativo es necesario siempre reforzar el aprendizaje para su consolidación, dicho proceso demanda el ejercicio de las funciones ejecutivas, entre las que se puede destacar: la verificación y organización, que ayudan orientar el aporte del conocimiento; las mismas que se han incluido dentro las actividades de las sesiones.

VI. CONCLUSIONES

1.-El Objetivo general de este estudio centra su importancia en el desarrollo de la creatividad, a través de la propuesta de elaborar un Programa lúdico aplicado en forma virtual a estudiantes del primer grado de secundaria, esta meta se ha cumplido, ya que se ha logrado elaborar una propuesta exclusivamente para ser aplicada en primer grado de secundaria.

2.- Se logró determinar los niveles de capacidad creativa y los niveles en las características de la creatividad que vienen a ser: creatividad verbal, creatividad visomotora y creatividad aplicada, tanto del grupo control y del grupo experimental; puntuaciones que ayuda a proceder con el siguiente objetivo planteado en el programa.

3.- Se elaboró contenidos que tuvieron como finalidad el desarrollo creativo en las estudiantes del 1° secundaria para la estructuración del Programa lúdico, teniendo presente que es la primera vez que se establece un programa de tal magnitud.

4.- Se evaluaron los niveles de capacidad creativa, con respecto a la creatividad visomotora, creatividad verbal y creatividad aplicada del grupo experimental, llegando a concluir que el grupo experimental después de haber desarrollado el programa obtuvo mejores resultados y alcances que se han podido comparar y manifestar con claridad.

VII. RECOMENDACIONES

A continuación, se indican algunas sugerencias para futuros trabajos, teniendo presente todo el proceso de desarrollo de la Investigación

1.- Es necesario que el colegio fortalezca los espacios para promover el desarrollo creativo de las estudiantes haciendo hincapié en los indicadores de la creatividad: como la fluidez verbal, la flexibilidad y la originalidad que generan en las estudiantes un desenvolvimiento con mayor autonomía dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

2.- Promover acciones que permitan involucrar a los docentes para que en los espacios de tutoría fomenten del desarrollo creativo a partir de los indicadores de la creatividad.

3.- Implementar el programa proyectando un alcance a todo el nivel secundario y elaborar una propuesta del desarrollo creativo para ser aplicada a los docentes.

4.- Se sugiere realizar estudios en los cuales se observe qué efecto tiene un programa lúdico en adolescentes debido que la limitación que ha presentado este estudio de investigación es la carencia de trabajos científicos en esta población.

REFERENCIAS

- Álvarez Carneros, P. (2020, 23 julio). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. Recuperado marzo de 2020, de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>.
- Alves Rodrigues, M. (2000). Programa de liberación creativa con imagen para alumnos con dificultades de aprendizaje. *Siglo Cero*, 187(31), 19-22. Recuperado de <https://sid.usal.es/articulos/discapacidad/5038/8-2-6/programa-de-liberacion-creativa-con-imagen-para-alumnos-con-dificultades-de-aprendizaje.aspx>
- Belmonte-Lillo, V. M., & Parodi, A. I. (2018). Creatividad y adolescencia: Diferencias según género, curso y nivel cognitivo. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 7(3), 177. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v7i3.205>
- Biencinto, C., & Carballo, R. (2004). Revisión de modelos de evaluación del impacto de la formación en el ámbito sanitario: de lo general a lo específico. *RELIEVE*, 10(2), 101-116. Recuperado de https://www.uv.es/RELIEVE/v10n2/RELIEVEv10n2_5.pdf
- Beltrán, J. (2011, 14 julio). EDUCACION MEMORÍSTICA Y SISTEMA EDUCATIVO. Recuperado febrero de 2020, de <https://memoriasdeorfeo.wordpress.com/2011/07/13/educacion-memoristica-y-sistema-educativo/>
- Bono, E., De Bono, E., & Castillo, O. (1994). *El pensamiento creativo*. Barcelona, España: Paidós.
- Campbell, D., & Stanley, J. (1995). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social* (séptima ed.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.

- Contreras Ortíz, C., & Romo Santos, M. (1989). Creatividad e inteligencia una revisión de estudios comparativos. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española de Asociaciones de Psicología*, 42(2), 251-260. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2359262>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Aprender a fluir*. Barcelona, España: Kairós.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, España: Paidós Transiciones.
- De La Torre, S. (1999). Creatividad en la reforma española. *Revista de Educación*, 319, 187-198. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=19272>
- Facundo (2014) Pre-proyecto de tesis: "Adolescencia 2.0: influencia de los videojuegos on-line en la sociabilidad del adolescente" Facundo Ramos Pereira 4.707.182-2 Montevideo.
- Faroh, A. C. D. (2007). Cognición en el adolescente según Piaget y Vygotski: ¿Dos caras de la misma moneda? Recuperado mayo de 2020, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2007000200013&lng=pt&tlng=es
- Franz J. Monks. (1995). CREATIVIDAD: Aproximación idiográfica versus nomotética. *Revista de Psicología de la PUCP*, 13(1), 3-15. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4629395>
- García García, J (2003). Desarrollo, diversificación y construcción de modelos de evaluación : estrategias reflexivas de afrontamiento desde la investigación social aplicada. Universidad de Alicante. España.
- Guilford, P. (1997). *Creatividad y Educación*. Barcelona, España: Paidós.
- U. (2019, 24 enero). 10 maneras de fomentar la creatividad en el salón de clases. Recuperado junio de 2020, de <https://noticias.universia.net.co/consejos-profesionales/noticia/2015/03/20/1121866/10-maneras-fomentar-creatividad-salon-clases.html>

- Guilera Agüera, L. (2011). ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD. Recuperado abril de 2020, de <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Kim, K. H. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285-295. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805>
- Lillo, B. V. (2020, 27 julio). Creativity and adolescence: Differences according to gender, course and cognitive level. Recuperado mayo de 2020, de <https://core.ac.uk/reader/141525114>
- Mendoza, A. G. (2009, 1 enero). Validación de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes sobresalientes | Mendoza | Revista Internacional de Psicología. Recuperado junio de 2020, de <https://www.revistapsicologia.org/index.php/revista/article/view/53>
- Morales Valiente, C. (2017). La creatividad, una revisión científica Arquitectura y Urbanismo. *Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría Ciudad de La Habana, Cuba*, 38(2), 53-62. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3768/376852683005.pdf>
- Ospina, M. (2015) El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar (Trabajo de grado). Universidad del Tolima. Ibagué – Colombia.
- Ochoa y Mendoza (2013) Tesis “Técnicas grafoplásticas que utilizan las maestras y su incidencia en el desarrollo de la creatividad de los niños (as) de primer año de educación básica del centro educativo “Carlos Cueva Tamariz”. Universidad Nacional de Loja – Ecuador. Recuperado de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

- Penagos, J. C., & Aluni, R. (2000). Creatividad e innovación. *Revista Psicología. Universidad de las Américas Puebla*, 1-9. Recuperado de <http://inteligenciacreatividad.com/recursos/revista-psicologia/index.html>
- Ruiz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas Gráfico plásticas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de Educación Inicial y primer año de Centros de Educación General de Educación Básica Rotary Club Machala Moderno y Andrés Cedillo Prieto*. Tesis pre grado. Machala, El Oro , Ecuador.
- Sanchez Escobedo, P. A., García Mendoza, A., & Valdes Cuervo, A. A. (2009). Validez y confiabilidad de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes. *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Iberoamericana de Educação*, 50/6, 1-12. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3014Escobedo.pdf>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación*. New York, Estados Unidos: McGraw-Hill Education.
- Senge, P. M. (1995). *La quinta disciplina*. España: Granica.
- Soto Martínez, G. (2012). Diferentes perspectivas de evaluar el pensamiento creativo. Recuperado junio de 2020, de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29897/1/TESIS%20DOCTORAL%20Gloria%20Soto%20Mart%c3%adnez.pdf>
- Valqui Vidal, R. V. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49(2), 1-11. <https://doi.org/10.35362/rie4922107>
- Valqui Vidal, R. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49/2, 1-11. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Vigotsky, L. S. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia* (2.^a ed.). D.F, México: Editorial Fontamara.

Villamizar Acevedo, G. (2012). LA CREATIVIDAD DESDE LA PERSPECTIVA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10, 5-27. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>

ANEXO 1: Operacionalización de las Variables

Variable Dependiente

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Creatividad	<p>La creatividad es una capacidad que poseemos todas las personas, de forma más o menos desarrollada, y que todos podemos utilizar.</p> <p>En el fomento de la creatividad es importante romper estructuras, salirse de las</p>	<p>La variable presenta tres dimensiones:</p> <p>Creatividad</p> <p>Visomotora</p> <p>Creatividad Aplicada</p> <p>Verbal; con un total de 4 ítems, se recopilarán los datos y el nivel de creatividad de los participantes que se</p>	<p>Creatividad</p> <p>Visomotora</p> <p>Creatividad Aplicada</p> <p>Creatividad</p>	<p>Crea un dibujo en relación a trazos</p> <p>Fluidez presentados</p> <p>Cantidad de usos de trazos en un dibujo</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Utilización de variedad de usos más frecuentes</p> <p>Originalidad</p>	<p>Test de Evaluación Multifactorial de la Creatividad dirigido a la medir el nivel de la capacidad creativa dirigido a adolescentes entre 12 y 15 años por Sánchez, P. (2006)</p> <p>Escala Valorativa</p> <p>Poco Creativa</p> <p>Medianamente Creativa</p> <p>Muy Creativa</p>

	líneas establecidas y que esto permita adaptarse y reproponer la realidad en que se vive. Pastor (2012).	considerarán como muestra de estudio	Verbal	<p>Respuestas de usos fuera de lo común</p> <p>Observa una figura y piensa en los todos los usos posibles</p> <p>Fluidez</p> <p>Números de Párrafos</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Variedad de Ideas</p> <p>Originalidad</p> <p>Fantasía poco común</p> <p>Crea un cuento con algunas palabras que se presentan</p>	
--	--	--------------------------------------	--------	---	--

				<p>Fluidez</p> <p>Número de Figuras</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Uso de diferentes objetos</p> <p>Originalidad</p> <p>Novedad del dibujo</p>	
--	--	--	--	--	--

Variable Dependiente

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Programa Lúdico de Desarrollo Creativo	Los Programas Lúdicos proponen la estructuración de estrategias y técnicas que permiten el aprendizaje basado en el juego. Según Jiménez (2006), indica que el juego es una acción en donde convergen todas las	Jiménez, (2006) sostiene que El juego es una actividad que involucra a todas las dimensiones del sujeto (expresividad, motricidad, sentimientos, inteligencia, sociabilidad). Plan de actividades: objetivos,	Programa Lúdico “Despertar Creativo”	Plan de Actividades Objetivos Metodología Estrategias Lúdicas Ejecución Sesiones Creativas Evaluación Planilla de Monitoreo	Planilla de Monitoreo Guía de Observación Lista de Cotejo

	dimensiones de la persona (social, emocional, cognitiva)	planificación, estrategias lúdicas, ejecución, evaluación			
--	--	---	--	--	--

ANEXO 2: Instrumento de evaluación

EMUC **Evaluación Multifactorial de la Creatividad**

Instrucciones

A continuación se presentan una serie de ejercicios que evaluarán tu capacidad creativa en tres dimensiones:

- visomotora,
- inventiva o aplicada y
- verbal.

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

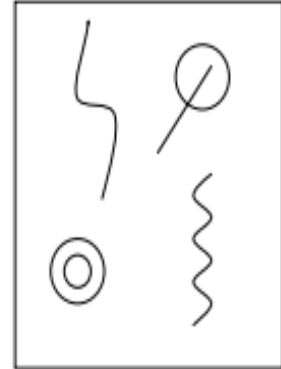
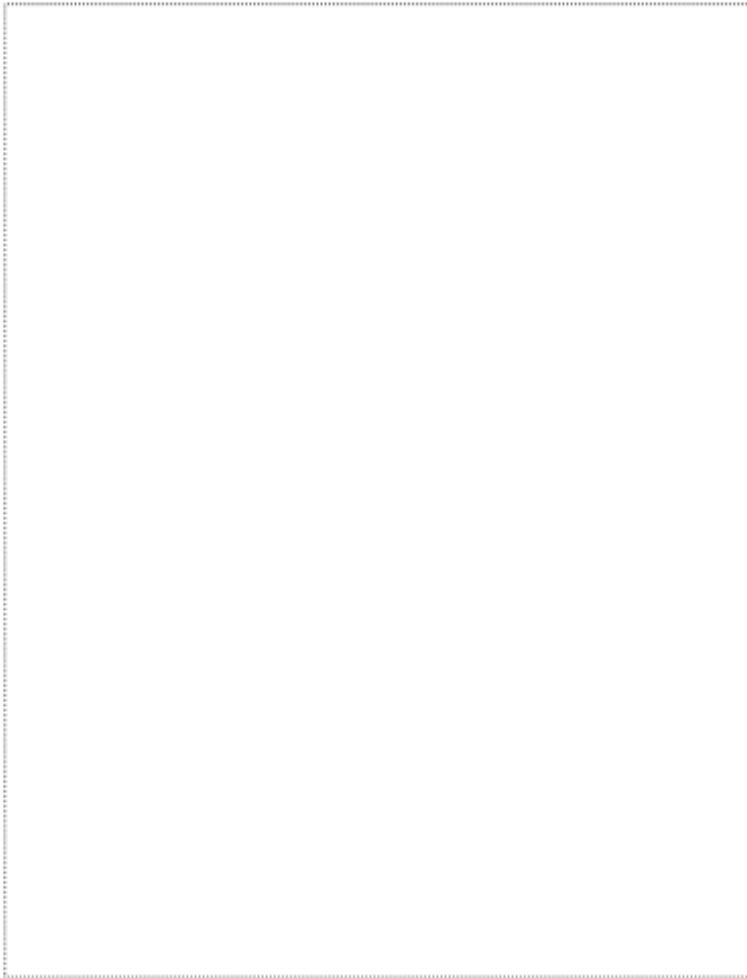
¡Haz tu mejor esfuerzo!



Creatividad visomotora

Instrucciones

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



Espera las instrucciones del aplicador para continuar la prueba

Creatividad aplicada (I)

Instrucciones

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



Cuerda



Espere las instrucciones del aplicador para continuar la prueba

Creatividad aplicada (2)

Instrucciones

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



Sábana



Espere las instrucciones del aplicador para continuar la prueba

Anexo 3: Ficha técnica de validación y confiabilidad.

FICHA TÉCNICA

Nombre:	EMUC (Evaluación Multifactorial de Creatividad)
Autores:	Sánchez, Pedro (2006)
Aplicación:	Individual
Ámbito de Aplicación:	Entre 12 y 15 años
Duración:	Aproximadamente 15 minutos
Finalidad:	Test dirigido a la medición de la capacidad creativa en función de la creatividad visomotora, verbal y aplicada
Baremación:	El punto para identificar un nivel bajo de creatividad es ≥ 16 puntos
Material:	Protocolo y Plantilla de Aplicación

Validez del EMUC (Evaluación Multifactorial de Creatividad)

La validación del EMUC fue realizada en México para la utilización en adolescentes entre 12 y 15 años por García, Sánchez, & Valdés, 2009 mediante un estudio de validez de criterio mediante la comparación de grupos. En el estudio realizado por Sánchez, P. (2006) se realizó un estudio descriptivo en la Universidad de Yucatán utilizando una metodología cuantitativa, en el que se hizo un análisis de la consistencia interna del instrumento, en donde evidenció un Alfa de Cronbach con un valor de 86, indicando con ello que es un instrumento de confiabilidad.

Determinación de la Confiabilidad del Instrumento:

El Instrumento de Evaluación EMUC, en este estudio de investigación ha sido sometido a una evaluación para determinar su nivel de confiabilidad en su finalidad de medir la capacidad creativa en las estudiantes del primero de secundaria del

centro educativo particular Santa María Reina, Chiclayo. Debido a que la última validez del instrumento se ha realizado en el año 2006

Se procedió a utilizar la fórmula Alpha – Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Dónde:

α = Alpha de Cronbach

K = Número de items desarrollados

V_i = Varianza de cada item

V_t = Varianza del total

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

$$\alpha = \frac{4}{4-1} \left[1 - \frac{27,10}{86,29} \right]$$

$$\alpha = \frac{4}{3} \left[1 - \frac{27,10}{86,29} \right]$$

$$\alpha = 1,33[1 - 0,3141]$$

$$\alpha = 1,33[0,69]$$

$$\alpha = 0,92$$

Como α es mayor a 0.6 entonces el instrumento es altamente confiable.

En la presente tabla se muestran algunos datos importantes del instrumento seleccionado:

ANEXO 4: Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿De qué manera el programa lúdico “despertar creativo” permitirá el desarrollo de la creatividad en las estudiantes del primer grado de secundaria del colegio Santa María Reina</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del programa lúdico: “Despertar Creativo” en el desarrollo de la creatividad en las estudiantes del primer grado de secundaria del colegio Santa María Reina</p>	<p>Teoría de la Creatividad de Guilford</p> <p>Guilford considera que este tipo de pensamiento tiene las siguientes características: Fluidez: Facilidad para generar ideas y dar solución a un problema. Es además la capacidad para evocar una gran cantidad de palabras y respuestas. Según Guilford, consiste en la capacidad de recuperar información de</p>	<p>Hipótesis general: La aplicación de un programa lúdico mejora de manera significativa la creatividad en estudiantes de primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo</p>	<p>Variable dependiente: Creatividad</p>		<p>Enfoque: Cuasiexperimental</p> <p>Diseño de investigación: Diseño de Preprueba y Postprueba</p> <p>Población: 30 estudiantes</p> <p>Muestra: 30 estudiantes</p> <p>Técnica: Recolección de datos</p> <p>Instrumentos: Test EMUC Evaluación Multifactorial de la Capacidad Creativa</p>

		la propia memoria; constituyendo sus particularidades en clases, determinando: fluidez ideacional; producción de diversas ideas como posibles soluciones; fluidez simbólica: distintas formas que se pueden crear en un tiempo determinado; fluidez asociativa: conformación de relaciones en una determinada situación.				Tratamiento estadístico: Programa Estadístico SSPS
--	--	--	--	--	--	--

<p>Preguntas de investigación específica:</p> <p>-¿Qué niveles de capacidad creativa visomotora, verbal y aplicada alcanzan las estudiantes del 1° de secundaria del colegio Santa María antes de la aplicación del programa lúdico “Despertar Creativo”?</p> <p>-¿Qué niveles de capacidad creativa visomotora, verbal y aplicada alcanzan las estudiantes del 1° de secundaria del colegio Santa María después de la aplicación del programa</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Diagnosticar los niveles de la capacidad creativa (creatividad visomotora, creatividad verbal y creatividad aplicada) del grupo control y grupo experimental.</p> <p>-Elaborar contenidos que promuevan el desarrollo creativo en las estudiantes del primero de secundaria del colegio Santa María Reina, Chiclayo para la estructuración</p>		<p>Hipótesis específicas:</p> <p>-Los niveles de capacidad creativa del grupo control y grupo experimental de las estudiantes del 1° grado de secundaria antes de la aplicación del programa son bajos</p> <p>-Los niveles de capacidad creativa del grupo experimental en comparación con los niveles del grupo control del 1° grado de secundaria del colegio Santa</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Programa Lúdico “Despertar Creativo”</p>		
---	--	--	--	---	--	--

<p>lúdico “Despertar Creativo”?</p> <p>-¿Qué diferencia se evidencian entre los resultados del pres test y pos test en el nivel de capacidad de creatividad en el grupo control y experimental?</p>	<p>del programa lúdico.</p> <p>-Evaluar los niveles de capacidad creativa (creatividad visomotora, creatividad verbal y creatividad aplicada) del grupo control y experimental después de la aplicación del programa lúdico “Despertar Creativo.</p> <p>Comparar los niveles de desarrollo creativo que alcanzarán ambos grupos antes y después de la aplicación del</p>		<p>María Reina después de la aplicación del programa lúdico “Despertar Creativo” son óptimos</p> <p>-Los niveles de capacidad creativa dentro de las integrantes del grupo experimental de las estudiantes del 1° de secundaria del colegio Santa María Reina han logrado mejor cambio de categoría</p>			
---	--	--	---	--	--	--

	programa lúdico “Despertar Creativo”					
--	---	--	--	--	--	--

Anexo 5: Autorización del Desarrollo de la Investigación



RELIGIOSAS FRANCISCANAS DE LA INMACULADA CONCEPCIÓN

C.E.P "SANTA MARÍA REINA"

CHICLAYO

DIOS Y PATRIA, VIRTUDES, CIENCIA Y EXCELENCIA EDUCATIVA



Chiclayo, 22 de junio 2020

Oficio N.º 032/2020-CSMR-D

Señora Dra.
Mercedes Collazos Alarcón
Jefe de la Unidad de la Escuela de Posgrado
Universidad "César Vallejo"
Chiclayo

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN EN NUESTRO CENTRO EDUCATIVO "SANTA MARÍA REINA".

Es grato hacerle llegar un fraterno saludo de PAZ Y BIEN EN EL SEÑOR Y SANTA MARÍA REINA, y al mismo tiempo esperando se encuentre bien ante toda esta situación por la que estamos pasando, le hacemos llegar a su digno despacho la AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN EN NUESTRO CENTRO EDUCATIVO "SANTA MARÍA REINA", CON LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO EMUNC (Instrumento multifactorial de Creatividad), al primer grado de secundaria, de:

- 1) Apellidos y Nombres: García Campos Velita del Rocío.
- 2) Programa de estudios: Psicología Educativa.
- 3) Mención: Maestro.
- 4) Ciclo de estudios: III Ciclo.
- 5) Título de la Investigación: Programa lúdico para el Desarrollo creativo de las estudiantes del primero de secundaria del Colegio "Santa María Reina" – Chiclayo.
- 6) Asesor: Dra. Vilma Monteagudo Zamora.

Agradeciendo anticipadamente su atención, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi Religiosa y especial consideración.

Atentamente en Cristo y María

HAACC/cfd

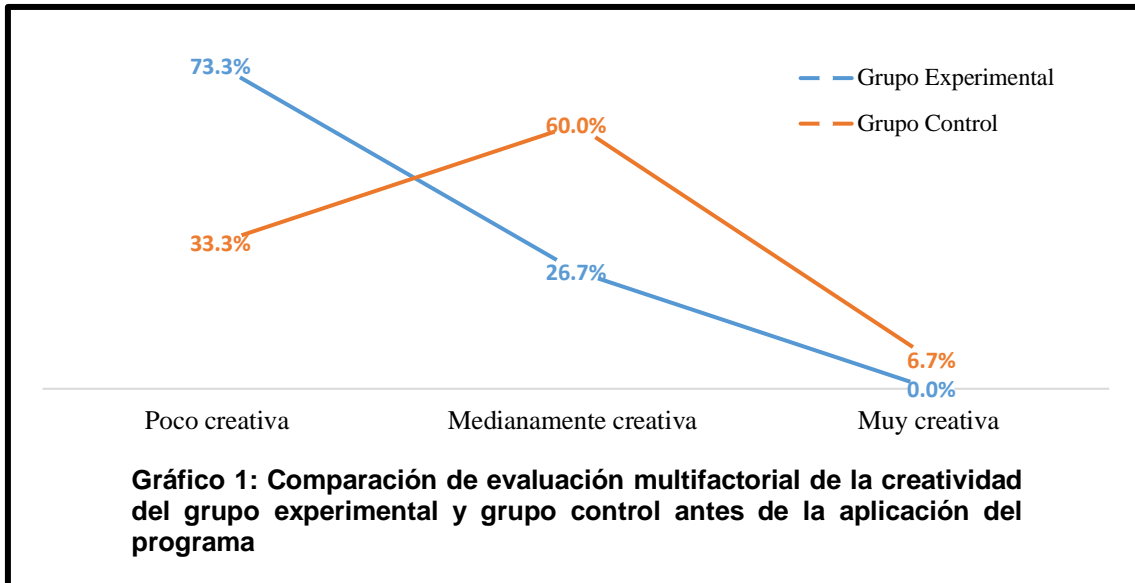


Hna. Alejandra Carrasco Correa
DIRECTORA

Anexo 6: Gráficos de Resultados

Gráfico1:

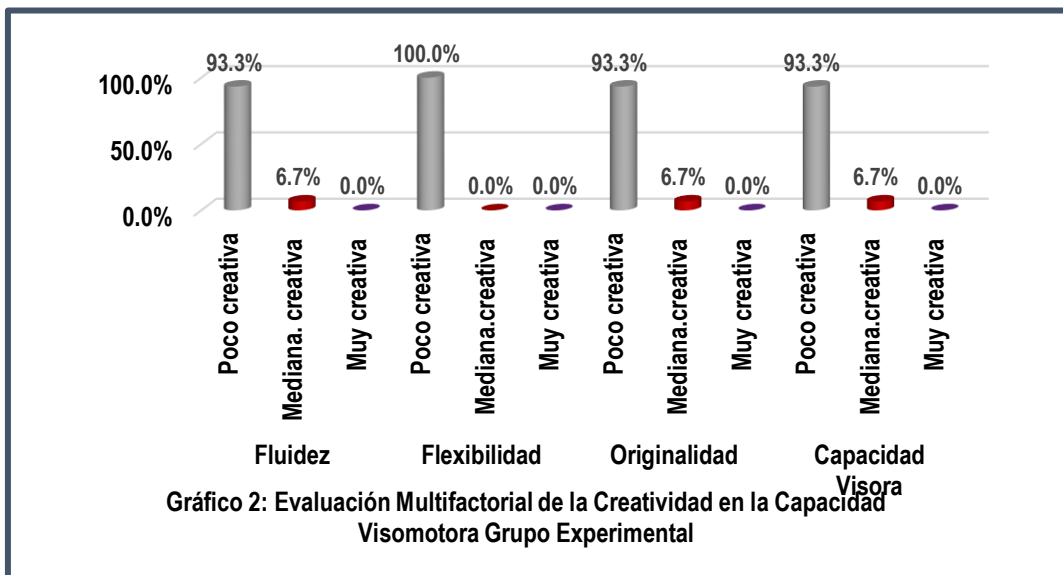
Comparación de Niveles de Capacidad Creativa entre el grupo control y grupo experimental antes de la aplicación del programa



Fuente: Instrumento de Evaluación aplicado a estudiantes

Gráfico2:

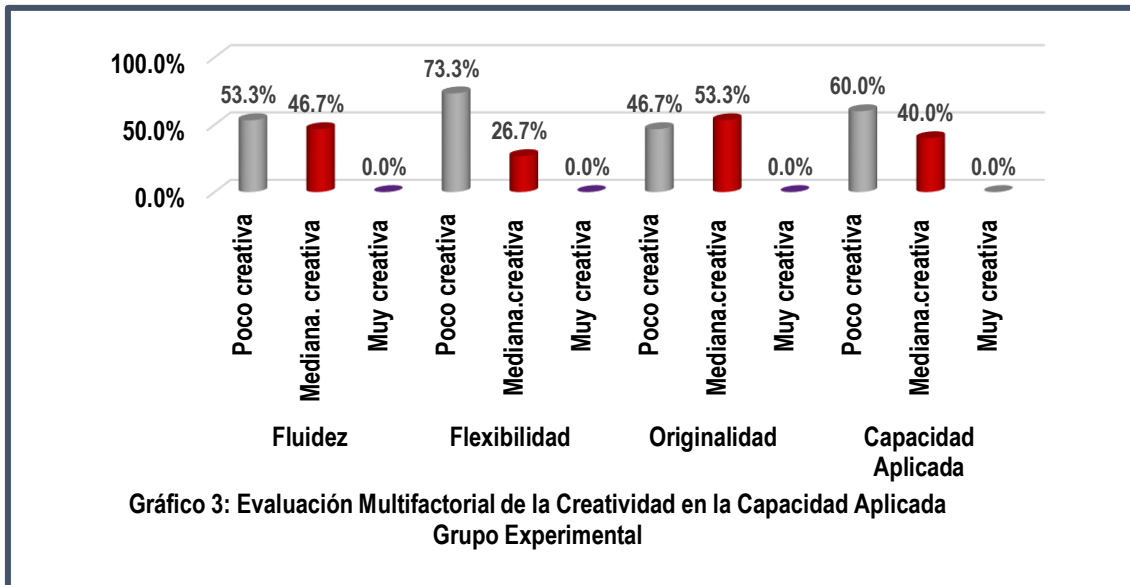
Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Experimental



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 3:

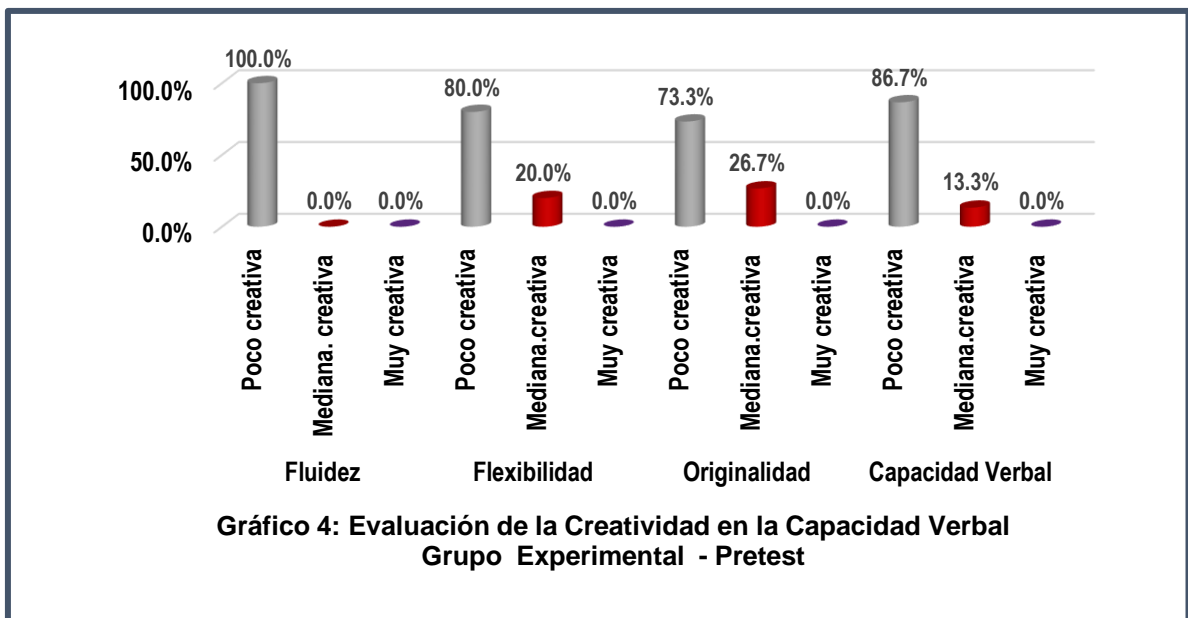
Evaluación Multifactorial de la Creatividad en la Capacidad Aplicada Grupo Experimental



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 4:

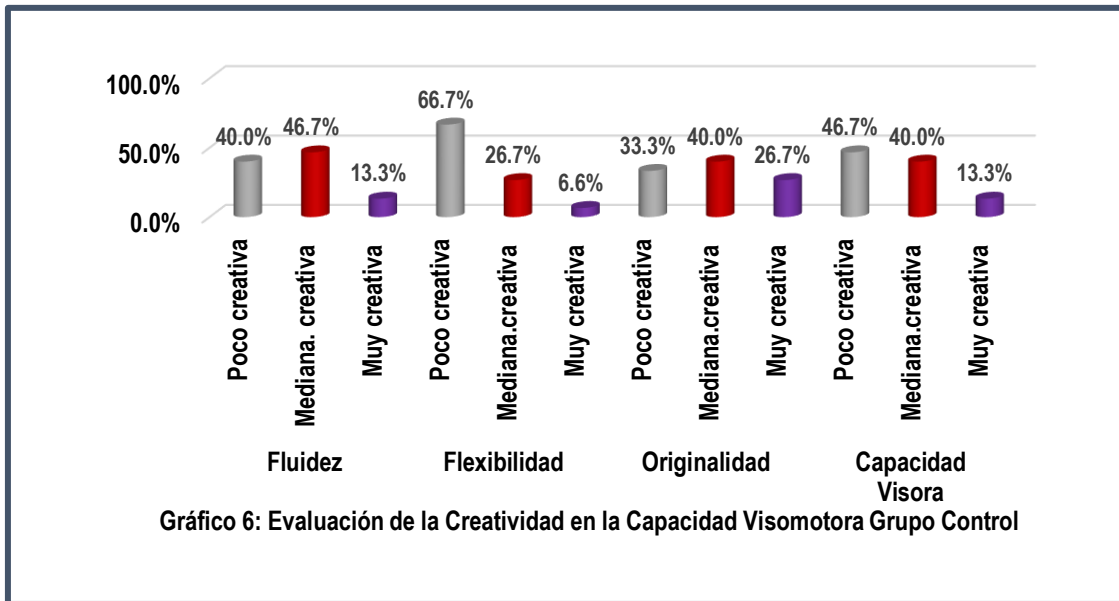
Evaluación de la Capacidad Verbal - Grupo Experimental Pretest



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 5:

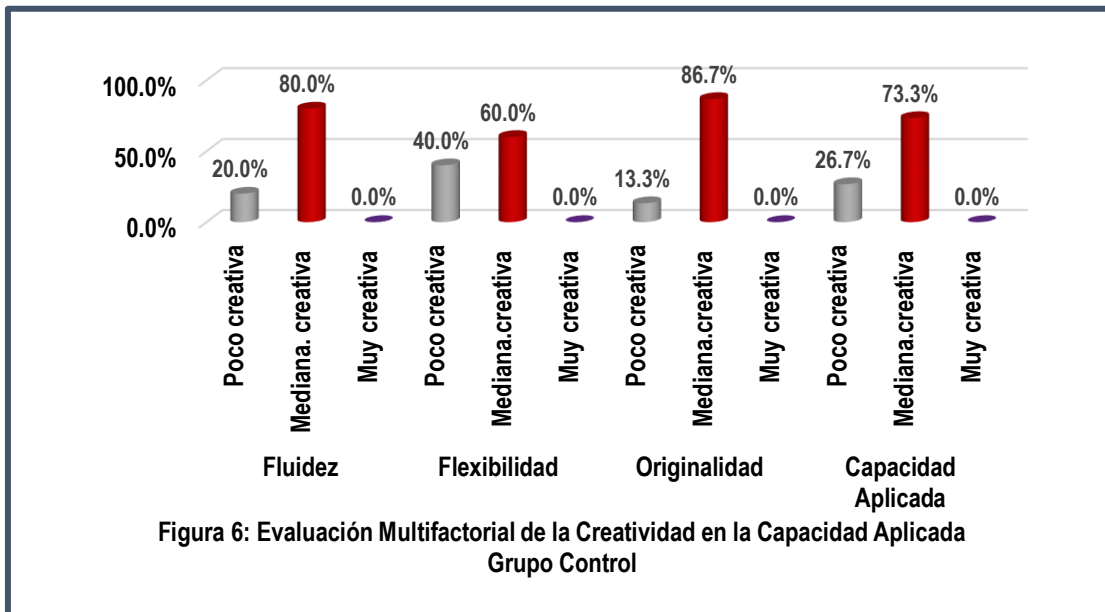
Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Visomotora Grupo Control - Pretest



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 6:

Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Aplicada Grupo Control - Pretest



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 7:

Evaluación de la Creatividad en la Capacidad Verbal Grupo Control - Pretest

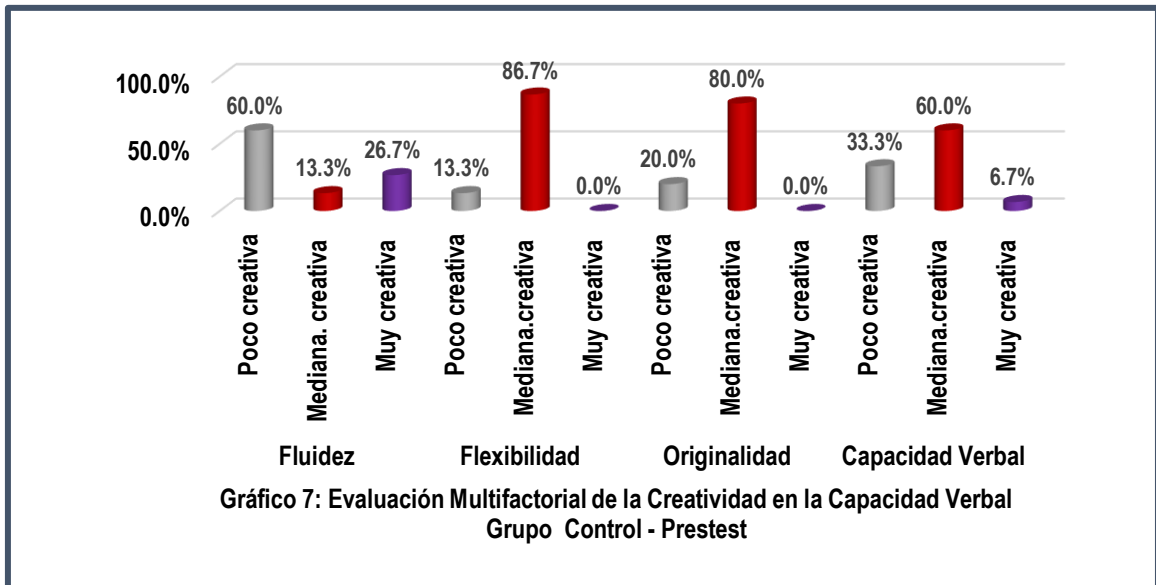
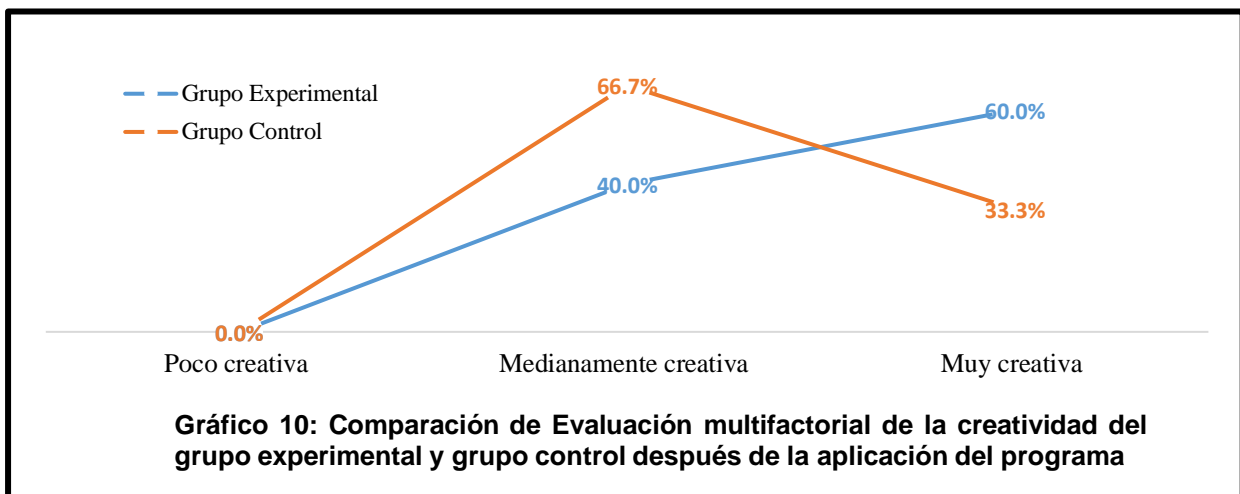


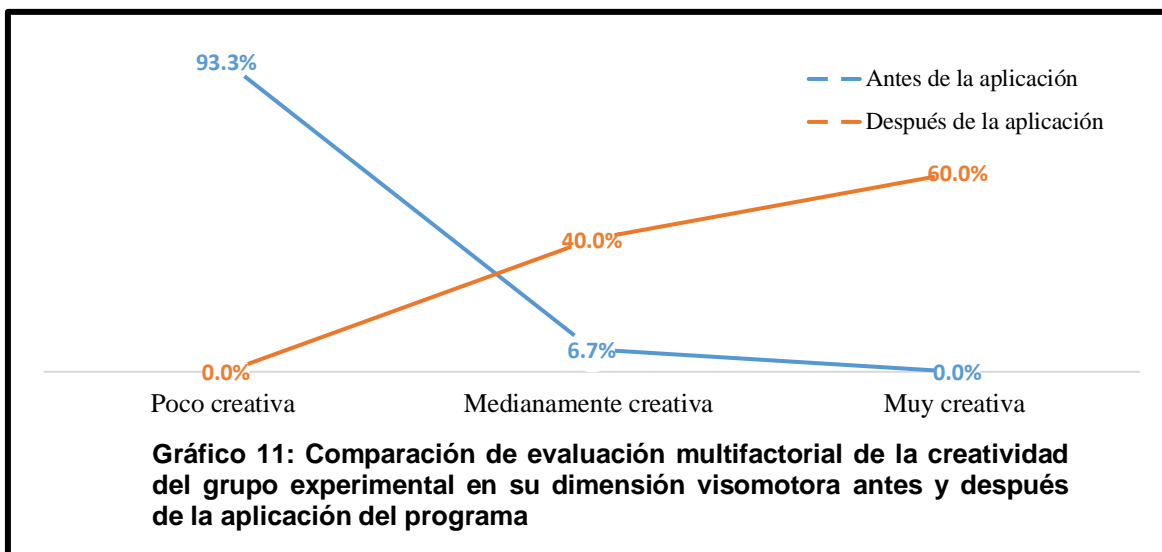
Gráfico 8: Comparación de Evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental y grupo control después de la aplicación del programa



Fuente: Instrumento aplicado a estudiantes

Gráfico 9:

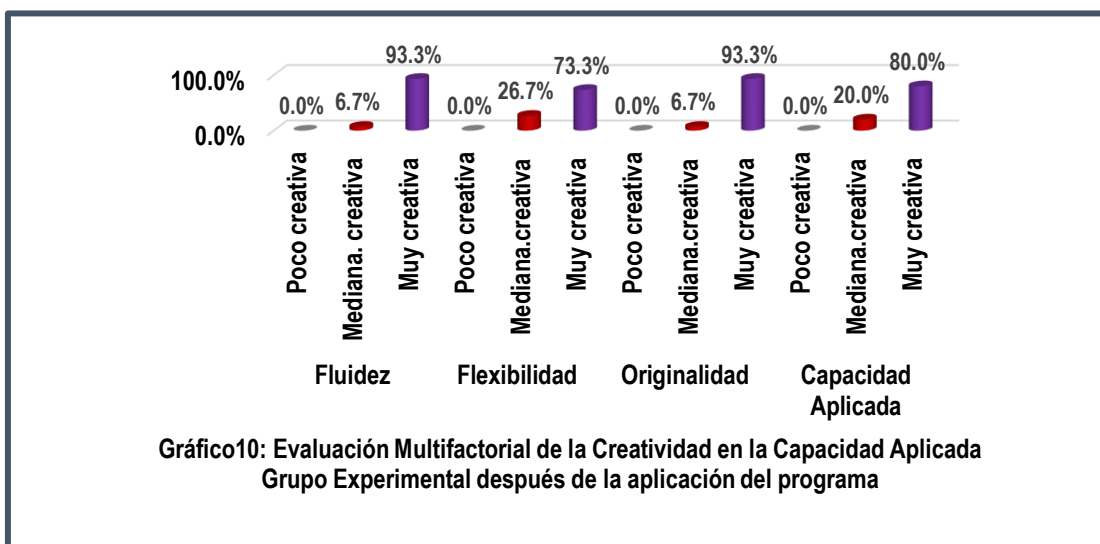
Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión visomotora antes y después de la aplicación del programa



Fuente: Instrumento Aplicado a Estudiantes

Gráfico 10:

Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión capacidad aplicada antes y después de la aplicación del programa



Fuente: Instrumento Aplicado a Estudiantes

Gráfico 11:

Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental en su dimensión capacidad verbal antes y después de la aplicación del programa

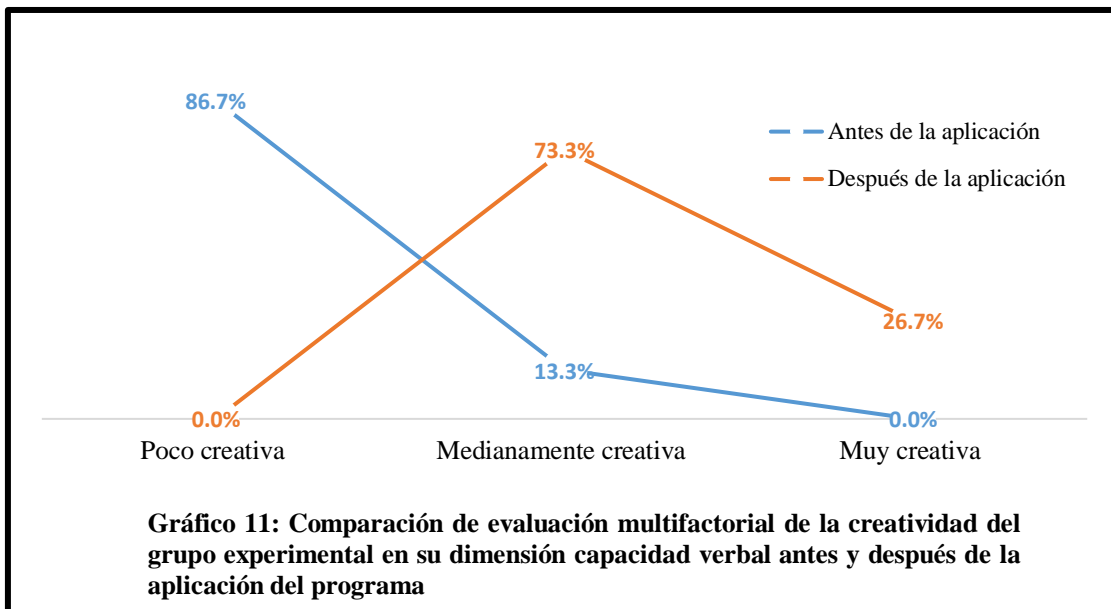
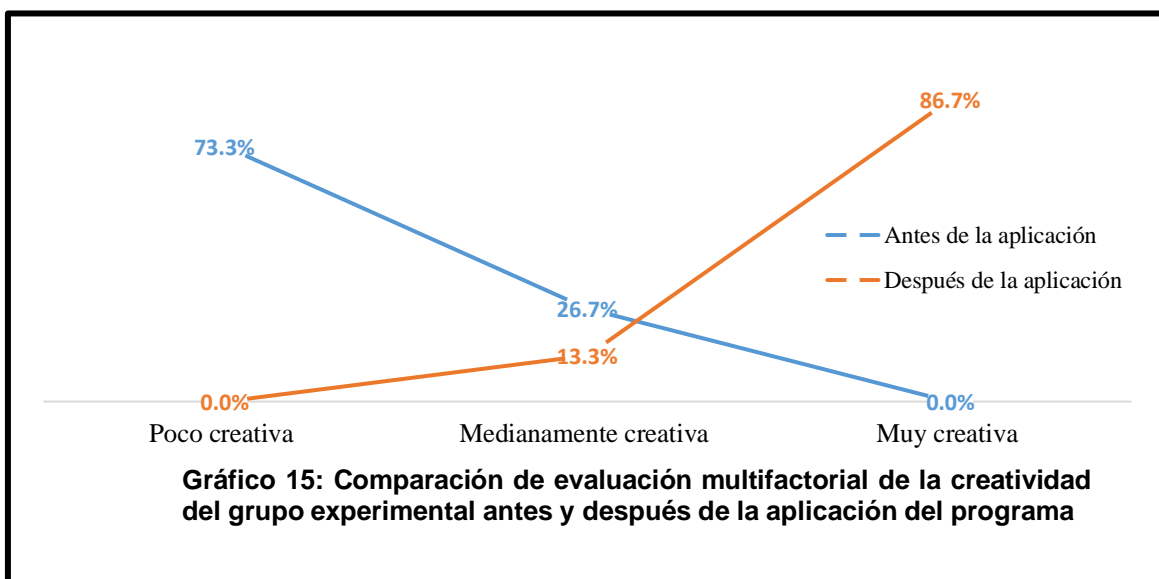


Gráfico 12:

Comparación de evaluación multifactorial de la creatividad del grupo experimental antes y después de la aplicación del programa



Anexo 7: Desarrollo de la Propuesta

1. Denominación del proyecto	“Despertar Creativo”
2. Duración	Del 06 de julio al 20 de julio
3. Localización	Colegio “Santa María Reina” Avda. Grau – Santa Victoria Chiclayo
4. Población objetivo	30 Estudiantes del 1° de Secundaria
5. Fin	Contribuir a que las estudiantes del primero de secundaria tengan un mejor desarrollo de habilidades que fomentan la creatividad
6. Propósito	Fomentar y fortalecer en las estudiantes del 1° de secundaria del Colegio Santa María Reina la estimulación de habilidades para la creatividad
7. Producto	Las estudiantes del 1° de secundaria presentan a través de los resultados del EMUC mejor desarrollado en las habilidades para la creatividad.