

Las artes visuales y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria



Lida Ivonne Lima Cucho

Las artes visuales y el desarrollo
de la creatividad en estudiantes
de primaria

Lida Ivonne Lima Cucho

Este libro ha sido debidamente examinado y valorado en la modalidad doble par ciego con fin de garantizar la calidad científica del mismo.

© Publicaciones Editorial Grupo Compás
Guayaquil - Ecuador
compasacademico@icloud.com
<https://repositorio.grupocompas.com>



Lima, L. (2023) Las artes visuales y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria. Editorial Grupo Compás

© Lida Ivonne Lima Cucho

ISBN: 978-9942-33-684-2

El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Prólogo

El objetivo de la presente investigación fue demostrar en qué medida el programa de Artes Visuales influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria de una institución educativa pública de Lima, 2022. El enfoque fue cuantitativo, diseño experimental, cuasiexperimental, tipo aplicada, con técnica de encuesta, aplicando el instrumento de test. Se utilizó como herramienta de evaluación el test de Torrance, el cual fue adaptado para medir la creatividad de 52 niños del tercer grado de primaria, los cuales formaron el grupo experimental y control en cantidades iguales. Los resultados indicaron que el grupo control mantuvo los niveles baja y media baja de creatividad, entretanto todos los alumnos del grupo experimental lograron alcanzar los niveles media alta y alta, por lo que se concluye que el programa de Artes Visuales influye de manera significativa en la mejora de la capacidad creativa.

Índice

Introducción.....	4
Experiencias Educativas ligadas a la capacidad creadora.....	9
Teorías para el desarrollo creativo.....	18
Arte y Creatividad.....	25
Interpretación vs. confrontación de resultados.....	35
REFERENCIAS	56

Introducción

La creatividad se debe de inculcar desde temprana edad en los niños, para despertar la imaginación y sacar a flote el talento, es así como la pedagogía de las artes y la creatividad son esenciales en la formación y desarrollo integral de los niños. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2018) el curso de Educación Artística no llegó a ser valorado en el mismo nivel de importancia que otras áreas educativas, por lo cual no aportó lo suficiente para tener mejores resultados en el aprendizaje y para tener más estudiantes con valores, actitudes y sensibilidad que conformen mejores sociedades.

En el ámbito internacional, se consideró que, una correcta política educacional gira alrededor de tres factores: igualdad, calidad y reforma educativa (Marchesi et al., 2021). En tal sentido, los altos niveles de desigualdad generaron una educación de baja calidad y desinterés para utilizar herramientas asociadas a la creatividad, lo cual se vio evidenciado por ejemplo en países potencia como Estados Unidos, donde solo algunos de sus estados consideraron importante incorporar a la creatividad dentro del diseño curricular; a diferencia de otros países,

donde sí se consideró teóricamente a la creatividad en las mejoras educativas, pero no se puso en práctica en el salón de clases (Pllana, 2019).

Asimismo, Acaso (2010) recomendó renovar la enseñanza de la educación artística, pues encontró dificultades en el desempeño de algunos docentes de arte, los cuales generalmente utilizaban una pedagogía en donde primaba “la repetición”, impartiendo clases no reflexivas, sin crítica, ni debate de ideas; además, encontró que los docentes utilizaban este curso para la realización de labores manuales, las cuales, según mencionó, se constituían como una práctica común en las escuelas, debiendo reivindicarse la pedagogía de las artes como un área educativa vinculada con el pensamiento, la inteligencia y el conocimiento.

A nivel nacional, para el Proyecto Educativo Nacional (PEN, 2020) las artes, dentro del sistema educativo, han estado disminuidas tanto en cantidad de horas de dictado, como en relevancia; esto se evidenció en la escasa cantidad de producción artística, presentaciones culturales y festividades de las escuelas. Así mismo en la Guía para Docentes del Ministerio de Educación del Perú (Minedu,

2019) se publicó un dato muy importante y a la vez preocupante, afirmando que la mayoría de los profesores que enseñaban el curso de Arte y Cultura en la escuela primaria no eran egresados de la especialidad de Educación Artística, sino que generalmente pertenecían a otras áreas de formación pedagógica.

En el ámbito local, la Unidad de Gestión Educativa Local 06 informó que en el desarrollo de los Juegos Florales Escolares Nacionales 2021, tuvieron 731 participantes finalistas de todas las escuelas de esta zona. Pero observaron que uno de los colegios más importante no presentó a ningún alumno de primaria para competir en las diferentes disciplinas de arte como: pintura, escultura, canto, poesía, baile tradicional en familia, canto solista, teatro o fotografía; lo que evidenció un vacío en el área de Arte y Cultura a nivel de primaria en dicha escuela.

Por las consideraciones señaladas, se formuló el problema general de la siguiente manera: ¿En qué medida el Programa de Artes Visuales influye en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022? En cuanto a los problemas específicos se consideró: ¿En qué medida el

Programa de Artes Visuales influye en el desarrollo de la fluidez de ideas, flexibilidad de pensamiento, desarrollo de la originalidad y elaboración de ideas creativas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022?

Como justificación teórica, la presente investigación, apoyada en las referencias que respaldaron las variables, implementó un Programa Educativo de Artes Visuales para niños del tercer grado primaria de un colegio estatal para mejorar el pensamiento creativo de estos estudiantes. Como justificación práctica, este estudio brindó a la institución educativa participante y a sus docentes, un Programa Educativo de Artes Visuales para reforzar el curso de Arte y Cultura, el cual trazó una ruta más dinámica e innovadora. Como justificación metodológica, la adaptación del test de creatividad y el diseño de las rúbricas utilizadas en esta investigación, fueron evaluados siguiendo los criterios especializados para la lectura estadística, garantizando un alto nivel de confiabilidad; por lo cual podrán ser utilizados por otros docentes de primaria y aportar en futuras investigaciones.

Así mismo, el objetivo general fue demostrar en qué medida el Programa de Artes Visuales influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022. Mientras que los objetivos específicos se centraron en demostrar en qué medida la aplicación del Programa de Artes Visuales influye en el desarrollo de la fluidez de ideas, la flexibilidad de pensamiento, desarrollo de la originalidad de ideas y elaboración de ideas creativas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022.

Finalmente, la hipótesis general planteó, El Programa de Artes Visuales influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022. Y las hipótesis específicas señalaron que, El Programa de Artes Visuales influye significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas, flexibilidad de pensamiento, originalidad y elaboración de ideas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022.

Experiencias Educativas ligadas a la capacidad creadora

Dentro del contexto internacional se encontraron trabajos previos los cuales sirvieron como antecedentes para la presente investigación, tal es el caso de Jenaro-Río et al. (2019) los cuales obtuvieron resultados estadísticamente significativos en el desarrollo del pensamiento creativo. En conclusión, determinaron que después de la implementación del taller educativo de creatividad, se notó un mejor rendimiento académico en este grupo de estudio; por lo cual se considera importante implementar talleres o programas educativos que refuercen la capacidad creadora de los niños. Por su parte Núñez-Gómez et al. (2020) implementaron un programa educativo buscando enriquecer la creatividad por medio del cine, al iniciar ambos grupos tuvieron los mismos resultados en el pretest; pero en el postest se observaron diferencias significativas en la variable creatividad. Se concluyó que, se puede desarrollar la creatividad en la escuela a partir de la implementación de experiencias educativas como el cine.

En el mismo sentido, Fakhrou y Ghareeb (2020) pusieron en funcionamiento un programa extracurricular para

mejorar la creatividad de 25 estudiantes de primaria. Utilizaron un test para medir la capacidad creativa e implementaron un taller que generó un cambio notablemente significativo en el desempeño creativo de la muestra de alumnos participantes. Como conclusión se observó que la implementación del programa logró que los niños tuvieran mayor rendimiento y fueran más creativos. Estos autores recomendaron al sistema escolar prestar mayor atención a los programas de enriquecimiento curricular con herramientas creativas.

Asimismo, Chávez y Rojas (2021) realizaron un experimento en donde se impulsó el uso de herramientas creativas en el área de matemática. En la evaluación que mide la variable creatividad, trabajaron con dos grupos de estudiantes de 13 a 16 años del octavo y noveno grado y observaron en los resultados que no existió diferencia estadísticamente significativa en creatividad entre ambos grupos a pesar de ser de grados diferentes. De igual manera Dogan et al. (2020) mostraron resultados relevantes en el desarrollo de fluidez y originalidad, por lo que se evidenciaron mejoras superiores al estándar. Concluyeron que, el desarrollo de la creatividad se vio evidenciado con mayores resultados en el grupo donde se

implementaron las actividades basadas en el ABP debido a que utilizaron técnicas para desarrollar el pensamiento crítico.

Por otro lado, Caluori (2020) obtuvo resultados significativos evidenciando que, el juego de LEGO sí ayudó a desarrollar el pensamiento creativo en las dimensiones de fluidez, elaboración, coherencia, originalidad y flexibilidad de pensamiento. En conclusión, determinó que este tipo de juego es una excelente herramienta y un magnífico instrumento en la didáctica escolar. Finalmente, Farinango (2020) obtuvo en la primera etapa del pretest que, el grupo control logró 88,24% nivel bajo y 11,76% nivel medio; mientras que en los resultados del grupo experimental el 83% logró nivel bajo y 17% nivel medio. Durante el posttest el grupo control no tuvo avances significativos, a diferencia del grupo experimental que sí tuvo avances significativos obteniendo el 22,22% nivel bajo y el 77,78% nivel medio y alto. En conclusión, Farinango determinó que fue exitosa la experiencia de la implementación de un taller dedicado a mejorar la creatividad.

En el contexto nacional, Mendoza (2021) desarrolló un programa educativo para incentivar el crecimiento creativo de los niños, trabajó con 66 estudiantes de secundaria, consiguiendo resultados en el nivel medio de creatividad del 36,4%, nivel bajo 31,8%, al igual que nivel alto 31,8%, mostrando resultados parejos en todos los niveles; sugiriendo la necesidad de lograr en el futuro mayor afianzamiento en las habilidades creativas. Asimismo, Astuvilca (2021) verificó la influencia de la implementación de un programa que buscaba mejorar el pensamiento creativo en la escuela; consiguiendo resultados que evidenciaron el efecto significativo en el incremento de la creatividad de los niños. Concluye que, los resultados fueron estadísticamente significativos en las dimensiones de fluidez y originalidad sólo en los estudiantes que tomaron el programa.

Asu vez Arévalo (2020) buscó comprobar la incidencia de la creatividad en la lectura comprensiva, mostrando mejoras en los resultados respecto a la variable pensamiento creativo, donde el 45% de la muestra analizada alcanzó grado de profundidad alto, el 28.8% grado de profundidad medio y sólo el 26,2% grado de profundidad bajo. Además, presentó los resultados de las

dimensión que conforman esta variable; empezando por la dimensión fluidez donde el 28,8% de los estudiantes obtuvieron el nivel bajo, 55% nivel medio y 16,3% alto. En flexibilidad el 18,8 % nivel bajo, 35% nivel medio y 46,3% nivel alto y en elaboración un 30% nivel bajo, 53,8% nivel medio y 16,3% alto, resultando el porcentaje más alto en flexibilidad con un 46,3%. En conclusión, determinó que la variable pensamiento creativo alcanzó una significancia estadística en un nivel alto y mayor porcentaje en relación con las otras variables.

Por otro lado, Caramutti (2021) desarrolló un estudio con 38 estudiantes de 5 años de edad y llegó a la conclusión que un 47,4% de los estudiantes alcanzó un grado de conocimiento medio en creatividad, el 31,6% obtuvo grado de conocimiento bajo, el 18,4% presentaron nivel alto y el 2,6% nivel muy alto de la creatividad. Resultados que resaltan la importancia de proponer mejores estrategias didácticas para desarrollar la capacidad creadora.

En esta misma línea, Astupiña (2018), demostró que el grupo de alumnos participantes de un programa de creatividad, después de llevar un taller de robótica, fueron más aptos para la resolución de problemas de modo

imaginativo y creativo, consolidando sus capacidades de diseño y aumentando sus conocimientos en el uso de tecnología y trabajo colaborativo. Como conclusión, afirmó que el proceso de elaboración de prototipos de robots desarrolló la imaginación y mejoró el nivel de originalidad de los estudiantes. De igual manera, Delgado (2022) encontró en los resultados que el grupo experimental obtuvo avances significativos en el desarrollo del pensamiento creativo. Llegando a concluir que la implementación de un programa educativo con herramientas creativas, incluso en la modalidad virtual, ayuda a mejorar el aprendizaje.

Además, Aparicio (2022) demostró que, el afianzamiento de la técnica gráfico-plástica ayudó significativamente a mejorar la creatividad en la escuela. Presentó los resultados del pretest, en donde el 100% de la muestra alcanzó el nivel medio y después de la aplicación del programa el 100% alcanzó nivel alto en desarrollo creativo. Por su lado, Chávez (2021) publicó los resultados de la realización de pruebas para medir los niveles de creatividad de un grupo de alumnos, donde el 14.55% de estudiantes obtuvo una respuesta baja, un 80% logró una escala media y un 5.45% una escala alta. Por lo cual,

concluyó que es necesario implementar programas de refuerzo educativo para incentivar el desarrollo creativo en la escuela. De igual modo, Torrejón (2018) mostró que, de 15 niños analizados en su estudio, 9 obtuvieron un rango bajo en creatividad, 3 lograron un rango medio y solo 2 niños lograron un nivel alto. Concluyendo que, los 2/3 de la muestra estudiada se ubicaron en un nivel bajo en desarrollo creativo, siendo evidente la urgencia de incluir herramientas vinculadas a esta área.

También Escobedo (2018) resolvió, a partir de su experiencia aplicada, que el 47% de alumnos analizados se ubicaron en un nivel medio de desarrollo creativo, el 53% en nivel bajo y 0% en nivel alto, es decir, no hubo ningún estudiante que demostrara ser totalmente creativo. En conclusión, determinó que la escuela no brindaba a los estudiantes las herramientas para desarrollar su imaginación y creatividad. Finalmente, Basto (2022) mostró en el posttest que, los resultados fueron significativos en comparación con los valores de la prueba inicial, lo cual confirmó la hipótesis general. Concluye que, las actividades artísticas grafico plásticas mejoran las actividades físicas del cuerpo humano que necesitan mayor coordinación.

Con respecto al programa educativo, Tasayco y Samamé (2021) definieron el concepto de programa como un conjunto de acciones y tareas, diseñadas con el objetivo de cumplir competencias determinadas. Además, Carvalho et al. (2021) señalaron que la implementación de un programa educativo tiene un tiempo de duración y es cambiante, pudiendo ser muy breve o prolongado, según la realidad espacio-temporal y la coyuntura social. También habría que mencionar la existencia de programas de refuerzo, los cuales generalmente se aplican en centros escolares que presentan algunas desventajas o problemas educativos y que, al final de haber sido implementados, logran un impacto académico positivo.

Asimismo, Yildiz y Aral (2020) indicaron que un programa educativo puede ser aplicado de forma extraescolar o escolar y tiene resultados positivos en determinados contenidos o saberes, los cuales ayudan a fortalecer hábitos y actitudes de los alumnos. Las actividades complementarias que pueden ser diseñadas para estos programas, generalmente son impartidas fuera del horario de clase, a modo de ejemplo se puede exponer el caso de Expresarte, programa diseñado por el Minedu, para el cual

se contrató a promotores culturales para desarrollar diversas actividades (Minedu, 2021).

La principal función del Programa Expresarte fue elaborar eventos pedagógicos de refuerzo para el curso de Arte y Cultura en las escuelas nacionales, buscando que fueran innovadores, motivadores y lleguen a aportar en el desarrollo de la creatividad. Estos talleres generaron experiencias de aprendizaje que utilizaron el factor sorpresa, el gusto y lo inesperado, para lograr fortalecer las competencias culturales y una mejor producción de experiencias estéticas y artísticas.

La presente investigación se apoyó en el diseño de un Programa Educativo de Artes Visuales para ayudar al desarrollo creativo de los niños, el cual se impartió en 15 clases presenciales con una duración de 60 minutos cada sesión, las cuales incluían teoría y práctica, utilizando el espacio del salón de clases y otros ambientes de la escuela. Con este grupo de alumnos se trabajó el cambio de roles, trabajo en equipo y ejercicios que alentaban a la experimentación de materiales y técnicas. Asimismo, los resultados de las actividades se presentaron a modo de

instalaciones, performances, formatos bidimensionales y tridimensionales.

Teorías para el desarrollo creativo

Las principales teorías que dieron sustento al presente trabajo de investigación fueron: La teoría socio-histórico-cultural de Vigotsky (1930) se fundamenta en el proceso cognitivo de la experiencia social y cultural de las personas, lo cual conlleva a la adquisición de conocimientos a partir de la convivencia. Es decir, se centra en el papel del entorno social en relación con el aprendizaje de los individuos y es a partir de esta interacción dentro de la comunidad que los estudiantes van formando y desarrollando su capacidad de aprendizaje (Vigotsky, 1995). Esta teoría está alojada dentro del constructivismo social, que remarca como fundamental la relación del niño con su medio socio-cultural, es así como el conocimiento se va construyendo y el aprendizaje aporta al desarrollo del infante, por lo tanto, la enseñanza debe de impartirse de manera anticipada al desarrollo del niño (Vigotsky, 1984).

Para Vigotsky el paradigma de aprendizaje se desarrolla en tres etapas: la zona de desarrollo real, que busca obtener

conocimientos previos a partir de estrategias y dinámicas que ayuden a socializar la información; la zona de desarrollo próximo, donde la metodología es la clave en la elaboración del trabajo a realizar; y la zona de desarrollo potencial, donde la aplicación de los saberes adquiridos es benéfica para el alumno. Vigotsky también investigó el tema de la imaginación, la producción y la contemplación, a partir del cual describió claramente el papel del espectador y del pensamiento emocional, como un generador de funciones psíquicas del disfrute de la obra de arte (Vigotsky, 2007). Para este autor la imaginación y la capacidad creadora del hombre están estrechamente vinculadas a la experiencia en todos los sentidos, es decir, a lo vivido, oído, mirado, escuchado o saboreado. Y es a partir de esta idea que se relaciona la poca capacidad imaginativa del niño con la poca experiencia adquirida (Vigotsky, 2004). Finalmente, Vigotsky consideró la evaluación formativa como parte fundamental del proceso de aprendizaje y desarrollo del estudiante (Baquero, 1997).

La teoría del pensamiento creativo de Guilford (1950), desarrolló un modelo de pensamiento apoyado en tres factores intelectuales: operación, contenido y producto. En donde ubicó al pensamiento convergente y divergente

dentro de las operaciones mentales. Definiendo las características del pensamiento convergente como analíticas, lógicas, racionales, memorísticas y unidireccionales. Menciona también que, el pensamiento convergente tiende a replicar lo aprendido, utiliza la secuencia de ideas y usa la negación para descartar posibilidades. A diferencia del pensamiento divergente, que es, más bien, creativo, diferente, provocativo, efectúa saltos en la búsqueda de ideas, tiene alternativas distintas para resolver los problemas, se caracteriza por la pericia al buscar muchas respuestas y valora la utilización de los conocimientos previos (Fernández et al., 2019).

En este sentido, los factores principales de la creatividad de este tipo de pensamiento son: elaboración, transformación, fluidez, flexibilidad, originalidad y sensibilidad; estas dimensiones son, a su vez, muy utilizadas hasta la actualidad para diseñar test de medición de la creatividad. Por lo anterior, Guilford es considerado el padre de la creatividad, por ser el primer investigador en clasificarla como una capacidad independiente de la inteligencia y definirla como un elemento de aprendizaje para captar nuevas informaciones (Valero, 2019).

La teoría de la creatividad de Torrance (1966), tomó como base en el pensamiento divergente de Guilford y mediante investigaciones implementó distintas pruebas para medir el proceso creativo, diseñando así el Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) o Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1959). El cual contiene pruebas textuales y gráficas, la TTCT verbal se aplica en 45 minutos y está estructurada con los factores principales relacionados a la creatividad, como la originalidad, la fluidez y la elaboración (Prieto et al., 2021). Y la TTCT no verbal se toma en 30 minutos e intervienen los factores de elaboración, originalidad, fluidez de ideas, títulos y cierres. Es así como el test de creatividad se diferencia de un test de inteligencia, debido a que el último solo tiene una opción como respuesta; mientras que el test de pensamiento creativo puede tener distintas soluciones, resultando ser la mejor alternativa la más original (Torrance, 1969).

A partir de los resultados de las diversas investigaciones de Torrance surgieron las claves de la creatividad, las cuales son: capacidad de perfección, curiosidad, originalidad, confianza en sí mismo, redefinición, sensibilidad ante los

problemas y flexibilidad. Definiendo a la creatividad como un proceso natural motivado por un impulso intelectual y sensible para examinar los problemas, buscar las soluciones y finalmente comunicar dichos resultados (Torrance, 1970).

Torrance también delimita las etapas del proceso creativo en cuatro momentos: preparación, incubación, nacimiento de la idea y finalmente acción. Y establece que las dimensiones de la creatividad son cuatro: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Siendo la fluidez la capacidad de responder ante un estímulo produciendo una cantidad significativa de ideas y respuestas; la flexibilidad la definió como la capacidad de enfrentar diversas circunstancias; la originalidad fue considerada la habilidad de generar ideas diferentes fuera de lo habitual; y la elaboración representó la profundidad de desarrollo, materialización de ideas y resultados (Malagón et al., 2019). Otra consideración importante de Torrance fue afirmar que la originalidad es la principal característica de la creatividad, la más importante de todas y la que llega a definirla en su sentido más completo (Ryu y Bae, 2018).

La teoría del estado de flujo creativo de Csikszentmihalyi (1996), en donde el “fluir” es descrito como el momento en el que la persona está muy comprometida con la actividad desarrollada, de tal manera que no percibe el tiempo transcurrido. Para lograr un estado de flujo, debe de equilibrarse el desafío de la actividad con la habilidad de la persona ejecutante, de manera contraria, si la tarea es muy simple o demasiado complicada, el estado de flujo no se dará (Csikszentmihalyi, 1998). La teoría de Csikszentmihalyi significó una nueva mirada al proceso creativo, en donde entendió al “fluir” como una forma ordenada de conciencia, de sentimientos positivos y de capacidad para desarrollar una actividad intencionadamente. Csikszentmihalyi planteó que la creatividad no es solo un proceso mental, sino que también está relacionada con el entorno social, cultural y psicológico (Cárdenas, 2019; París, 2019; Said-Valbuena, 2019).

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983), define el pensamiento creativo como un fenómeno multidisciplinario (Gardner, 1998). Según Chura (2019), la propuesta de Gardner se opone al paradigma tradicional y plantea que los seres humanos tenemos varios tipos de

inteligencias, con distintas competencias y facultades intelectuales. Donde cada inteligencia es relativamente independiente, pero que, sin embargo, interactúan entre sí. Gardner enumera ocho inteligencias múltiples: naturalista, intrapersonal e interpersonal, lógico-matemático, lingüística, visual-espacial, musical y kinestésico-corporal (Gardner, 2013). La teoría de Gardner, como fenómeno para ser aplicado dentro del ámbito educativo, generó cambios positivos para formar mejores estudiantes, con capacidades para seguir desarrollándose y cambiando a través del tiempo (Oliveros Díaz et al., 2021; Zülküf Altan, 2020).

Al respecto, Garmen et al. (2019) consideraron que la teoría de Gardner revolucionó la educación y la psicología, ofreciendo la oportunidad de tener una educación más personalizada como respuesta a las diferencias del intelecto de los estudiantes. Los docentes que utilizan esta idea en sus aulas consideran a sus alumnos como un grupo heterogéneo, debido a que cada uno de ellos tiene un tipo distinto de inteligencia. Estas diferencias se deben a la genética, cultura, historia y crianza del ser humano dentro de su núcleo familiar; por lo tanto, no existen niños más

inteligentes o nada inteligentes, sino que su inteligencia está para activarse y desarrollarse (Berrios et al., 2021).

Arte y Creatividad

Pasando a la conceptualización de la variable creatividad, Quistial (2020) consideró a este término como una función que poseen todas las personas para resolver los problemas con ideas o planteamientos distintos, por lo cual, resalta la capacidad creadora como aspecto para confrontar el mundo. El constructo “creatividad” es tan importante que caracteriza y diferencia al hombre de los animales (Corazza y Lubart, 2021). Monterroza et al. (2019) afirmaron que la creatividad nace a partir de la convivencia de los seres humanos con su entorno inmediato, su espacio, su ciudad, su casa, su escuela, asimismo, señalaron que cultura, creatividad y arte son manifestaciones que nacen de nuestras emociones, sentimientos, costumbres y cosmogonía. De la misma manera, consideraron a la creatividad como una fase cognitiva sofisticada, la cual tiene la capacidad de ser adquirible, por lo cual se dice que todas las personas somos creativas, pero que debemos cultivar o desarrollar el pensamiento creativo mediante la práctica.

Así mismo, Diaz et al. (2021) señalaron que la creatividad es un fenómeno sociocultural, resultado de la interacción compleja del individuo y sus pensamientos en medio de su ámbito social y cultural que valida el aporte como novedad del individuo creativo. De igual manera, Vázquez-Gestal (2021) se aproximó al tema de la creatividad en dos aspectos: uno desbordado, sin límites, desconocido y, por lo tanto, que nos pueden conducir a experiencias, sensaciones y emociones parecidas a sueños que se desvanecen y por otro lado, el aspecto donde encontramos a la creatividad real, que nos ayuda a solucionar problemas y obstáculos.

Del mismo modo, Petre et al. (2019) afirmaron que la creatividad se puede ver en ámbitos tradicionales o reconocidos, como la ciencia, el diseño, las artes, los inventos; pero también se ve en la interacción social creativa y natural de las personas como herramienta para poder transformar, renovar y mantener la convivencia dentro de la comunidad. Para Sternberg y Chowkase (2021) la creatividad puede ser neutra, negativa o positiva; en consecuencia, realizaron estudios para definir el concepto de creatividad positiva, la cual, a grandes rasgos, es la que ayuda a construir una sociedad mejor. Además,

indican que la creatividad puede ser individual o colectiva, en la primera se trabaja de forma aislada, a diferencia de la creatividad grupal, en donde la dinámica que se genera demuestra la capacidad imaginativa y creativa del grupo, esta última está más acorde a la realidad actual (Lee et al., 2019). De esta manera la creatividad grupal exige que cada integrante se involucre con aportes individuales o singulares y que la participación de todo el grupo signifique el desempeño colaborativo (Astutik et al., 2020).

Por su parte, Camilloni (2019) agregó sobre este tema, que la enseñanza en la escuela ha estado, por décadas, orientada hacia el desarrollo de la creatividad, lo que trajo consigo, como consecuencia, niños con producciones más originales y complejas. En este mismo ámbito educativo, la creatividad no solo tiene un impacto positivo en el curso de Educación Artística, sino también en otros cursos del currículo académico; al generar en los alumnos una actitud positiva, constancia y dedicación en sus tareas, lo que es muy favorable para su desarrollo integral (Aguilera y Ortiz-Revilla, 2021). De esta manera, el papel que desempeña la creatividad en la educación moderna es indispensable (Badger, 2019; Oliveros Díaz et al., 2021;

Sánchez-López et al., 2019). En la misma línea, Domínguez y Pineda (2019) resaltaron la importancia de aprender en la escuela cursos que impulsen y despierten la creatividad en la edad escolar, revalorando el papel que tiene el arte, como vehículo de adquisición de un lenguaje creativo y además que ayuda a mejorar las competencias y destrezas para resolver problemas.

Bajo el precepto anterior, se entiende que los conceptos de arte y creatividad han evolucionado llegando a tener un panorama amplio como generador de procesos sociales, políticos y, sobre todo, educativos (Arnab et al., 2019; Gong, 2019; Llanos, 2020). Al respecto, Oliver (2020) recalcó que el desarrollo de la creatividad se da de manera privilegiada con las artes, pero que no es la única opción, pues también se trabaja con otras disciplinas, rechazando de esta manera el pensamiento tradicional que pone a la creatividad como un don o una cualidad innata solo del artista. El desarrollo creativo se da de manera natural en el curso de Artes Plásticas, pero con el avance y desarrollo tecnológico, las artes han potenciado el pensamiento imaginativo de los estudiantes, mediante la utilización de programas para diseño, fotografía digital y realización de material audiovisual.

Las artes plásticas utilizan la materia activamente para crear una obra de arte, transformándola, moldeándola y modificándola a partir de la utilización de diferentes técnicas, expresando así la imaginación o el lado realista de la observación del artista; dentro de las principales disciplinas de las artes plásticas están la escultura, pintura, dibujo, grabado, cerámica. Así mismo, las artes visuales tienen un sentido más amplio, pues abarca también las artes tradicionales, incorporando el uso de la tecnología con expresiones o manifestaciones desde la danza, las artes escénicas, el video, la fotografía, el cine y otros. Dentro de las características principales de las artes visuales es ser multidisciplinaria y transdisciplinaria y sus principales variantes son: el arte cinético, arte digital, arte urbano, la performance, las instalaciones, intervenciones, la fotografía, el grafiti, el videoarte, videografía, arte efímero, arte postal, arte acción y otros (Ceylan y Özsoy, 2020).

De igual manera, las artes, en especial la música, tienen tanta capacidad creativa que necesita ser implementada en los currículos de estudios escolares, pues mejora el pensamiento imaginativo (Avci, 2020; Riaño et al., 2022;

Sungurtekin, 2021). También, Pérez y Bedoya (2019) refirieron que las artes, específicamente la fotografía, son un vehículo valioso para potenciar y despertar la creatividad mediante la alfabetización visual. Cabe resaltar la importancia del contacto del niño con el arte en general, como fuente para desarrollar las capacidades creativas que permiten a las personas superar barreras y liberarse.

Además, Suárez et al. (2019) señalaron que, dentro del contexto escolar, el papel preponderante del docente, el currículo y el entorno, son primordiales para potenciar el desarrollo creativo, por lo cual resulta trascendental el rol que cumple la educación en la formación del niño. El interés del docente para lograr clases más creativas es vital porque solo él puede tomar la decisión de fomentar la creatividad en el aula, pero se necesita también que los alumnos participen y colaboren. Los docentes creativos deben de tener apertura a los cambios para diseñar sus clases de tal manera que no sean “planas” y lograr que los niños no se aburran con la monotonía (Suacamram, 2019).

Asimismo, con relación al concepto de persona creativa, se puede manifestar que los individuos sobre los que recae esta característica tienen ciertos rasgos particulares y son

capaces de generar ideas diferentes a las de otros individuos. Las personas creativas suelen utilizar el pensamiento divergente para resolver problemas, son curiosos e independientes para dar su opinión, así como comprometidos, poseen un gusto complejo hacia los retos, son persistentes y por lo tanto les gusta experimentar métodos de aprendizaje más profundos (Vokić y Aleksić, 2020). Para Ponnusamy (2019) todas las personas son creativas, considerando a la creatividad como una cualidad única que solo la tienen los humanos y que no se encuentra solo en el arte, sino que se valora a todo nivel también en esferas como la tecnología y las ciencias exactas. Y además, con una mirada crítica hacia el campo educativo, Ponnusamy menciona que no puede comprender, que aún no se valore oficialmente a la creatividad dentro del diseño de las áreas curriculares y no solo en el curso de Arte.

Bajo el mismo parámetro, Diaz y Justel (2019) mencionaron que la creatividad es uno de los atributos más fascinantes y complejos que tienen las personas, por lo cual es parte de la vida diaria y por lo tanto se ve en las acciones comunes. Albornoz (2019) consideró a la creatividad como un elemento primordial del pensamiento

de las personas, recalcando que la creatividad es innata al niño, por esta razón se debe estimular su desarrollo y evitar todo lo que dificulte su ejercicio. Para Barba et al. (2019) la creatividad ha sido parte importante del proceso del desarrollo integral del niño en medio de un mundo tan cambiante y con tanta velocidad tecnológica. Aquello exige solucionar los diversos problemas existentes, no solo en la escuela, sino en los diferentes contextos sociales. Asimismo, Carceller (2019) mencionó que la creatividad ayuda a los niños a conocer el mundo por medio del arte, los inventos, la ciencia, pero también los ayuda a autoconocerse. Desde que el niño nace está en continuo descubrimiento de las cosas, la creatividad resulta algo natural, por lo cual se pueden diferenciar distintos grados de creatividad en los niños.

En síntesis, tener un entorno creativo amigable en la escuela es importante, pues determina una mejor interacción, apropiación del espacio físico, aulas mejor diseñadas y organizadas para la realización de distintas actividades educativas (Priyanto y Dharin, 2021). Además, en relación con los desafíos de evaluar la creatividad, Sorrentino (2019) halló algunos beneficios, como identificar el potencial creativo de cada alumno para

ofrecer una óptima comprensión del proceso de aprendizaje del alumno.

Retornando a Guilford (1978), en 1950 inició su investigación sobre la creatividad, encontrando limitaciones como por ejemplo, el desinterés para investigar sobre este tema; pues se pensaba que la creatividad solo estaba ligada a los procesos cognitivos. Guilford agregó otros aspectos de gran relevancia en relación con el estudio de la creatividad, definiendo como Producción Divergente a aquello en donde el sujeto crea diversas opciones lógicas con todos los datos proporcionados; mientras que definió a los Productos Transformacionales como la modificación de la múltiple información, lo cual se caracteriza por la penetración en el conocimiento de transformación y redefinición, dando como consecuencia nuevas interpretaciones, nuevos usos y otros sentidos (Guilford, 1952).

De esta manera, Guilford determinó las características de las personas creativas: empezando con la fluidez de pensamiento, que es la capacidad para generar de forma rápida un número elevado de ideas ante un determinado tema o problema, planteando muchas soluciones y

respuestas. También se debe de tener en cuenta no adjudicar al pensamiento creativo juicios de valor, para evitar quedarse solo en la primera idea creyendo que es la mejor, frente a esto se genera un escenario de fluidez. Otra característica que toma en cuenta este autor es la flexibilidad mental, entendida como la competencia de adaptación a situaciones nuevas, es decir, cambiar de modo de pensar abordando un mismo problema desde diversas perspectivas y tener la habilidad para redefinir, adaptar, reinterpretar, replantear, reorientar, reinventar o transformar la idea original con miras a alcanzar múltiples soluciones. Asimismo, asume a la rigidez mental como lo opuesto a la flexibilidad lo cual se observa en las personas más conservadoras o dogmáticas.

Finalmente, señala que la originalidad es la habilidad que tienen las personas para producir ideas o respuestas novedosas, poco frecuentes, diferentes, remotas, ingeniosas, raras o únicas, ante una determinada situación. Mientras que la elaboración es la competencia que desarrolla y perfecciona una idea, producto o proyecto, lo cual supone disciplina y esfuerzo para alcanzar niveles de detalle y complejidad.

Interpretación vs. confrontación de resultados

El diseño de investigación de este trabajo fue experimental y por lo tanto contempló la aplicación del pretest y el posttest a un grupo agrupo control y a un grupo experimental; lo cual permitió manipular las variables y establecer la relación causa y efecto. Así vemos en este tipo de investigación un antes y un después, donde la variable independiente es manipulada de manera intencional para que se pueda analizar y estudiar los efectos sobre la variable dependiente. Asimismo, la subcategoría fue cuasiexperimental, en la cual se toman dos grupos similares y se ejerce un estudio sobre uno de ellos, observando a través de la comparación el resultado final. Además, se empleó el enfoque cuantitativo, que contempló la recopilación de información para comprobar la hipótesis con proyección al cálculo numeral y análisis de datos estadísticos; buscando plantear las conclusiones y contestar las preguntas de la investigación.

En el inicio del proceso de la investigación, el grupo control y experimental durante el pretest, presentaron resultados similares respecto al nivel de creatividad, puesto que, el 100% del grupo control y experimental se encontró en los niveles baja y media baja. Asimismo, en el

postest, los resultados fueron diferentes, dado que, el 100% del grupo control mantuvo los niveles baja y media baja, mientras que, el 100% del experimental logró los niveles media alta y alta.

Los resultados similares respecto al nivel de fluidez de ideas, durante el pretest, demostró que el 100% del grupo control se encontró en los niveles baja y media baja, asimismo, el 100% del experimental alcanzaron los mismos niveles. En el postest, los resultados fueron diferentes, dado que, el 100% del grupo control mantuvo los niveles baja y media baja, mientras que, el 100% del experimental logró los niveles media alta y alta. Con respecto al nivel de flexibilidad de pensamiento, en el pretest el 96% del grupo control se encontró en los niveles baja y media baja y el 100% del grupo experimental alcanzaron niveles baja y media baja. En el postest, los resultados fueron diferentes, dado que, el 100% del grupo control mantuvo los niveles baja y media baja, mientras que, el 100% del experimental logró los niveles media alta y alta.

Similares resultados se observaron respecto al nivel de originalidad de ideas, en el pretest el 100% del grupo control se encontró en los niveles baja y media baja,

asimismo, el 100% del experimental alcanzaron los mismos niveles. En el posttest, los resultados fueron diferentes, dado que, el 96% del grupo control se ubicó en los niveles baja y media baja, mientras que, el 100% del experimental logró los niveles media alta y alta.

Nos indicaron resultados similares respecto al nivel de elaboración de ideas, en el pretest el 100% del grupo control se encontró en los niveles baja y media baja, mientras el 100% del grupo experimental alcanzaron los mismos niveles. En el posttest, los resultados fueron diferentes, dado que, el 100% del grupo control se mantuvo en los niveles baja y media baja, mientras que, el 100% del experimental logró los niveles media alta y alta.

Con respecto a la hipótesis general, Programa de Artes Visuales influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima 2022, los resultados obtenidos mostraron que, en el pretest ambos grupos obtuvieron nivel baja y media baja y en los resultados del posttest el grupo control no evidenció cambios, a diferencia del grupo experimental que subió al 100% en los niveles media alta y alta. En resumen, en el pretest ambos grupos

tenían el mismo grado de creatividad regular, inicio o deficiente y en el posttest si existió diferencias significativas en creatividad para ambos grupos; demostrando que después de la implementación del taller educativo de arte el grupo experimental llegó a mejorar su desempeño creativo.

Estos hallazgos concuerdan con el antecedente internacional de Fakhrou y Ghareeb (2020) los cuales, implementaron un programa educativo para mejorar el pensamiento creativo en niños, logrando un incremento estadísticamente significativo en el mejoramiento de las ideas, experimentación y soluciones creativas a los problemas. Por lo tanto, se encontró coincidencias en los resultados de ambos estudios, en relación con el mejoramiento del desempeño creativo en el grupo de niños que recibieron la implementación del taller complementario. Lo cual significó que la presente investigación resultó ser confiable y por lo tanto, se deduce que podría ser replicada en otras actividades de acompañamiento escolar en instituciones educativas, recomendando la implementación de estos programas o talleres de reforzamiento que enriquecen el currículo escolar.

Asimismo, concuerda con el antecedente nacional de Arévalo (2020) el cual, trabajó con un grupo de 80 alumnos, encontrando en los resultados que la variable creatividad alcanzó nivel alto en el 45% de los estudiantes muestreados, el 28.8% nivel medio y sólo 26,2% obtuvieron nivel bajo; por lo tanto, la variable creatividad alcanzó una significancia estadística en un nivel alto y un mayor porcentaje en relación con las otras variables. Por lo cual, se encontraron coincidencias en los resultados de ambos estudios, en relación con el avance significativo de la variable pensamiento creativo y las características de flexibilidad, fluidez y elaboración de ideas. Ubicar estas coincidencias fue posible debido al aspecto metodológico, a pesar de que el estudio realizado por Arévalo trabajó con una muestra de niños de mayor edad.

Del mismo modo, concuerda con el antecedente internacional de Chávez y Rojas (2021) los cuales encontraron en los resultados que, el grupo experimental si logró desarrollar su pensamiento creativo, original y flexible. Por lo cual, se encontró coincidencias en los resultados de ambos estudios, en relación con el avance significativo en el pensamiento creativo, debido a las

coincidencias de los estudios basados en la teoría desarrollada por Guilford (1967) y a la utilización del instrumento para evaluación elaborado en base a las características de la creatividad: elaboración, fluidez, flexibilidad y originalidad.

Por otro lado, concuerda con Torrejón (2018) que, trabajó con una muestra de 15 estudiantes a los cuales se les tomó el test adaptado de Torrance y encontró en los resultados que, 9 escolares se ubicaron en rango bajo en creatividad, 3 rango medio y 3 nivel alto. Por lo cual, se encontró coincidencias significativas en los resultados de ambos estudios, con relación a la etapa inicial de medición del nivel creativo de los niños, a los cuales en ambos casos se le aplicó el mismo tipo de test con la presencia de ejercicios gráficos, encontrando niveles bajos de creatividad. Sin embargo, el avance no se pudo medir en el primer caso debido a que la investigación realizada por Torrejón no contempló dicho objetivo, no obstante, sí realizó recomendaciones para poder trabajar en el avance del desarrollo de la creatividad de estos niños.

De igual manera, concuerda con el antecedente internacional de Caluori (2020) que, investigó el tema del

aumento de la creatividad por medio del juego, específicamente utilizando los bloques de marca LEGO. Caluori apoyó su trabajo en los estudios realizados por Guilford (1950) para definir las dimensiones de su tesis; las cuales son los principales factores de la creatividad: fluidez, elaboración, originalidad, coherencia, originalidad y flexibilidad. Los resultados fueron significativos, evidenciando que el juego de LEGO si ayudó a desarrollar el pensamiento creativo en sus dimensiones de fluidez, elaboración, coherencia, originalidad y flexibilidad. Por lo cual, se encontraron coincidencias en los resultados de ambos estudios, debido a que existió similitud en la base teórica, la utilización del mismo tipo de test, las dimensiones de flexibilidad y originalidad y las edades los niños; a pesar de que el contexto era distinto debido a que dichas escuelas se situaban en diferentes países.

Así también, concuerda con el antecedente internacional de Escobedo (2018) con relación al pretest; debido a que este trabajo solo contempló la medición para saber en qué estado de desarrollo de pensamiento divergente se encontraban los alumnos, pero no planteó realizar una evaluación al final por no haber implementado un programa educativo. Escobedo encontró en el pretest que

el 47% se ubicó en nivel medio, 53% nivel bajo y 0% en nivel alto, es decir no hubo ningún estudiante que demostró ser muy creativo. Concluyó que, los niños no han logrado avanzar en desarrollar su imaginación y creatividad. Por lo cual se encontró coincidencias en los resultados de ambos estudios sólo en relación al pretest, pues ambos grupos tienen porcentajes bajos en creatividad y ningún estudiante en nivel alto; el estudio de Escobedo no contempló la realización del posttest como parte de sus objetivos, se quedó solo en la medición para saber el diagnóstico de cómo se encontraban creativamente estos niños ; pero dio recomendaciones para que en el futuro se pueda mejorar estas condiciones y para valorar el tema de la creatividad a partir del pensamiento divergente como parte de la didáctica en la escuela.

Además, concuerda con el antecedente nacional de Basto (2022) el cual, mediante un estudio cuantitativo centrado en comprobar los beneficios de un programa de artes plásticas, encontró en el posttest que los resultados fueron significativos en comparación con los valores de la prueba inicial. Concluye que, las actividades artísticas grafico plásticas si producen cambios para bien en el tema de la psicomotricidad fina. Por lo cual, se encontró

coincidencias en los resultados de ambas investigaciones en relación con el aporte de las artes plásticas, a pesar de la diferencia de edades y del enfoque teórico. Asimismo, queda en consideración para futuras investigaciones el aporte valioso de las otras ramas de las artes como la danza, el teatro, la escultura, las performances, el video arte, la fotografía o las instalaciones en el desarrollo del niño.

Finalmente, los resultados de la investigación y los antecedentes concuerdan con la teoría del pensamiento divergente de Guilford (1950) que, permite generar nuevas ideas y obtener resultados creativos y diferentes, efectúa saltos en la búsqueda de ideas, tiene alternativas distintas para resolver problemas, se caracteriza por la pericia de hallar múltiples respuestas y valora la utilización de los conocimientos previos. Siendo los factores primordiales de la creatividad la elaboración, transformación, fluidez, flexibilidad, originalidad y la sensibilidad.

En relación con la hipótesis específica 1 referente a la fluidez de ideas, en los resultados obtenidos se evidenció en el pretest que, los resultados de ambos grupos alcanzaron niveles baja y media baja. Luego, en el postest

el grupo control no tuvo variación alguna en los resultados; a diferencia del grupo experimental que en un 100% alcanzó niveles media alta y alta en la dimensión de fluidez de ideas. Encontrando en los resultados inferenciales referente a la hipótesis específica 1, que en el pretest ambos grupos obtuvieron los mismos resultados en la fluidez de ideas, pero en el posttest el grupo experimental si evidenció avances en relación con esta dimensión.

Además, estos hallazgos concuerdan con el antecedente internacional de Núñez-Gómez et al. (2020) que comprobaron que la implementación de un programa educativo a través del recurso del cine fue beneficioso para el fortalecimiento del pensamiento creativo en la escuela, obteniendo una mejora significativa en los puntajes de los indicadores de fluidez y originalidad frente a flexibilidad y elaboración. Por lo cual, se encontraron coincidencias significativas en los resultados de ambos estudios en fluidez, debido a la similitud en la metodología, dimensiones, edad de los niños y la implementación de un programa educativo de cine y otro de artes visuales.

Asimismo, concuerda con el antecedente nacional de Mendoza (2021) que, obtuvo resultados en la dimensión de fluidez de ideas de 42,4% nivel alto, 37,9% en nivel bajo y 19,7% en nivel medio, observando dos grupos numerosos de estudiantes que abarcan los niveles medio y alto en más del 60%; lo que refleja avances significativos en la capacidad de producción de ideas en periodos cortos de tiempo. Por lo cual, se encontró coincidencias en los resultados de ambos estudios en relación con la dimensión de fluidez; debido a las coincidencias en las bases teóricas, la forma de evaluar el pensamiento creativo y la implementación de los programas de refuerzo educativo que ayudaron a que los alumnos puedan generar la mayor cantidad de ideas o soluciones a los problemas.

Finalmente, los resultados de la investigación en relación con la hipótesis específica 1 referente a la fluidez de ideas y a los antecedentes de otros estudios, concuerdan con la teoría del estado de flujo creativo de Csikszentmihalyi (1996) donde el “fluir” describe una forma ordenada de la conciencia, sentimientos positivos y capacidad para desarrollar una actividad intencionadamente.

Con respecto, a la hipótesis específica 2 referente a la flexibilidad de pensamiento, en los resultados obtenidos se determinó mediante el pretest que, el promedio obtenido por ambos grupos fue de 98% en nivel baja y media baja. En el postest el grupo control continuó con los mismos niveles de baja y media baja y el grupo experimental subió a niveles media alta y alta. Encontrando en los resultados inferenciales referente a esta hipótesis que, en el pretest ambos grupos tuvieron desempeños similares en relación con la dimensión de flexibilidad; a diferencia de lo encontrado en el postest, donde si existió diferencias significativas en la flexibilidad de pensamiento para ambos grupos.

Además, estos hallazgos concuerdan con el antecedente internacional de Jenaro-Rio et al. (2019) que, después de la implementación del programa comprobaron que los alumnos alcanzaron mejoras significativas en creatividad, destacando el puntaje del indicador de flexibilidad de ideas. Dicha mejora respondió a que el programa dio mayor énfasis en el desarrollo de este factor. Por lo tanto, en ambos resultados se pueden inferir que, si existió avance significativo en la dimensión de flexibilidad, lo cual significó mejoras en el rendimiento escolar,

recomendando la aplicación de estos talleres de refuerzo educativa para desarrollar el pensamiento creativo de los niños.

De la misma manera, concuerda con el antecedente nacional de Aparicio (2022) que, planteó la mejora creativa en la escuela por medio de la técnica gráfico-plástica, encontrando en el pretest que el 75% alcanza nivel medio y el 25% nivel bajo. Luego en el postest, el 100% obtuvo nivel alto. Encontrando coincidencias significativas en los resultados de ambos estudios en relación con la dimensión de flexibilidad de pensamiento; lo que significa que estos alumnos han adquirido la habilidad de manejar una mente flexible para encontrar nuevas soluciones a los problemas.

Así también, concuerdan con el antecedente internacional de Dogan et al. (2020) los cuales trabajaron con dos grupos experimentales integrados por 72 estudiantes universitarios, una de las variables de este estudio fue la creatividad, se implementaron actividades de aprendizaje con enfoque basado en problemas o ABP y al finalizar el programa académico evaluaron mediante la utilización del test de Torrance. Los resultados mostraron que el enfoque

ABP obtuvo resultados efectivamente significativos en el desarrollo de la flexibilidad de ideas. Conclusión, el desarrollo de la creatividad se vio evidenciado con mayor resultado en el grupo donde se implementó las actividades basadas en el ABP y en menor nivel con el tema de historia de la ciencia, es clara la diferencia en los resultados debido a que el ABP utiliza técnicas didácticas que desarrollan el pensamiento crítico. Por lo cual, se encontró similitud en los resultados de ambos estudios, en relación con la dimensión de flexibilidad de pensamiento creativo; a pesar de la diferencia casi extrema de las edades de la muestra de la población.

Finalmente, los resultados de la investigación en relación con la hipótesis específica 2 referente a la flexibilidad de pensamiento y los antecedentes de otros estudios concuerdan con la teoría de la creatividad de Torrance (1966) el cual realizó investigaciones en este campo a partir de los estudios de Guilford y definió como características principales de esta variable a la elaboración, la originalidad, la flexibilidad y la fluidez. Colocando énfasis en la flexibilidad, entendida como la capacidad de enfrentar diversas circunstancias.

En relación con la hipótesis específica 3 referente a la dimensión originalidad de ideas, en los resultados obtenidos se determinó que, en el pretest ambos grupos obtuvieron niveles baja y media baja, a diferencia del posttest, en donde el grupo de control mantuvo los mismos niveles y el grupo experimental logró el 100% en los niveles media alta y alta. Los resultados inferenciales en relación con esta hipótesis mostraron en el pretest que, ambos grupos eran parejos en los resultados de desarrollo de ideas originales, a diferencia del posttest que demostró, que el grupo que no recibió estímulos no tuvo variación y el grupo que si recibió la implementación del Programa Educativo de Artes Visuales si mejoró su desempeño generando más ideas y propuestas originales.

Además, dichos resultados coincidieron con el antecedente nacional de Astupiña (2018) el cual encontró en el posttest que, la implementación del programa de robótica ayudó a desarrollar de manera positiva el indicador de originalidad de ideas. Por lo mostrado en ambas investigaciones, a pesar de que hay diferencias temáticas en los programas, se encontró coincidencias positivas a partir de la aplicación de los programas o talleres educativos que valoran el juego como elemento didáctico para el

aprendizaje, lo cual alienta al desarrollo creativo de los estudiantes.

De la misma manera, concuerda con el antecedente nacional de Astuvilca (2021) que desarrolló un programa para mejorar el pensamiento crítico-creativo, encontrando en el pretest que, el grupo control obtuvo el 83,3% nivel bajo y medio; asimismo el grupo experimental logró un 83,4% nivel medio y alto. En el posttest, el grupo control obtuvo 100% nivel bajo y medio; mientras que el grupo experimental obtuvo nivel medio y alto al 100% correspondientes al indicador de originalidad. Estas diferencias se evidenciaron en ambos estudios después de haber implementado el programa, logrando en los alumnos la capacidad para general ideas distintas y novedosas.

También concuerdan con el antecedente internacional de Chávez (2021) el cual realizó un estudio con 55 estudiantes del quinto grado de primaria para potenciar la creatividad por medio de la enseñanza del dibujo, siendo una de las variables la creatividad y sus dimensiones la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Para medir el grado de creatividad de los alumnos utilizó sólo un

cuestionario escrito, en este caso no desarrolló el apartado de gráficos. Los resultados obtenidos mostraron que el 14,55% obtuvo rango bajo, 80 % rango medio y 5,45% rango alto. Por lo tanto, se evidenciaron resultados similares en ambos estudios, en relación con la dimensión de originalidad de ideas, donde los resultados de la prueba mostraron avances en el desempeño de esta dimensión y se dieron las recomendaciones necesarias para mejorar el desarrollo en originalidad del pensamiento creativo de este grupo de niños.

Finalmente, los resultados de la investigación en relación con la hipótesis específica 3 referente a la dimensión originalidad de ideas y los antecedentes de los otros estudios concuerdan con la teoría de la inteligencia múltiples de Gardner (1999) el cual planteó la existencia de varios tipos de inteligencias con distintas competencias, considerando una de las características del pensamiento creativo a la originalidad, valorada como un fenómeno multidisciplinario por la creación de ideas o conceptos para obtener productos o resultados totalmente nuevos.

En relación con la hipótesis específica 4 referente a la dimensión de elaboración de ideas creativas, en los

resultados obtenidos se encontró que, ambos grupos obtuvieron los mismos resultados en la aplicación del pretest con niveles baja y media baja, a diferencia de lo encontrado en el posttest donde los alumnos que no recibieron ningún estímulo, en su totalidad, mantuvieron los niveles baja y media baja; mientras la totalidad del grupo que si recibió estímulos obtuvo rango alta y media alta. Los resultados inferenciales encontrados en relación con la hipótesis específica 4, señalaron en el pretest que, ambos grupos tuvieron los mismos resultados; a diferencia de lo encontrado en el posttest, donde si existió diferencias significativas en la elaboración de ideas a favor del grupo experimental.

Al mismo tiempo, estos hallazgos concuerdan con el antecedente nacional de Delgado (2022) en la dimensión de elaboración, el cual encontró en el posttest que el grupo control obtuvo el 80% en nivel inicio y proceso, 20% nivel logro y 0% nivel logro destacado; mientras el grupo experimental, obtuvo el 17,6% nivel inicio y proceso, 38,2% logro y 44,1% nivel logro destacado. Los resultados de ambas investigaciones a pesar de que las implementaciones de los programas fueron realizadas en modalidades diferentes; el primero de forma presencial y

el de Delgado de forma virtual, coinciden en afirmar que la implementación de los programas de refuerzo educativo es efectiva.

En este mismo sentido, concuerda con el antecedente nacional de Caramutti (2021) quien trabajó un programa para elevar el nivel de creatividad en la escuela, demostrando en los resultados del postest referente a la dimensión de elaboración de ideas que, el 34,2% de alumnos participantes presentaron un nivel bajo, 50% nivel medio y el 15,8% nivel alto. Encontrando coincidencias en los resultados de ambos estudios en relación con la dimensión de elaboración, lo que indica que la implementación de estos programas de intervención educativa ayuda a desarrollar la capacidad para crear ideas, tener mejores procesos lógicos y saber comunicar los resultados.

Así mismo, concuerda con el antecedente internacional de Farinango (2020) el cual implementó un programa de arte para mejorar el desarrollo de la creatividad y utilizó el test de Torrance para definir el grado de creatividad. Obteniendo en el pretest que, el grupo control obtuvo 88,24% rango bajo, 11,76% nivel medio y el grupo

experimental alcanzó el 83% nivel bajo y 17% nivel medio; en consecuencia, se observó una diferencia mínima en ambos grupos. En el posttest el grupo control no tuvo avances significativos, los resultados casi eran iguales ubicándose 82,35% en nivel bajo y 17,64% nivel medio a diferencia del grupo experimental que tuvo avances significativos obteniendo el 22% nivel bajo y el 77,78 % nivel medio y alto. Encontrando coincidencias en los resultados de ambos estudios, en relación con la dimensión de flexibilidad de pensamiento, lo cual determinó que el programa de artes plásticas y visuales si tuvo resultados significativos, mejorando la creatividad de los niños. Es así que, los resultados de la investigación en relación con la hipótesis específica 4 referente a la elaboración de ideas creativas y los antecedentes de otros estudios concuerdan con la teoría de teoría de Vigotsky (1966) y el paradigma de aprendizaje, que se desarrolla en tres etapas: la zona de desarrollo real, que busca conocer los conocimientos previos del alumno a partir de estrategias y dinámicas que ayuden a socializar la información, equiparable al pretest; la zona de desarrollo próximo, donde la metodología aplicada al alumno es la clave en la elaboración del trabajo o actividad a realizar, equiparable al programa implementado; y la zona de

desarrollo potencial, donde la clave es la aplicación de los saberes adquiridos y reforzados, equiparable al postest.

Finalmente, el Programa de Artes Visuales influyó significativamente en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022 (*Sig.*=0,000; *Z*=-6,201). El Programa de Artes Visuales influyó significativamente en el desarrollo de la fluidez de ideas en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022 (*Sig.*=0,000; *Z*=-6,213). El Programa de Artes Visuales influyó significativamente en el desarrollo de la flexibilidad de pensamiento en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022 (*Sig.*=0,000; *Z*=-6,214).

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2010). *La Educación Artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Catarata
- Aguilera, D. y Ortiz-Revilla, J. (2021). Stem vs. Steam education and student creativity: A systematic literature review. *Education Sciences*, 11(7). <https://doi.org/10.3390/educsci11070331>
- Albornoz, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209–213. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900>
- Aparicio, J. (2022). *Técnica gráfico-plástica para mejorar la creatividad en estudiantes de instituciones unidocentes-nivel inicial, UGEL Paita-2021* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/78125>
- Arévalo, T. (2020). *Pensamiento creativo y crítico en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria de una institución privada, Lince 2020* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. file:///C:/Users/Dell/Downloads/Ar%C3%A9valo_CTDJ-SD.pdf

- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. <https://bit.ly/3Q3G1yn>
- Arnab, S., Clarke, S. y Morini, L. (2019). Co-creativity through play and game design thinking. *Electronic Journal of E-Learning*, 17(3), 184–198. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.3.002>
- Astupiña, T. (2018). *Robótica y desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa 22533 Antonia Moreno de Cáceres de Ica* [Tesis segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1671>
- Astutik, S., Susantini, E., Madlazim, Mohamad, N. y Supeno. (2020). The effectiveness of collaborative creativity learning models (CCL) on secondary schools scientific creativity skills. *International Journal of Instruction*, 13(3), 525–238. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13336a>
- Astuvilca, I. M. (2021). *Programa Caritas Felices para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto de primaria de una institución educativa pública de Lima*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74542>
- Avcı, A. (2020). Music education with educational drama. *International Journal of Progressive Education*, 16(5), 242–255. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.277.15>

- Badger, J. (2019). A Case Study of Chinese Students' and IEP Faculty Perceptions of a Creativity and Critical Thinking Course. *Higher Education Studies*, 9(3), 34. <https://doi.org/10.5539/hes.v9n3p34>
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (2.^a ed. vol.4). Aique. <https://bit.ly/3by93XW>
- Barba, J., Guzmán, C. y Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Conrado*, 15(69), 334–340. <https://bit.ly/3cZmJvj>
- Basto, I. (2022). *Actividades de expresión gráfico plástica en el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación inicial, Lurigancho, 2021* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82282>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). Person Educación. <http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/Bo061.pdf>
- Berrios, B., Arazola, C. y Pantoja, A. (2021). Multiple intelligences: Educational and cognitive development with a guiding focus. *South African Journal of Education*, 41(2). <https://doi.org/10.15700/saje.v41n2a1828>
- Caluori, R. (2020). *El juego de LEGO y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa del grupo* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/64193/>

- Camilloni, A. (2019). La enseñanza del derecho orientada al desarrollo de la creatividad. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 6(1), 5–22. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2019.53743>
- Caramutti, V. (2021). *Piezas sueltas para la creatividad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 213 Cajaruro* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/60603>
- Carceller, A. (2019). Aprendizaje creativo y educación visual y plástica: las artes como canal idóneo para desarrollar la creatividad. *Brazilian Journal of Development*, 5(6), 7072–7090. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n6-193>
- Cárdenas, Lady. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 211–224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M. y Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística* (1.^a ed.). UIDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/3893>
- Carvalho, T., Fleith, D., y Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Ceylan, S., y Özsoy, V. (2020). Second Life Application for Creativity in Art and Design Education. *International Journal of Educational Methodology*,

6(4), 759–773.
<https://doi.org/10.12973/ijem.6.4.759>

Chávez, C., y Rojas, O. (2021). Algunas consideraciones sobre el pensamiento divergente y la creatividad a partir de la resolución de un problema geométrico con múltiples vías de solución. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 91–108.
<http://www.sinewton.org/numeros>

Chávez, H. (2021). *Modelo de estrategias didácticas del dibujo para la creatividad en los estudiantes de primaria. Institución Educativa 10823-JLO* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/61115>

Chura, E. (2019). Bases Epistemológicas que sustentan la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner en la Pedagogía. *Revista de Investigaciones de La Escuela de Posgrado de La Universidad Nacional del Altiplano*, 8(4), 1331–1340.
<https://doi.org/10.26788/riepg.2019.4.151>

Corazza, G. E. y Lubart, T. (2021). Intelligence and creativity: Mapping constructs on the space-time continuum. *Journal of Intelligence*, 9(1), 1–27.
<https://doi.org/10.3390/jintelligence9010001>

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.

Delgado, M. (2022). *Plataforma virtual Moodle como estrategia para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de la Institución Educativa N° 10384 - Chota* [Tesis de doctorado, Universidad César

Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/79342>

Díaz, Ó., Santos, D. y Matellanes, M. (2021). La creatividad de la generación Z según su actividad en las redes sociales. *Fonseca Journal of Communication*, 22, 231–253.
<https://doi.org/10.14201/fjc-v22-22703>

Díaz, Suárez, G. y Flores, E. (2021). *Cómo iniciarse en la investigación. Una guía de investigación* (1.^a ed.). Pontificia Universidad Católica del Perú. Dirección de Gestión de la Investigación. <https://bit.ly/3vFvt02>

Díaz, V. y Justel, N. (2019). Creatividad. Una revisión descriptiva sobre nuestra capacidad de invención e innovación. *In Revista CES Psicología* (Vol. 12(3), 35–49). <https://doi.org/10.21615/CESP.12.3.3>

Dogan, N., Manassero-Mas, M., y Vázquez-Alonso, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *TED*, 163–180.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17227/ted.num48-10926>

Domínguez, I. y Pineda, J. (2019). Arte y creación en el aula Infantil. *Revista Investigación en La Escuela*, 97, 64–83. <https://doi.org/10.12795/ie.2019.i97.05>

Escobedo, I. (2018). *Diseño del programa de creatividad “Angelitos” basado en el modelo estructural de la inteligencia para el desarrollo del pensamiento divergente en los niños y niñas del III ciclo de educación primaria en la I.E. N° 80402 Distrito de*

Pacanga, Chepén, La Libertad [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UNPRG.
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/6455>

Fakhrou, A. y Ghareeb, S. (2020). The effectiveness of a proposed program titled (creativity lamp) in raising the primary school students' academic achievement and promoting creativity among them in Kuwait. *Journal Of Curriculum and Teaching*, 9(3), 20.
<https://doi.org/10.5430/jct.v9n3p20>

Farinango, E. (2020). *Las artes plásticas y visuales en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "Pedro Luis Calero."* [Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador] Repositorio Institucional UCE.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23625>

Fernández, J., Llamas, F. y Gutiérrez-Ortega, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 467–483. <http://hdl.handle.net/10481/58264>

Ferrando, M., Ferrándiz, C., Sainz, M. y Prieto, M. (2021). La corrección de los Tests de Pensamiento Divergente: Controversias y soluciones. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 59(2), 35–47.
<https://doi.org/10.21865/RIDEP59.2.03>

Fuentes-Doria, D., Toscano-Hernández, A., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz, J. L. y Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. (1.^a ed.). Editorial

Universidad Pontificia Bolivariana.
<https://doi.org/http://doi.org/10.18566/978-958-764-879-9>

- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo*. Universidad Continental. <http://www.continental.edu.pe/>
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica* (1.ª ed.). Paidós Ibérica
- Gardner, H. (2013). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples* (2.ª ed.). Paidós
- Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P. y San-Pedro-Veledo, J. (2019). Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI. *Comunicar*, 27(58), 95–104. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>
- Gong, S. (2019). On the cultivation of middle school students' creativity. *English Language Teaching*, 13(1), 134. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n1p134>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1.ª ed.). Mc. Graw-Hill. Interamericana Editores
- Jenaro-Río, C., Castaño-Calle, R. y García- Pérez, A. (2019). La experiencia de un taller para el fomento de la creatividad en niños de primaria. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 735–752. <https://doi.org/10.5209/aris.60841>
- Lee, J., Jung, Y. y Yoon, S. (2019). Fostering group creativity through design thinking projects.

Knowledge Management and E-Learning, 11(3), 378–392.

<https://doi.org/10.34105/j.kmel.2019.11.020>

Llanos, M. (2020). Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia. *Avances en Psicología*, 28(2), 191–204.

<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248>

López-Meseguer, R. y Valdés, M. (2020). La evaluación comprensiva de programas educativos: ¿Un nuevo paradigma teórico? *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 13(2), 85–105.

<https://doi.org/https://doi.org/10.15366/riee2020.13.2.005>

Malagón, L., Maldonado, L. y Lancheros, D. (2019). *El test de pensamiento creativo de Torrance: una mirada desde las metodologías de enseñanza, recursos didácticos y estilos de aprendizaje* [Tesis de especialización en desarrollo integral de infancia y adolescencia, Corporación Universitaria Iberoamericana].

<https://repositorio.iberoamericana.edu.co/handle/001/923>

Mendoza, E. (2021). *Programa de design thinking para desarrollar la creatividad en los estudiantes de quinto año de secundaria de la I.E. Tte. Miguel Cortés, 2021* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/82857>

- Minedu. (2019). *Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura*. Repositorio Minedu. <https://bit.ly/3zowjiU>
- Minedu. (2021). *Orientaciones para la implementación de la iniciativa pedagógica Expresarte en el año escolar 2021*. Dirección General de Educación Básica Regular. <https://bit.ly/3QgI2a3>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa- Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana.
- Monterroza, V., Buelvas, U. y Urango, J. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes. *Ciencia y Educación*, 3(2), 37-46. <https://doi.org/10.22206/cyed.2019.v3i2.pp37-46>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación. cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5.^a ed.). Ediciones de la U.
- Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación diseño y ejecución*. Ediciones de la U.
- Núñez-Gómez, P., Álvarez-Flores, E. P. y Cutillas-Navarro, M. J. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233-251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233-251>
- Oliver, M. (2020). De Finlandia a Nueva Zelanda. Las artes en educación infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 467-484. <https://doi.org/10.5209/aris.64415>

- Oliveros, D., Guerrero, K., Ferrel, L. y Barreiro, S. (2021). Relación entre inteligencias múltiples, creatividad y desempeño académico en niños escolarizados en Barranquilla, Atlántico. *Revista Inclusión y Desarrollo*, 8 (2), 42–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.8.2.2021.42-53>
- París, S. (2019). Educación para la paz, creatividad atenta y desarrollo sostenible. *Revista Internacional de Educación para La Justicia Social*, 8(1), 27–41. <https://doi.org/10.15366/RIEJS2019.8.1.002>
- PEN. (2020). *Consejo Nacional de Educación, 2036: El reto de la ciudadanía plena*. CNE. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6910>
- Pérez, J. A. y Bedoya, C. M. (2019). La fotografía como herramienta para el desarrollo de la creatividad y la alfabetidad visual: investigación en el aula. *Kepes*, 16(20), 377–404. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.20.14>
- Petre, V., Hanchett, M., Baer, J., Barbot, B., Clapp, E. P., Corazza, G. E., Hennessey, B., Kaufman, J. C., Lebuda, I., Lubart, T., Montuori, A., Ness, I. J., Plucker, J., Reiter-Palmon, R., Sierra, Z., Simonton, D. K., Neves-Pereira, M. S. y Sternberg, R. J. (2019). Avances en la teoría e investigación de la creatividad: Un manifiesto sociocultural. *UNIPLURIVERSIDAD*, 19(1), 97–106. <https://doi.org/10.17533/udea.unipluri.19.1.07>

- Pllana, D. (2019). Creativity in Modern Education. *World Journal of Education*, 9(2), 136.
<https://doi.org/10.5430/wje.v9n2p136>
- Ponnusamy, P. (2019). Creativity of Student-Teachers with Reference to their Gender and Locality. *Shanlax International Journal of Education*, 8(1), 48–53.
<https://doi.org/10.34293/education.v8i1.1333>
- Prieto, M., Ferrando, M. y Ferrándiz, C. (2021). Creatividad inteligencia emocional. Implicaciones educativas. *Educare Em Revista*, 37.
<https://doi.org/10.1590/0104-4060.81541>
- Priyanto, D. y Dharin, A. (2021). Students Creativity Development Model and Its Implementation in Indonesian Islamic Elementary School. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(3), 81–87.
<https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>
- Quistial, M. (2020). Desarrollo de la creatividad usando estrategias de aprendizaje apoyadas en las TIC. Informática. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 7(10), 35-41.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/6130>
- Riaño, M. E., Murillo, A. y Tejada, J. (2022). Educación musical, creatividad y tecnología: Un estudio exploratorio sobre estrategias docentes y actividades creativas con software ex novo. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1–23.
<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.3>

- Rojas, M. (2002). *Manual de investigación y redacción científica* (3.^a ed.) Book Xpress.
<https://bit.ly/3BCvxlB>
- Ryu, S. y Bae, J. (2018). Writing tasks to elicit language and creativity: describe completed drawings vs. first draw, then describe. *English Teaching*, 73(4), 107–123.
<https://doi.org/10.15858/engtea.73.4.201812.107>
- Said-Valbuena, W. (2019). Prefigurar, cocrear, entretejer. Diseño, creatividad, interculturalidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, (31(1),111–129).
<https://doi.org/10.5209/ARIS.59369>
- Sánchez, A., Revilla, D., Alayza, M., Simone, L., Trelles, L. y Tafur, R. (2020). *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación* (1.^a ed.) Pontifica Universidad Católica del Perú.
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/maestriaeducacion/2020/07/23/los-metodos-de->
- Sánchez-López, I., Pérez-Rodríguez, A. y Fandos-Igado, M. (2019). Com-educational platforms: Creativity and community for learning. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(2), 214–226.
<https://doi.org/10.7821/naer.2019.7.437>
- Sorrentino, C. (2019). Creativity assessment in school: Reflection from a middle school italian study on giftedness. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 556–562.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070228>

- Sternberg, R. J. y Chowkase, A. (2021). When we teach for positive creativity, what exactly do we teach for? *Education Sciences*, 11(5). <https://doi.org/10.3390/educsci11050237>
- Suacamram, M. (2019). Using the C-K theory to develop student's creativity: A case study of creative university. *International Journal of Instruction*, 12(4), 719–732. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12446a>
- Suárez, N., Delgado, K. E., Pérez, I. C. y Barba, M. N. (2019). Desarrollo de la creatividad y el talento desde las primeras edades. Componentes curriculares de un programa de maestría en educación. *Formación Universitaria*, 12(6), 115–126. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>
- Sungurtekin, S. (2021). Classroom and music teachers perceptions about the development of imagination and creativity in primary music education. *Journal of Pedagogical Research*, 5(3), 164–186. <https://doi.org/10.33902/jpr.2021371364>
- Tasayco - Pacheco, P. M. y Samamé - Gonzáles, A. (2021). El Programa “Comunicándonos” para mejorar el vocabulario expresivo de los niños. *TES*, 5(1), 110–129. <https://doi.org/10.33970/eetes.v5.n1.2021.248>
- Torrance, E. P. (1969). *Orientación del talento creativo*. Troquel.
- Torrance, E. P. (1970). *Desarrollo de la creatividad*. Librería del colegio.

- Torrejón, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N° 109 del distrito de Jazaan – Bongara - Amazonas* [Tesis segunda especialidad, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30190>
- Trisnayanti, Y., Khoiri, A., Miterianifa y Ayu, H. D. (2019). Development of Torrance test creativity thinking (TTCT) instrument in science learning. *AIP Conference Proceedings*, 2194. <https://doi.org/10.1063/1.5139861>
- Unesco. (2018). *Arte, educación y desarrollo. La educación artística en el ámbito socioeducativo vasco*. Unesci Etxea. <http://www.unescoetxea.org>
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 150–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.51302/tce.2019.289>
- Vázquez-Gestal, M. y Ruão, T. (2021). La transversalidad invisible de la creatividad. *Presentación*. 19(2), 1–10. <https://doi.org/10.7195/RI14.V19I2.1757>
- Vigotsky, L. (2004). *Imaginación y creación en la edad infantil. Ensayo psicológico* (1.ª ed.). Editorial Pueblo y Educación.
- Vokić, N. P. y Aleksić, A. (2020). Are active teaching methods suitable for all generation y students? Creativity as a needed ingredient and the role of learning style. *Education Sciences*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/educsci10040087>

Vygotski, L. (1984). *Obras escogidas: Vol. CXXII*. Editorial Pedagógica.

Vygotski, L. (2007). *La tragedia de Hamlet y Psicología del arte* (Álvarez, A. y Del Río, P., ed. y trad.). Fundación Infancia y Aprendizaje
<https://www.researchgate.net/publication/292147122>

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.

Yildiz, C. y Aral, N. (2020). Effect of art education program given to gypsy children on childrens creativity. *Educational Research and Reviews*, 15(8), 523–529. <https://doi.org/10.5897/err2020.4015>

Zülküf, M. (2020). Extrability and the theory of multiple intelligences as a phenomenon for an inclusive education renewal. *European Journal of Special Education Research*, 5(3), 17–39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3601371>

Programa de Artes Visuales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria de una institución educativa de Lima, 2022

DATOS GENERALES	
Tipo de institución educativa	Escuela pública, perteneciente a la UGEL 6
Grado	3ero de primaria
Área curricular	Arte y cultura
N° se sesiones	15
Duración por sesión	60 minutos aproximadamente
Modalidad	Presencial
Investigadora	Lida Ivonne Lima Cucho

SESIÓN N° 01

Competencia	Logro	Contenido	Actividades	Recursos	Evaluación	
FLUIDEZ DE IDEAS	Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea	<p>a) Conceptual: A partir de las sensaciones que experimentó al ver el cortometraje establecer puntos de vista personal.</p> <p>b) Procedimental: Elaboración de dibujos y tarjetas para construir una figura en la pared.</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, capacidad de análisis e interpretación</p>	Tema: LLUVIA DE IDEAS		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con el cortometraje • Pared para proyectar • Cartulinas de colores • Tijeras • Masquintape • Plumones de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación desde el inicio • Al final los grupos exponen sus trabajos y se hace crítica colectiva
			Inicio 15min	Veremos un cortometraje Hair Love (6:47 min) https://youtu.be/CyK_eHTkbgc Se formarán en grupo de 4 y discutirán lo que han visto.		
			Desarrollo 30 min.	Los alumnos deben de escribir o dibujar una idea que describa todo lo que han visto y lo que han sentido al ver el corto. <ul style="list-style-type: none"> • Hacer varios dibujos o escribir varias ideas en las cartulinas de colores (que el docente ha preparado) • Y con estas cartulinas formar alguna figura en la pared. 		
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo nos contará como ha sido su experiencia y cómo se sienten. 		

SESIÓN N° 02

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
<p style="text-align: center;">FLUIDEZ DE IDEAS</p>	<p>Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea</p>	<p>a) Conceptual: Identificar el problema y plantear alternativas para resolverlos.</p> <p>b) Procedimental: Elaborar un mapa mental o lluvia de ideas.</p> <p>c) Actitudinal: Capacidad de análisis y reflexión.</p>	<p>Tema: IDENTIDAD NACIONAL</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con los videos • Tiza blanca y de colores • Tejo para lanzar 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace asesoría constante
			<p>Inicio 15min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizará el discurso de la niña Natalia Lizeth López (5:58 min) https://www.youtube.com/watch?v=AfX9ldtGjZA • Organizarse en grupos de 5 integrantes, para descubrir si la realidad de Natalia tiene alguna coincidencia con nuestra realidad. En la pizarra enumerar del 1 al 10 y colocar todo lo que te hace feliz de ser peruano o peruana. • Visualizar el video de cómo realizar el juego de mundo o luce (1:59 min.) https://www.youtube.com/watch?v=jodTWEDj9ho 		
			<p>Desarrollo 45 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formar 3 grupos de 10 integrantes para trazar con la tiza los casilleros y los números (del 1 al 10) del juego de mundo en el patio del colegio • Una vez listo ponerse a jugar. 		

SESIÓN N° 03

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
FLUIDEZ DE IDEAS	Habilidad para utilizar recursos verbales y no verbales para comunicarse	<p>a) Conceptual: Hacer una comparación entre ambas realidades, identificar el problema y hacer una crítica</p> <p>b) Procedimental: Visualizar el video y ver detenidamente la fotografía del referente</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, capacidad de análisis e interpretación</p>	Tema: OPINANDO ANDO 1		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con el cortometraje y la obra de Goldstein • Pared para proyectar • Lonchera 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación desde el inicio hasta el final
			Inicio 15min	<ul style="list-style-type: none"> • Se visualizará el video de la canción Bajo del Mar con letra La Sirenita (3:02 min) https://youtu.be/ygV_nhYBMxU • Y presentará la fotografía de Dina Goldstein - Princesa caídas- Ariel https://www.creadictos.com/princesas-caidas-dina-goldstein/ 		
			Desarrollo 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar las sillas haciendo un círculo, para discutir que nos pareció la imagen de la fotografía de Dina Goldstein en contraposición con el video. • Dar la mayor cantidad de opiniones acerca de la libertad- zoológicos y acuarios. 		
			Al final 15 min.	Podemos tomar un refresco y comer un sándwich mientras seguimos conversando		

SESIÓN N° 04

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
FLUIDEZ DE IDEAS	Habilidad para utilizar recursos verbales y no verbales para comunicarse	<p>a) Conceptual: A partir de encontrar una conexión con la música, expresarse a través de la experimentación del dibujo.</p> <p>b) Procedimental: Elaborar dibujos bidimensionales de forma colaborativa y exploratoria</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, intuición, dedicación</p>	Tema: GARABATEANDO ANDO		<ul style="list-style-type: none"> • El salón de clases estará vacío, tendrá empapelado el piso. • Los niños y las niñas deben de estar con buzo del colegio. • Equipo de música y parlantes. • Papeles formato agrandado • 10 cajas de Tizas de colores 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación constante
			Inicio 15min	<p>Indicaciones: Niños deben de sentir la música, coger las tizas y comenzar a dibujar (garabatos) en el papel que está en el piso cómo bailando, siguiendo el ritmo de la música. No tener miedo de malograr el dibujo, pensar que sólo es un papel.</p>		
			Desarrollo 30 min.	<p>Se colocará la música y los niños comenzarán a dibujar, sentados, recostados, girando, rodando, moviendo todo el brazo o todo el cuerpo para dibujar.</p>		
			Al final 15 min.	<p>Dejan de dibujar y se sientan para contarnos su experiencia ¿Qué les pareció la actividad?</p>		

SESIÓN N° 05

Competencia	Logro	Contenido	Actividades	Recursos	Evaluación	
FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO	Capacidad de modificación o adaptación del proceso para conseguir la solución del problema	<p>a) Conceptual: Identificar el problema y plantear alternativas para resolverlos</p> <p>b) Procedimental: Reorganización del espacio del salón de clases</p> <p>c) Actitudinal: Capacidad de reflexión y dedicación.</p>	Tema: REORGANIZANDO MI AULA		<ul style="list-style-type: none"> • Debe de haber 2 padres de familia para ayudar a mover los muebles • Equipo y parlante de música (portátil) • El docente debe de revisar este material https://acortar.link/Tg6vGb 	<p>La evaluación es formativa.</p> <p>Se hace asesoría desde el inicio hasta el final.</p>
			Inicio 15min	<p>Formar grupos de 4 para hacer una propuesta para cambiar la distribución clásica del espacio del salón.</p> <p>Instrucciones: Deben de reubicar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El pupitre de la profesora • Formar figuras con estos muebles (mesas, sillas) • Por ejemplo, en círculos, en estrella, las filas paralelas, el pupitre de la profesora en el centro, al fondo, etc. 		
			Desarrollo 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo expondrá sus ideas de distribución y reubicación de los muebles del salón y se escogerá la idea más transformadora. • Colocar la música • Y con la ayuda de los padres (sólo para mover las cosas) iniciar la reubicación y cambio del espacio del salón. 		
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentaremos para conversar acerca de que les ha gusta de este cambio 		

SESIÓN N° 06

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos y otros	Evaluación	
FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO	Capacidad de modificación o adaptación del proceso para conseguir la solución del problema	<p>a) Conceptual: Identificar el problema y plantear alternativas para resolverlos</p> <p>b) Procedimental: Replanteamiento del espacio olvidado de la escuela. Intervención artista en este espacio.</p> <p>c) Actitudinal: Capacidad de reflexión, sensibilidad, responsabilidad y dedicación</p>	Tema: ENTORNO CREATIVO 1		<ul style="list-style-type: none"> El docente ver este video antes de preparar su clase https://www.youtube.com/watch?v=y4z2FZHZnSc Preparar las escobas, recogedores, botellas con agua para regar, bolsa para basura. 	<ul style="list-style-type: none"> La evaluación es formativa Se hace retroalimentación en todo el proceso de la actividad. 	
			Inicio 15min	<p>Formados en grupos, cada grupo debe de identificar el lugar que no se usa de la escuela o el que podría ser más amigable. De todas las propuestas votar por la que les interesa más que se modifique para poder usarla.</p>			
			Desarrollo 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> El docente debe de hacer el registro fotográfico del lugar antes de intervenirlo Todos los alumnos deben de rescatar este espacio, limpiarlo, ordenarlo, dejarlo muy bonito. Al finalizar hacer el registro fotográfico 			
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> Conversar del tema de tener y conservar espacios amigables en la escuela que en el futuro se puedan usar. 			

SESIÓN N° 07

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación	
FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO	Capacidad para cambiar de enfoque	<p>a) Conceptual: Intervención artística en espacio arquitectónico de un entorno creativo, para apropiación de espacio.</p> <p>b) Procedimental: Elaboración de intervención artística en entorno cotidiano de la escuela.</p> <p>c) Actitudinal: Capacidad de reflexión, sensibilidad, responsabilidad y dedicación.</p>	Tema: ENTORNO CREATIVO 2		<p><u>Para el profesor:</u> Parlante portátil para ponerle al celular y colocar una música para el momento de realizar la intervención en el espacio escogido.</p> <p><u>Para el alumno:</u> Traer 20 botella plásticas de gaseosa o agua de 600 ml 1 colorante para repostería</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación constante. 	
			Inicio 15min	<p>Visualizar el video, para conocer el concepto de instalación artística: https://www.youtube.com/watch?v=dzWUXtlSorM</p>			
			Desarrollo 30 min.	<p>Pasos para realizar la intervención artística del espacio:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Llenar las botellas con agua y ponerle gotitas del tinte. 2. Cuando estén llenas todas las botellas, trabajar de manera colaborativa para decidir cómo intervenir el espacio con estas botellas. 3. Realizar la intervención artística. 			
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer una carta abierta pidiendo que en el futuro se pueda ir mejorando los espacios que no se usan en la escuela e implementarlos, por ejemplo, con mesitas o sillas para sentarse a conversar o jugar ajedrez. 			

SESIÓN N° 08

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO	Capacidad para cambiar de enfoque	<p>a) Conceptual: Compara y analizar ambas versiones (del video y la foto), identificar el problema y hacer una crítica para generar cambios</p> <p>b) Procedimental: Visualizar el video y ver detenidamente la fotografía del referente</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, capacidad de análisis e interpretación</p>	Tema: OPINANDO ANDO 2		<ul style="list-style-type: none"> • El docente ver este video antes de preparar su clase (8:08 min) https://youtu.be/qqbl0T-lXck • Y presentará la fotografía de Dina Goldstein - Princesa caídas- Blanca Nieves https://www.creadictos.com/princesas-caidas-dina-goldstein/ • El docente ver este video antes de preparar su clase (8:08 min) https://www.youtube.com/watch?v=QSHzr5s7cAQ • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con el cortometraje y la obra de Goldstein • Pared para proyectar • Lonchera 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación desde el inicio • Al final
			Inicio 15min	Se visualizará el video de Blanca Nieves (2:02 min) https://youtu.be/qqbl0T-lXck Y presentará la fotografía de Dina Goldstein - Princesa caídas- Blanca Nieves https://www.creadictos.com/princesas-caidas-dina-goldstein/		
			Desarrollo 30 min.	Organizar las sillas haciendo dos círculos, para discutir que nos pareció la imagen de la fotografía de Dina Goldstein en contraposición con el video.		
			Al final 15 min.	Podemos tomar un refresco y comer un sándwich mientras seguimos conversando		

SESIÓN N° 09

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
ORIGINALIDAD DE IDEAS	Proceso creativo único o diferente	<p>a) Conceptual: A partir de la identificación de intereses personales desarrollar el concepto de su tipo de superhéroe</p> <p>b) Procedimental: Elaboración de dibujos y un objeto tridimensional</p> <p>c) Actitudinal: Curiosidad, intuición, dedicación y reflexión.</p>	Tema: CASCO CON SUPERPODERES		<ul style="list-style-type: none"> • Materiales reciclables y reutilizables: una cajita chica de base para armar el casco, botellas pequeñas, tapitas, cartón y otros. • Masquintape • Cinta de embalaje • Tijera 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación desde el inicio • Al final
			Inicio 15min	Deben de definir que superhéroe quisiera ser. Hacer un dibujo del casco de su superhéroe.		
			Desarrollo 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar el casco del superhéroe en 3D utilizando los materiales reciclados que han traído. • Al construirlo deben de ponerse el casco para ir midiéndolo en su cabeza. 		
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños y niñas se deben de poner sus cascos de superhéroes y jugar un rato. 		

SESIÓN N° 10

Competencia	Logro	Contenido	Actividades	Recursos	Evaluación	
ELABORACIÓN DE IDEAS CREATIVAS	Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción	<p>a) Conceptual: Identificación de las proporciones, simetría y cualidades de su rostro a través del dibujo y el collage.</p> <p>b) Procedimental: Elaboración de una propuesta bidimensional.</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, observación, análisis, interpretación y dedicación.</p>	Tema: RETRATOS EN COLLAGE		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB el video tutorial • 30 fotocopias de una cabeza (altura de la cabeza 20 cm, desde el mentón a la coronilla) <p>Pedir esta lista de materiales a los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revistas y periódicos • Papel Kraft • Tijera • Lápiz grafito • Lápices de colores • Plumones de colores • 1 espejito pequeño 	La evaluación valora que los trabajos estén terminados
			Inicio 15min	<p>Visualizar el video (hasta los 1:09 min.) https://www.youtube.com/watch?v=uzPjNPwbbW8</p> <p>Sacar su espejo para mirar cómo es nuestro rostro y entender su estructura, simetría y anatomía.</p>		
			Desarrollo 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o la niña debe de mirarse en el espejo y comenzar a dibujar su rostro, cabeza y cuello al tamaño natural en la cartulina. • Trabajar el autorretrato con la técnica de collage de manera libre (no tiene que ser siguiendo las pautas del video) 		
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar los collages en la pared para hacer una exposición con los trabajos. • Los niños pueden opinar acerca de lo que significa representarse. 		

SESIÓN N° 11

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
ORIGINALIDAD DE IDEAS	Habilidad para producir propuestas novedosas	<p>a) Conceptual: Indagación y análisis temático.</p> <p>b) Procedimental: Interpretación y desarrollo de la propuesta de dibujo.</p> <p>c) Actitudinal: Análisis, indagación, creatividad y dedicación.</p>	Tema: DIBUJANDO LO QUE IMAGINO		<p><u>Para el profesor:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con los cortometrajes <p><u>Para los alumnos:</u> Sketchbook cartuchera con colores, plumones, borrador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hará crítica colectiva al fina.
			Inicio 15min	<p>Proyectar este material audiovisual:</p> <p>El presente (4:18 min.) https://youtu.be/WjqIU5FgsYc</p> <p>Convivencia (3:35 min.) https://youtu.be/EtDV9fx8_Dg</p> <p>Ballenita (2:30 min.) https://youtu.be/QCiudTzT22E</p>		
			Desarroll o 30 min.	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de lo visto en los cortos organizarse en grupos de 5 alumnos, para contar que les ha parecido los cortometrajes. • Escoger uno de los cortos para hacer un dibujo y colorearlo. 		
			Al final 15 min.	<ul style="list-style-type: none"> • Colgar los dibujos en las paredes, agrupándolos por tema. • El alumno debe de escoger un dibujo de su compañero que le guste más y decirlo ¿por qué les ha gustado? 		

SESIÓN N° 12

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
<p style="text-align: center;">ORIGINALIDAD DE IDEAS</p>	<p>Habilidad para producir propuestas novedosas</p>	<p>a) Conceptual: Indagación y análisis temático.</p> <p>b) Procedimental: Interpretación o representación por medio de la técnica escultórica del modelado.</p> <p>c) Actitudinal: Análisis, indagación, creatividad y dedicación.</p>	<p>Tema: MODELANDO EN 3D LO QUE IMAGINO</p>		<p><u>Para el profesor:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • Parlantes • USB con los cortometrajes <p><u>Para los alumnos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 cajas de plastilina escolar Jumbo • 2 palitos de chupete o una esteca 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Al finar hacer crítica colectiva
			<p>Inicio 15min</p>	<p>Proyectar este material audiovisual: El presente (4:18 min.) https://youtu.be/WjqIU5FgsYc</p> <p>Conversar del tema de la educación inclusiva y de los valores.</p>		
			<p>Desarrollo 30 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de lo visto en el video, tomar la idea principal para hacer una escultura de plastilina. • El alumno tiene toda la libertad para representar tridimensionalmente su idea. 		
			<p>Al final 15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar sus modelados en la mesa para la exposición. • Ver el trabajo de sus compañeros y opinar como han sentido la experiencia. 		

SESIÓN N° 13

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos/Materiales	Evaluación
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ELABORACIÓN DE IDEAS CREATIVAS</p>	<p>Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción</p>	<p>a) Conceptual: Comprensión de la línea como medio de expresión personal</p> <p>b) Procedimental: Dibujo de objetos</p> <p>c) Actitudinal: Observación, análisis, creatividad, dedicación y dedicación</p>	<p>Tema: DIBUJANDO LO QUE VEO</p>		<p><u>Para el docente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Debe de acondicionar 4 cordeles a modo de tenderos en el salón de clases, esto se utilizará al finalizar para colgar los dibujos. • 30 Objetos (modelos): botellas de vidrio, ollas, teteras, floreros, adornos, pomos de vidrio, unos tacones, gorrito, sombrero, etc. • 1 mantel blanco <p><u>Para el alumno:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 cartulinas des Sketchbook cortadas por la mitad (15cm x 20cm) • Lápiz grafito o lápiz negro • Borrador 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hará crítica colectiva al final de la clase.
			<p>Inicio 15min</p>	<p>El docente tiene que armar un bodegón juntando mesas formando una fila; colocar el mantel blanco y todos los objetos.</p> <p>Los alumnos deben de dibujar sólo un objeto por tarjeta (cartulina 15 cm x 20 cm). Escoger los objetos que les guste más para dibujarlos. Hacer en total 10 dibujos.</p>		
			<p>Desarrollo 30 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar los objetos en las tarjetas, solo dibujo lineal • Tiempo por cada dibujo: aproximadamente 2 minutos por objeto (controlar el tiempo). 		
			<p>Al final 15 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con los ganchos de ropa colgar los dibujos en los cordeles, que estarán acondicionados en el salón, para hacer crítica grupal. 		

SESIÓN N° 14

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">ELABORACIÓN DE IDEAS CREATIVAS</p>	<p>Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción</p>	<p>a) Conceptual: Técnica pintura sobre un objeto tridimensional</p> <p>b) Procedimental: Elaboración de susurrador</p> <p>c) Actitudinal: Capacidad de elaboración, creatividad y dedicación.</p>	<p>Tema: FÁBRICA DE SUSURRADORES</p>		<p><u>Para el docente:</u> Este material lo debe de visualizar el profesor: https://www.youtube.com/watch?v=GW0AiXiH3lw</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Proyector • USB con el video tutorial • Parlante portátil <p><u>Para el alumno:</u> Lista de materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tubos de cartón de 50 cm de largo como mínimo • Cinta Masquintape • Temperas y pincel • Otros materiales para decorar • Tijeras • Silicona liquida <p><u>La próxima clase:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener su susurrador listo • 1 poema o poesía impresa 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación constantemente
			<p>Inicio 10min</p>	<p>Visualizar este vídeo en clase (3:37 min.) https://www.youtube.com/watch?v=Yv0balphoTI</p>		

SESIÓN N° 15

Competencia	Logro	Contenido	Actividades		Recursos	Evaluación
<p style="text-align: center;">ELABORACIÓN DE IDEAS CREATIVAS</p>	<p>Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción</p>	<p>a) Conceptual: Transmitir sensaciones por medio del lenguaje oral.</p> <p>b) Procedimental: Interactuar con su compañero de manera oral.</p> <p>c) Actitudinal: Sensibilidad, delicadeza.</p>	<p>Tema: SUSURRANDO POEMAS</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Parlantes • Proyecto • USB con el material audiovisual 	<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es formativa • Se hace retroalimentación durante toda la actividad
			<p>Inicio 15min</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visualizar en clase el video que habla de susurrar (5:42 min.) https://www.youtube.com/watch?v=LvAEfWMijuY • El niño debe de tener su susurrador y su poesía o cuento impreso. • La profesora debe de recomendar que en todo momento se debe de susurrar, “no gritar”, porque pueden lastimar el oído de su compañero(era). • Colocar música de ambiente 		
			<p>Desarrollo 45 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben interactuar en pareja • Susurrar los cuentos o historias a su compañero una vez que terminó intercambiar los roles. 		

CUADERNILLO

PRUEBA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

(CUADERNILLO PARA EL ALUMNO)

- 4 ejercicios Gráficos
- 2 ejercicios Verbales
- Tiempo para cada ejercicio: 5 minutos
- Tiempo total: 30 minutos

INSTRUCCIONES:

Completar los siguientes ejercicios de una manera libre, como se le ocurra, siga sus impulsos, no tenga miedo a fallar, pues no abran respuestas correctas ni incorrectas.

TEST DE CREATIVIDAD

OBJETIVO Y DESCRIPCIÓN

El objetivo de las pruebas contenidas en este documento es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos.

Fluidez: Capacidad para producir varias y diversas ideas. Se valora por la cantidad de respuestas.

Flexibilidad: Capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes. Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.

Originalidad: Capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno). Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.

Elaboración: Capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal. Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.

Este test está basado en el conocido Test de Creatividad de Torrance (1960). Para ello debemos realizar 4 ejercicios gráficos y 2 ejercicios verbales.

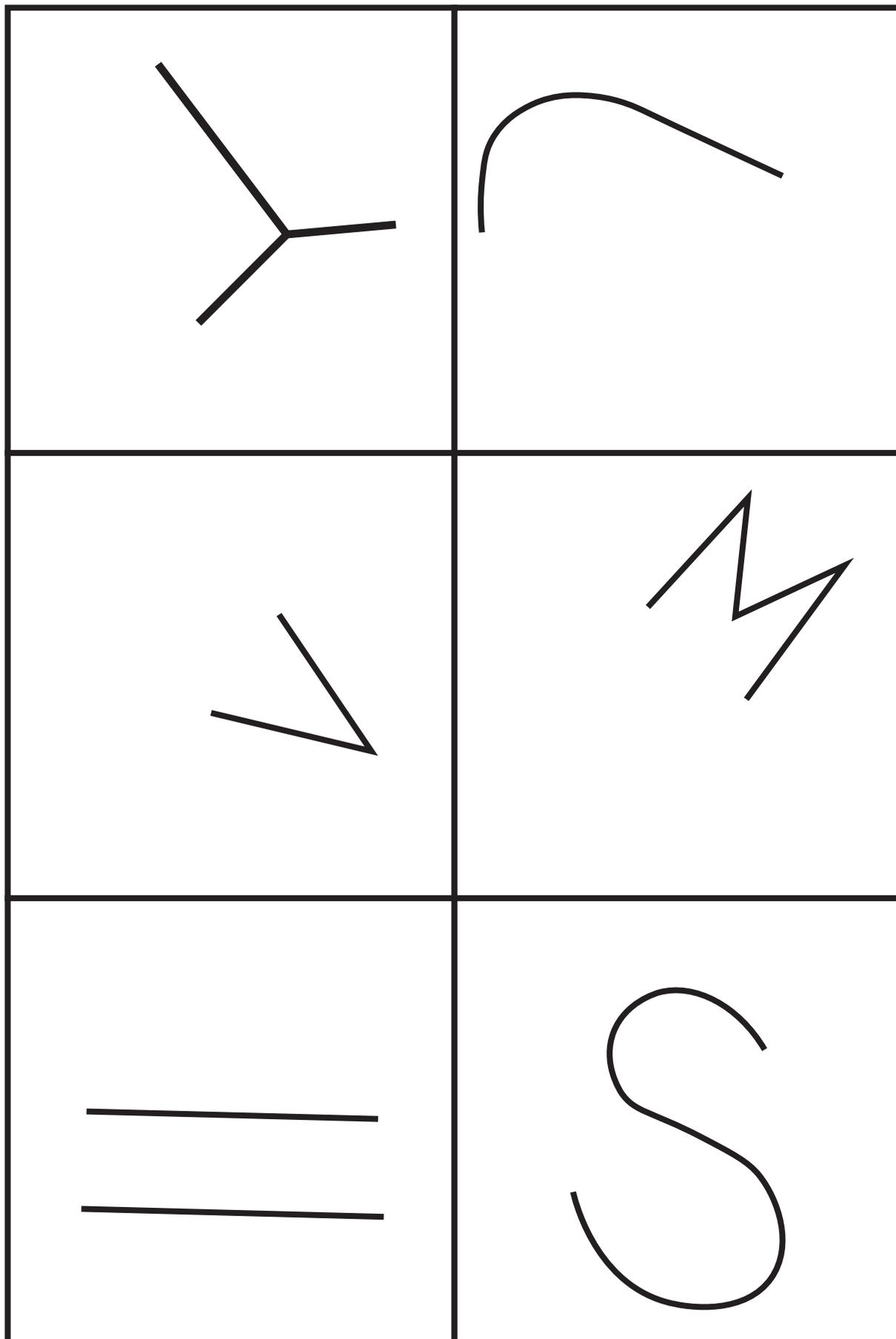
La idea es que cada persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a cómo lo haría cualquier otra persona.

Hay un límite máximo de tiempo para completar el ejercicio (30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por ejercicio).

No hay respuestas correctas ni incorrectas. Este ejercicio sólo sirve para medir la creatividad.

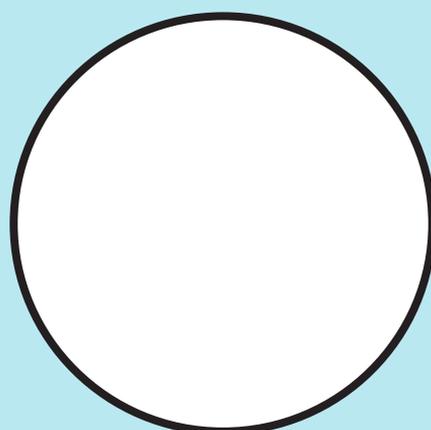
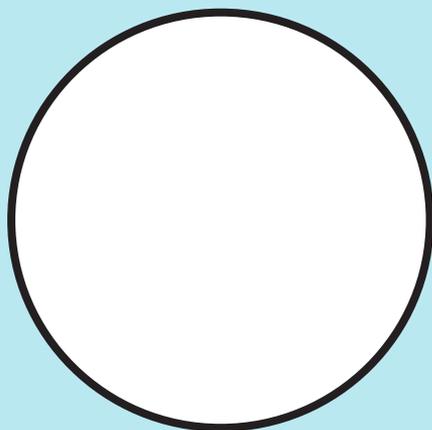
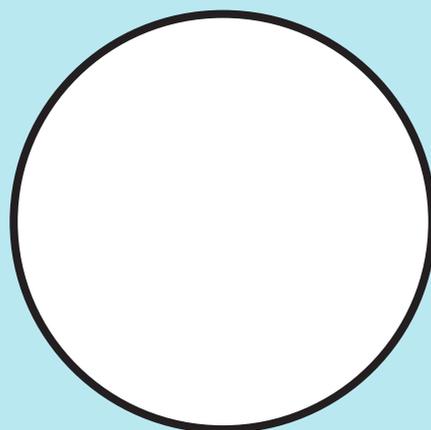
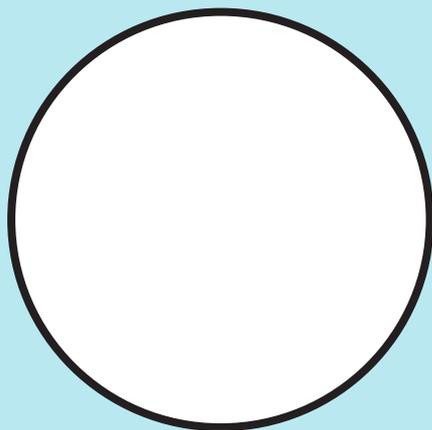
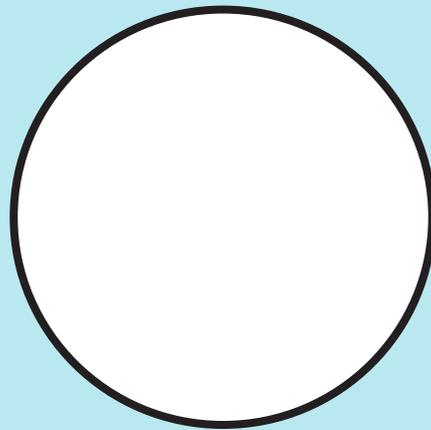
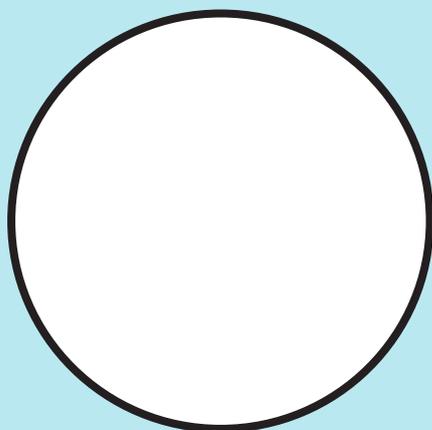
TEST DE CREATIVIDAD

EJERCICIO 1- Hacer 6 dibujos diferentes a partir de las figuras incompletas de los siguientes recuadros.



TEST DE CREATIVIDAD

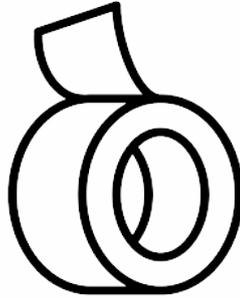
EJERCICIO 2: Elaborar 6 dibujos diferentes utilizando los círculos (puede dibujar dentro y fuera del círculo)



TEST DE CREATIVIDAD

EJERCICIO 3: ACTIVIDAD "USOS INUSUALES DE UN OBJETO"

- La cinta de embalaje o cinta adhesiva, normalmente se utiliza para unir y pegar objetos.
- En los siguientes renglones debes de escribir los diferentes usos fuera de lo común que se le podría dar a esta cinta.



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

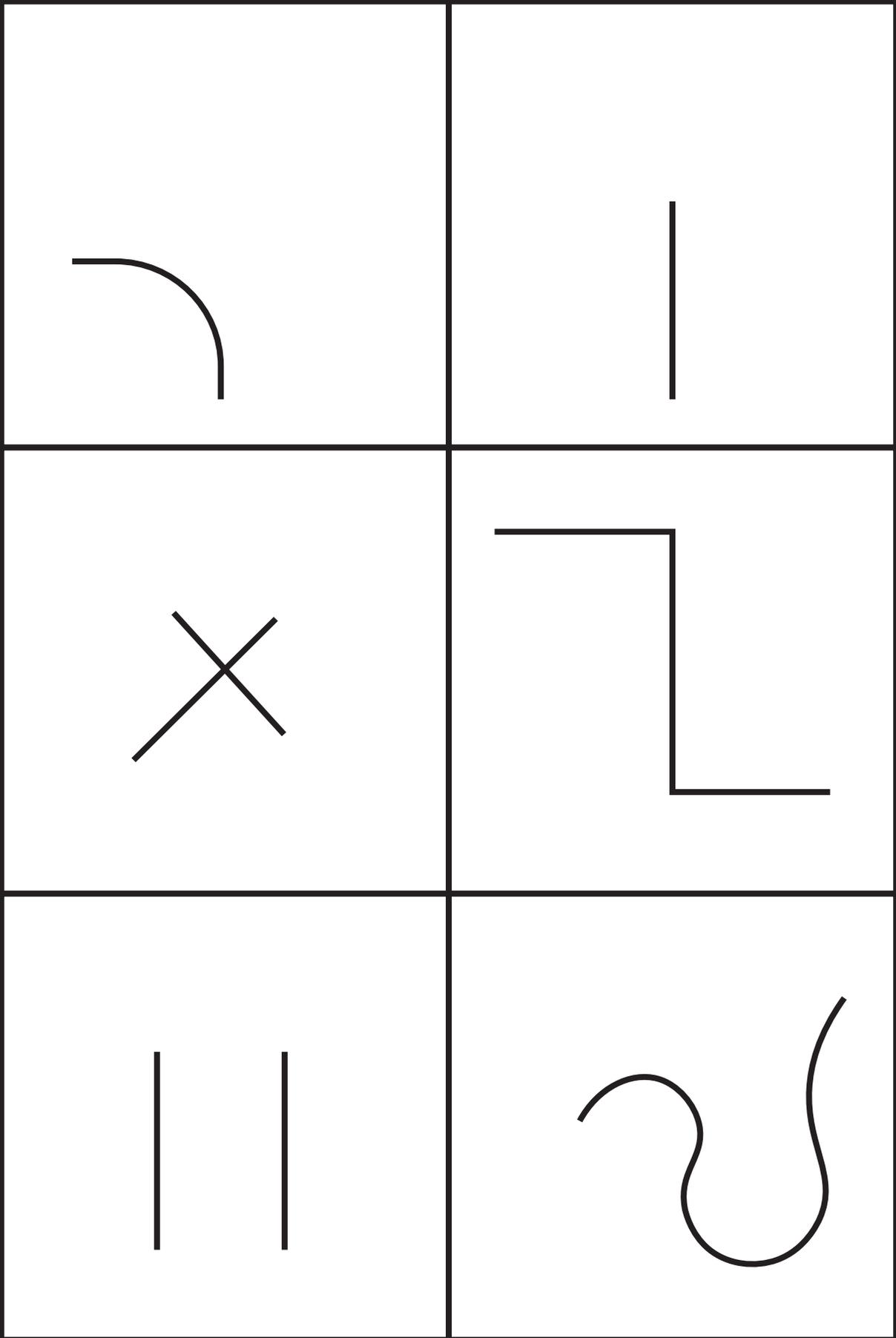
9. _____

10. _____

TEST DE CREATIVIDAD

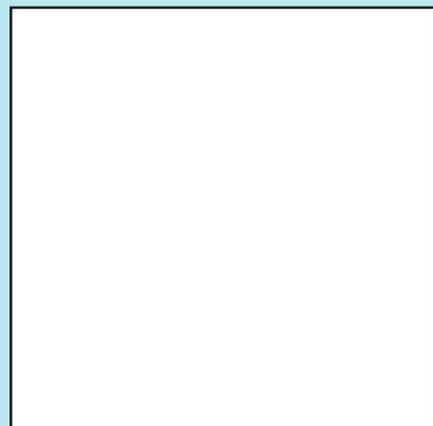
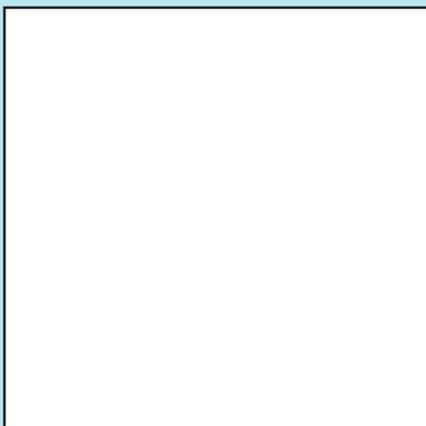
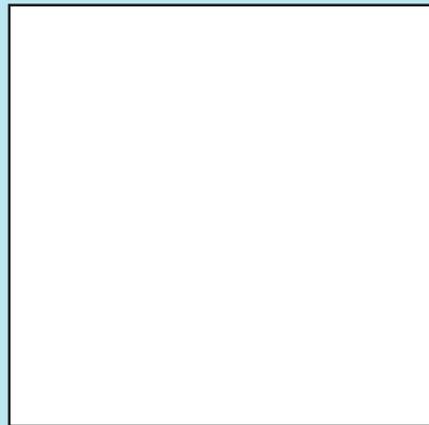
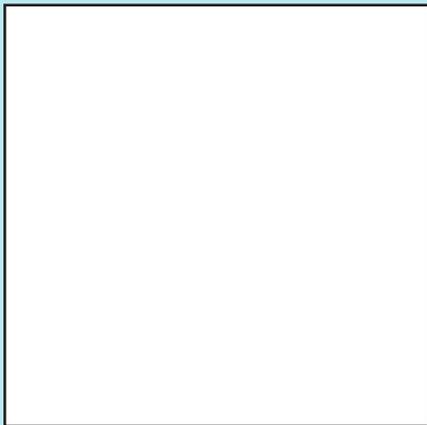
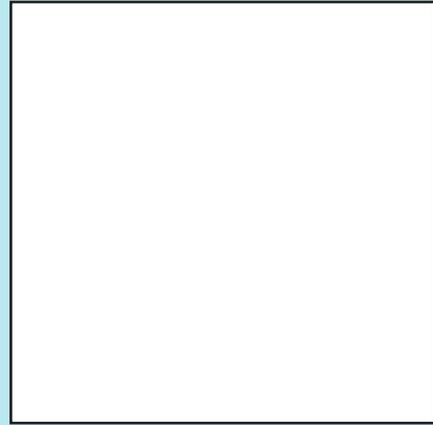
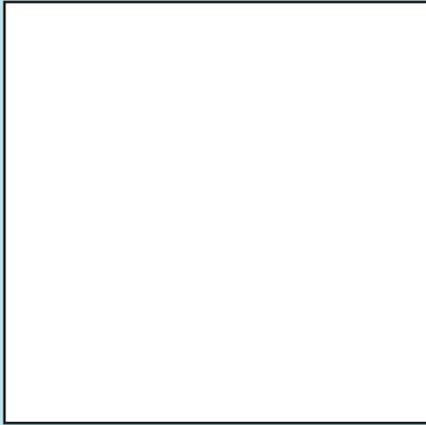
Ejercicio 4

Hacer 6 dibujos diferentes a partir de las figuras incompletas



TEST DE CREATIVIDAD

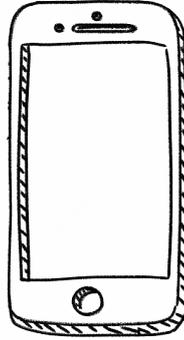
EJERCICIO 5: HAZ UN DIBUJO (dentro de cada cuadrado)



TEST DE CREATIVIDAD

EJERCICIO 6: ACTIVIDADES PARA MEJORAR UN PRODUCTO

Imagina un celular: trata de pensar qué cosas podrías aumentarle para mejorarlo. No te preocupes en pensar cuánto costará poder hacerlo; piensa solamente en todos los usos geniales que podría tener tu celular.



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

DOCUMENTO PARA EL EVALUADOR

RÚBRICAS PARA EVALUAR Y

HOJA PARA EL VACIADO DE PUNTUACIONES

CUADERNILLO N°:

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO GRÁFICO N°1

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea a partir de un tema determinado	Demuestra capacidad para producir muchas ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo cuatro ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo tres ideas distintas	Demuestra capacidad para producir solo dos ideas distintas	No demuestra capacidad para producir ideas diferentes	No realiza ningún dibujo	
FLEXIBILIDAD Capacidad de modificación, adaptación o variación del proceso creativo para conseguir la solución del problema	Demuestra excelente capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de todas las figuras	Demuestra muy buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de la mayoría de las figuras	Demuestra buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de los dibujos	Demuestra regular capacidad para realizar modificaciones y adaptaciones en el proceso creativo de las figuras	Deficiente capacidad para realizar modificaciones para resolver problemas	No realiza ningún dibujo	
ORIGINALIDAD Proceso creativo único o diferente	Todos sus dibujos plantean excelentes propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean muy buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos contienen propuestas creativas e imaginativas regulares	Sus dibujos no presentan propuestas creativas ni originales	No realiza ningún dibujo	
ELABORACIÓN Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción	Tiene magnífica capacidad para planear, desarrollar, perfeccionar y concluir todos sus dibujos	Demuestra muy buena capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar casi todos sus dibujos	Demuestra capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar algunos sus dibujos	Demuestra regular capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	Insuficiente capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	No realiza ningún dibujo	
TOTAL:							

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO GRÁFICO N°2

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea a partir de un tema determinado	Demuestra capacidad para producir muchas ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo cuatro ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo tres ideas distintas	Demuestra capacidad para producir solo dos ideas distintas	No demuestra capacidad para producir ideas diferentes	No realiza ningún dibujo	
FLEXIBILIDAD Capacidad de modificación, adaptación o variación del proceso creativo para conseguir la solución del problema	Demuestra excelente capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de todas las figuras	Demuestra muy buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de la mayoría de las figuras	Demuestra buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de los dibujos	Demuestra regular capacidad para realizar modificaciones y adaptaciones en el proceso creativo de las figuras	Deficiente capacidad para realizar modificaciones para resolver problemas	No realiza ningún dibujo	
ORIGINALIDAD Proceso creativo único o diferente	Todos sus dibujos plantean excelentes propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean muy buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos contienen propuestas creativas e imaginativas regulares	Sus dibujos no presentan propuestas creativas ni originales	No realiza ningún dibujo	
ELABORACIÓN Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción	Tiene magnífica capacidad para planear, desarrollar, perfeccionar y concluir todos sus dibujos	Demuestra muy buena capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar casi todos sus dibujos	Demuestra capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar algunos sus dibujos	Demuestra regular capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	Insuficiente capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	No realiza ningún dibujo	
TOTAL:							

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO VERBAL N°3

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Habilidad para utilizar recursos verbales y no verbales para comunicarse.	Demuestra excelente habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Tiene muy buena habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Tiene buena habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Demuestra regular habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	No demuestra habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	No realiza ninguna propuesta escrita	
FLEXIBILIDAD Capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra excelente capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra muy buena capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra buena capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra regular capacidad para cambiar de enfoque	Tiene deficiente capacidad para cambiar de enfoque	No realiza ninguna propuesta escrita	
ORIGINALIDAD Habilidad para producir propuestas novedosas.	Tiene excelente habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene muy buena habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene buena habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene regular habilidad para producir propuestas novedosas	Presenta habilidad para producir propuestas novedosas	No realiza ninguna propuesta escrita	
ELABORACIÓN Dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra excelente dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra tener mucha dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra tener energía y entereza para formalizar su propuesta.	Demuestra regular dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	No logra formalizar las propuestas verbales	No realiza ninguna propuesta escrita	
TOTAL:							

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO GRÁFICO N°4

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea a partir de un tema determinado	Demuestra capacidad para producir muchas ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo cuatro ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo tres ideas distintas	Demuestra capacidad para producir solo dos ideas distintas	No demuestra capacidad para producir ideas diferentes	No realiza ningún dibujo	
FLEXIBILIDAD Capacidad de modificación, adaptación o variación del proceso creativo para conseguir la solución del problema	Demuestra excelente capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de todas las figuras	Demuestra muy buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de la mayoría de las figuras	Demuestra buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de los dibujos	Demuestra regular capacidad para realizar modificaciones y adaptaciones en el proceso creativo de las figuras	Deficiente capacidad para realizar modificaciones para resolver problemas	No realiza ningún dibujo	
ORIGINALIDAD Proceso creativo único o diferente	Todos sus dibujos plantean excelentes propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean muy buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos contienen propuestas creativas e imaginativas regulares	Sus dibujos no presentan propuestas creativas ni originales	No realiza ningún dibujo	
ELABORACIÓN Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción	Tiene magnífica capacidad para planear, desarrollar, perfeccionar y concluir todos sus dibujos	Demuestra muy buena capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar casi todos sus dibujos	Demuestra capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar algunos sus dibujos	Demuestra regular capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	Insuficiente capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	No realiza ningún dibujo	
TOTAL:							

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO GRÁFICO N°5

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Capacidad para producir múltiples ideas de manera permanente y espontánea a partir de un tema determinado	Demuestra capacidad para producir muchas ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo cuatro ideas distintas	Demuestra capacidad para producir sólo tres ideas distintas	Demuestra capacidad para producir solo dos ideas distintas	No demuestra capacidad para producir ideas diferentes	No realiza ningún dibujo	
FLEXIBILIDAD Capacidad de modificación, adaptación o variación del proceso creativo para conseguir la solución del problema	Demuestra excelente capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de todas las figuras	Demuestra muy buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de la mayoría de las figuras	Demuestra buena capacidad para realizar modificaciones o adaptaciones en el proceso creativo de los dibujos	Demuestra regular capacidad para realizar modificaciones y adaptaciones en el proceso creativo de las figuras	Deficiente capacidad para realizar modificaciones para resolver problemas	No realiza ningún dibujo	
ORIGINALIDAD Proceso creativo único o diferente	Todos sus dibujos plantean excelentes propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean muy buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos plantean buenas propuestas originales, creativas e imaginativas	Sus dibujos contienen propuestas creativas e imaginativas regulares	Sus dibujos no presentan propuestas creativas ni originales	No realiza ningún dibujo	
ELABORACIÓN Capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar una idea o producción	Tiene magnífica capacidad para planear, desarrollar, perfeccionar y concluir todos sus dibujos	Demuestra muy buena capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar casi todos sus dibujos	Demuestra capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar algunos sus dibujos	Demuestra regular capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	Insuficiente capacidad para planear, desarrollar y perfeccionar sus dibujos	No realiza ningún dibujo	
TOTAL:							

RÚBRICA PARA EVALUAR EL EJERCICIO VERBAL N°6

DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN						PUNTOS
	EXCELENTE 5	MUY BIEN 4	BIEN 3	REGULAR 2	INICIO 1	DEFICIENTE 0	
FLUIDEZ Habilidad para utilizar recursos verbales y no verbales para comunicarse.	Demuestra excelente habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Tiene muy buena habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Tiene buena habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	Demuestra regular habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	No demuestra habilidad para utilizar recursos verbales para comunicarse	No realiza ninguna propuesta escrita	
FLEXIBILIDAD Capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra excelente capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra muy buena capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra buena capacidad para cambiar de enfoque	Demuestra regular capacidad para cambiar de enfoque	Tiene deficiente capacidad para cambiar de enfoque	No realiza ninguna propuesta escrita	
ORIGINALIDAD Habilidad para producir propuestas novedosas.	Tiene excelente habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene muy buena habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene buena habilidad para producir propuestas novedosas	Tiene regular habilidad para producir propuestas novedosas	Presenta habilidad para producir propuestas novedosas	No realiza ninguna propuesta escrita	
ELABORACIÓN Dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra excelente dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra tener mucha dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	Demuestra tener energía y entereza para formalizar su propuesta.	Demuestra regular dedicación, entereza y energía para formalizar su propuesta	No logra formalizar las propuestas verbales	No realiza ninguna propuesta escrita	
TOTAL:							

HOJA PARA EL VACIADO DE PUNTUACIONES DE LAS SEIS RÚBRICAS POR DIMENSIONES:

	FLUIDEZ	FLEXIBILIDAD	ORIGINALIDAD	ELABORACIÓN
EJERCICIO 1				
EJERCICIO 2				
EJERCICIO 3				
EJERCICIO 4				
EJERCICIO 5				
EJERCICIO 6				
	Total:	Total:	Total:	Total:

<p>PROMEDIO DE CREATIVIDAD Obtenida a partir de la sumatoria de los resultados de las cuatro dimensiones (sólo del alumno evaluado)</p>	
--	--

CONCLUSIÓN: RESULTADO DEL NIVEL DE CREATIVIDAD

CUADERNILLO N°:

CREATIVIDAD ALTA 120-91	CREATIVIDAD MEDIA-ALTA 90-61	CREATIVIDAD MEDIA-BAJA 60-31	CREATIVIDAD BAJA 30-00

Lida Ivonne Lima Cucho

PhD. en Ética Responsabilidad Social y Derechos Humanos, mención en educación en valores, Universidad Abat Oliba CEU, España.

PhD. en Educación e Investigación Científica, Universidad de Oriente, México.

Doctora en Educación, Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Maestra en Educación mención en Investigación y Docencia Superior por la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Perú.

Licenciada en Artes Plásticas con mención en Escultura, Pontificia Universidad Católica del Perú.

Docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Correo: llima@pucp.edu.pe

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7958-7593>

Google Scholar: https://scholar.google.com/citations?user=KXsE1_YAAAAJ&hl=es

ISBN: 978-9942-33-684-2



compAs
Grupo de capacitación e investigación pedagógica



@grupocompas.ec
compasacademico@icloud.com