



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado

Facultad de Educación

Unidad de Posgrado

Nivel de creatividad del estudiante de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – 2

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con
mención en Docencia en el Nivel Superior

AUTOR

Samuel Enrique ALCALDE LOPEZ

ASESOR

Salomón Marcos BERROCAL VILLEGAS

Lima, Perú

2022



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Alcalde, S. (2022). *Nivel de creatividad del estudiante de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – 2*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	SAMUEL ENRIQUE ALCALDE LOPEZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	80457311
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	SALOMÓN MARCOS BERROCAL VILLEGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	06661023
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6320-2342
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	EDGAR FROILÁN DAMIÁN NÚÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08056163
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	DANTE MANUEL MACAZANA FERNÁNDEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	40356100
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	ELÍ ROMEO CARRILLO VÁSQUEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	31771787
Miembro del jurado 3	
Nombres y apellidos	ABELARDO RODOLFO CAMPANA CONCHA

Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	10372562
Datos de investigación	
Línea de investigación	No aplica.
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	Edificio: Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos País: Perú Departamento: Lima Provincia: Lima Distrito: Cercado de Lima Av. German Amézaga S/N, Ciudad Universitaria Latitud: -12.053157245317127 Longitud: -77.08560908983978
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2016
URL de disciplinas OCDE	Educación general https://purl.org/perepo/ocde/ford#5.03.01



ACTA DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL N° 01-DUPG-FE-2022-TR

En la ciudad de Lima, a los 26 días del mes de enero de 2022, siendo las 2:00 p.m., en acto público se instaló el Jurado Examinador para la Sustentación de la Tesis titulada: **NIVEL DE CREATIVIDAD DEL ESTUDIANTE DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS 2016-2**, para optar el **Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior**.

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido evaluado **BUENO**, con la calificación de **QUINCE (15)**.

El Jurado recomienda que la Facultad acuerde el otorgamiento del **Grado Académico de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior** al Bach. **SAMUEL ENRIQUE ALCALDE LOPEZ**.

En señal de conformidad, siendo las 3:15 p.m. se suscribe la presente acta en cuatro ejemplares, dándose por concluido el acto.

Dr. EDGAR FROILÁN DAMIÁN NÚÑEZ
Presidente

Dr. SALOMÓN MARCOS BERROCAL VILLEGAS
Asesor

Dr. DANTE MANUEL MACAZANA FERNÁNDEZ
Jurado Informante

Mg. ELÍ ROMEO CARRILLO VÁSQUEZ
Jurado Informante

Dr. ABELARDO RODOLFO CAMPANA CONCHA
Miembro del Jurado

SUMARIO

RESUMEN.....	11
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO	15
1.1. Descripción global de la investigación	15
1.2. Fundamentación y formulación del problema.....	16
1.2.1. Fundamentación... ..	16
1.2.2. Formulación del problema	18
1.2.2.1. Problema general.....	18
1.2.2.2. Problemas específicos.....	18
1.3. Objetivos	19
1.3.1. Objetivo General... ..	19
1.3.2. Objetivos Específicos... ..	19
1.4. Justificación del trabajo de investigación	20
1.5. Alcances y limitaciones.....	21
1.6. Fundamentación y formulación de las hipótesis	22
1.6.1. Hipótesis general.....	22
1.6.2. Hipótesis específicas	23
1.7. Identificación y Clasificación de las variables.....	23

1.7.1. Variable Nivel de creatividad de los estudiantes	23
1.7.2. Variables Intervinientes	24
CAPITULO II: MARCO TEORICO	25
2.1. Antecedentes de la investigación	25
2.2. Bases teóricas sobre la creatividad	27
2.2.1. Acercamiento al término “creatividad”	27
2.2.2. Cuatro grupos de creatividad.....	32
2.2.3. Definición de creatividad	34
2.2.4. Características de la creatividad	34
2.2.5. Las características de las personas creativas	37
2.2.6. Formas de manifestarse la creatividad.....	40
2.2.7. Fases del proceso creativo	41
2.2.8. Factores que contribuyen al desarrollo de la creatividad	43
2.2.9. Bases teóricas sobre medición de la creatividad.....	45
2.2.10. Indicadores para evaluar la creatividad	46
2.3. Glosario de términos	47
CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION	50
3.1. Operacionalización de la variable independiente	50
3.1.1. Definición operacional.....	50

3.1.2. Especificaciones y criterios de evaluación de las dimensiones.....	51
3.2. Tipificación de la investigación.....	52
3.3. Estrategia para la prueba de hipótesis.....	53
3.4. Población y muestra.....	54
3.4.1. Población.....	54
3.4.2. Muestra	54
3.4.3. Distribución de la muestra en la Facultad de Educación	56
3.5. Instrumento de recolección de datos	56
3.5.1. Validez y confiabilidad del instrumento.....	57

CAPITULO IV: TRABAJO DE CAMPO Y PROCESO DE CONTRASTE DE HIPÓTESIS59

4.1.- Presentación, análisis e interpretación de los datos.....	59
4.2.- Contratación de hipótesis.....	62
4.2.1.- Análisis estadístico del nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.....	62
4.2.2.- Análisis descriptivo del nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.....	66
4.2.3.- Análisis estadístico del nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.....	69
4.2.4.- Análisis estadístico del nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.....	72

4.2.5.- Análisis estadístico del nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.....	75
4.4.- Discusión de resultados	78
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES.....	80
BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXOS	87
Anexo N° 01: Cuadro de consistencia	88
Anexo N° 02: Cuestionario de evaluación nivel de creatividad EMUC	90
Anexo N° 03: Tablas y gráficos de las variables intervinientes.....	95

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 01. Variable independiente nivel de creatividad	52
Tabla N° 02. Muestra por especialidad	56
Tabla N° 03. Nivel de validez según el juicio de expertos.....	57
Tabla N° 04. Nivel de confiabilidad del instrumento aplicado.....	58
Tabla N° 05. Estadísticos de creatividad y sus componentes de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	59
Tabla N° 06. Estadísticos de creatividad y sus componentes por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	61
Tabla N° 07. Nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	63
Tabla N° 08. Nivel de creatividad por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	65
Tabla N° 09. Nivel de creatividad verbal de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	66
Tabla N° 10. Nivel de creatividad verbal por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.	68
Tabla N° 11. Nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	69
Tabla N° 12. Nivel de creatividad visomotora por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	71
Tabla N° 13. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	72
Tabla N° 14. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	74

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01. Diseño de investigación	53
Gráfico N° 02. Fórmula para la muestra de estudiantes	54
Gráfico N° 03. Aplicación de la fórmula.....	55
Gráfico N° 04. Nivel de Creatividad de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	64
Gráfico N° 05. Nivel de creatividad verbal de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	67
Gráfico N° 06. Nivel de creatividad visomotora de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	70
Gráfico N° 07. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	73
Gráfico N° 08. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	76

ANEXOS

LISTA DE TABLAS

Tabla N° 17. Género.....	95
Tabla N° 18. Especialidad	96
Tabla N° 19. Edad, estadísticos	97
Tabla N° 20. Edad	97
Tabla N° 21. Nivel de creatividad por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.....	99
Tabla N° 22. Nivel de creatividad verbal por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.	100
Tabla N° 23. Nivel de creatividad visomotora por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	101
Tabla N° 24. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	102
Tabla N° 25. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	103

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N° 09. Género.....	95
Gráfico N° 10. Especialidad	96
Gráfico N° 11. Edad.....	98
Gráfico N° 12. Nivel de creatividad por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.	99
Gráfico N° 13. Nivel de creatividad verbal por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos...	100
Gráfico N° 14. Nivel de creatividad visomotora por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	101
Gráfico N° 15. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	102
Gráfico N° 16. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos	103

RESUMEN

La presente investigación tiene por finalidad determinar el Nivel de creatividad de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 –II. La metodología empleada corresponde a la investigación correlacional, se trabajó en una población de 992 alumnos matriculados, con una muestra de 278 estudiantes.

Las Escuelas Académico Profesionales estudiadas son: Educación Inicial, Educación primaria, Educación Secundaria con las especialidades de Matemática y Física, Historia y Geografía, Biología y Química, inglés y Castellano, Lenguaje, Literatura y Comunicación, Filosofía, Tutoría y Ciencias Sociales.

De acuerdo a los resultados estadísticos obtenidos, se confirmó la hipótesis general, que existe correlación significativa, entre los diferentes niveles de creatividad y las especialidades estudiadas.

ABSTRACT

This research aims to determine the level of creativity of the students at the National University of San Marcos 2016 -II. The methodology used corresponds to correlational research, he worked in a population of 992 students enrolled, with a sample of 278 students.

The Academic Professional Schools studied are: Early Childhood Education, Elementary Education, Secondary Education with specializations in Mathematics and Physics, History and Geography, Biology and Chemistry, English and Castilian, language, Literature and Communication, Philosophy and Social Sciences Tutoring.

According to the statistical results obtained, the general hypothesis that there is significant correlation between levels of creativity and specialties studied was confirmed.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación “Nivel de creatividad del estudiante de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II”, ha podido establecer el nivel de creatividad de los alumnos de la muestra estudiada: estudiantes de las especialidades de educación inicial, educación primaria y educación secundaria de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, correspondiente al semestre académico 2016-II, encontrando significativas diferencias en cada una de ellas.

La investigación enfoca las características propias de la creatividad, basados en el análisis de tres dimensiones: creatividad verbal, creatividad visomotora y creatividad aplicada, todas ellas considerando las subdimensiones: fluidez, flexibilidad y originalidad.

En la presente investigación se logra determinar el nivel de creatividad de los alumnos de la Universidad, detallando este nivel de acuerdo a las especialidades estudiadas.

La tesis para su mejor comprensión, está estructurada en dos partes:

La primera corresponde a los aspectos teóricos, que a su vez están integrados por tres capítulos.

En el capítulo I, se trata sobre el planteamiento del problema y su determinación, la formulación del mismo, los objetivos de la investigación, su importancia, sus alcances y limitaciones presentadas durante su desarrollo, así como la formulación de la hipótesis, identificación y clasificación de las variables.

El capítulo II presenta el marco teórico con los antecedentes de la investigación, bases teóricas y definición conceptual de términos básicos.

El capítulo III está dedicado a la metodología de la investigación, tipo y métodos de investigación, operacionalización de las variables, estrategia para la prueba de hipótesis, el diseño, la población y muestra, finalmente los instrumentos de recolección de datos.

La segunda parte está constituida por el capítulo IV, donde se anotan los resultados de aplicar todos los criterios diseñados en la primera parte, desde el recojo de datos de la muestra de estudio con los instrumentos de investigación, hasta el procesamiento estadístico de los datos, la construcción de las tablas de frecuencias, el análisis descriptivo y gráficos.

En la última parte se presentan los alcances finales de la discusión de resultados, llegando a la formulación de conclusiones y recomendaciones; finalmente, se adjuntan las referencias y los anexos que corresponden a la investigación.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Descripción global de la investigación

La creatividad en los procesos educativos son de extrema importancia porque conforman las posibilidades adaptativas y sobre todo transformadoras del futuro docente en los entornos pedagógicos diarios, sobre todo en su interrelación con los alumnos.

La creatividad reside en la diversificación de currículos institucionales, de aula. También en la forma y calidad de la respuesta del docente a las necesidades educativas de los estudiantes en concordancia con las propuestas y enfoques pedagógicas actuales, con la metodología y estrategias como se relacionan estas con los diversos estilos, ritmos y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, posibilitando una mejor relación pedagógica entre los diferentes actores educativos.

Para determinar el nivel de creatividad, se aplicó la siguiente prueba: la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC) a los estudiantes de la especialidad de educación inicial, educación primaria y educación secundaria de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, correspondiente al semestre académico 2016-II.

Con este instrumento se determinaron cuáles son los niveles de creatividad y cuales las preferencias en los diferentes estilos.

1.2. Fundamentación y formulación del problema

1.2.1. Fundamentación

Vivimos, como es sabido, en un mundo cambiante y lleno de incertidumbres como dice Edgar Morín parafraseando a Patokan en los siete saberes necesarios para la Educación del Futuro: «El devenir es ahora cuestionado y lo será para siempre» (1999). El futuro entonces se llama incertidumbre, con nuevos e innumerables problemas, que hay que afrontar con nuevas ideas, nuevos métodos, nuevos recursos es decir nuevas soluciones.

Desarrollar la creatividad se ha convertido en más que una alternativa en la educación del presente siglo, contar con personas flexibles, visionarias seguras de sí mismo, con alta iniciativa, que no se asusten ante los obstáculos y riesgos que se les presenten en la vida, independientemente de su quehacer ocupacional o profesional, es de vital importancia. Redondeando la idea, «el mundo exige flexibilidad y creatividad para adaptarse a una vida profundamente cambiante» (ibíd.).

Dice Hernan de Zubiria si todo cambia, porque no cambia la escuela o porque lo hace a un ritmo tan lento, entonces urge el desarrollo de la creatividad desde la escuela e incluso desde los centros de formación de maestros, la creatividad entendida como originalidad, aventura, audacia, imaginación y producción de soluciones novedosas y útiles; pero ¿cómo se enseña o se aprende a ser creativo?, ¿basta improvisar o dar algunos conceptos y definiciones? o ¿basta comentar su elevada importancia? Decía Munari «*la creatividad no quiere decir improvisación si no esto generaría confusión...*» (1981) por otro lado ¿se puede enseñar a ser creativos bajo parámetros de la educación tradicional? O ¿requiere

aparte de adaptarse ser transformadora? como afirma la Comisión Nacional para la Modernización de la Educación de Chile:

La Reforma Educativa debe propiciar la innovación educativa, desde el punto de una transformación de las prácticas pedagógicas pasivas como la transmisión esquemática y rutinaria de contenidos a través de la exposición del profesor (1997).

Dado lo referido, se trata por ello de transitar hacia practicas creativas.

El presente trabajo tuvo como pretención, inventariar el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, correspondiente al semestre académico 2016-II, y relacionarlo con las variables: edad, sexo, colegio de procedencia, especialidad de estudio en la facultad, a fin de llegar a importantes conclusiones sobre los niveles de creatividad que se presentan en los alumnos de acuerdo a estas variables, que nos permitirá tener luces, por dónde enrumbar nuestra práctica ,sobre todo en la formación inicial docente, entendiendo que cada acto de la vida cotidiana del docente tiene implicancias significativas en el estudiante, si queremos aprendices creativos debemos tener docentes creativos porque todo se enseña con el ejemplo de la interacción diaria.

Al respecto Csikzenmihalyi (1998) señala:

La creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto socio - cultural. Es un fenómeno sistémico más que individual.

1.2.2. Formulación del problema:

1.2.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?

1.2.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?

¿Cuál es el nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?

¿Cuál es el nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?

¿Cuál es el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?

1.3. Objetivos.

1.3.1. Objetivo General:

Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.

1.3.2. Objetivos Específicos:

Establecer el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.

Establecer el nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II

Establecer el nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.

Establecer el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.

1.4. Justificación del trabajo de investigación.

Merani (1982) decía *«el futuro se llama incertidumbre y que el progreso es ciertamente posible pero incierto, a esto se suman todas las incertidumbres debido a la velocidad y la aceleración de los procesos complejos y aleatorios de nuestra era planetaria»*.

Dadas las exigencias del mundo social y laboral, las instituciones de educación universitaria requieren formar profesionales creativos preparados para responder a estas demandas inciertas y cambiantes. *«[...]en este contexto de diversificación y flexibilización creciente de la sociedad... necesitamos que la escuela del siglo XXI promueva la originalidad, fluidez y el pensamiento independiente»* (ibíd.) es decir, deberán promover la creatividad.

La Ley N° 28044 General de Educación dice en el artículo N° 8 que uno de los principios en que se fundamenta la Educación Peruana es el desarrollo de la creatividad y la innovación, pero no lo define ni mucho menos indica cómo desarrollarlo, muy por el contrario, el modelo de enseñanza predominante en la gran mayoría de las universidades tiende a reducir la creatividad del alumno haciendo énfasis en la reproducción del conocimiento. Se manifiesta reiteradamente que la educación mecanicista congénita o pedagógica tradicional se ha heredado de generación en generación, los alumnos únicamente reciben, almacenan y reproducen, lo que comunica el profesor sin considerar su ritmo, ni su estilo de aprendizaje.

Lo expuesto justifica este trabajo de investigación, pues es el punto de partida del desarrollo de la creatividad tan reclamada y alabada en todos los círculos educativos, pero solo a un nivel de discurso y proclama, mas no como una práctica científica y pedagógica.

1.5. Alcances y limitaciones

Con el presente estudio se llegó a un estado inicial de conocimiento sobre los niveles de creatividad, como tema propio la creatividad tiene mínima información cognitiva, la bibliografía es poca en comparación con otras áreas, en su relación con la educación universitaria, igualmente los estudios, son escasos.

Sobre la diversidad de opiniones de lo que es creatividad encontramos muchas veces conceptos contrapuestos u orientados a determinada especialidad.

La sustentación teórica se encuentra dentro del enfoque cognitivo del uso de la creatividad en el desarrollo temático de las diferentes áreas de formación universitaria y por consiguiente el desarrollo del pensamiento en los alumnos, por cuanto se considera al estudiante un procesador activo de información, la posibilidad de encontrar diferentes fuentes de información propicia el aprender a aprender, como nuevo paradigma de los procesos cognitivos modernos.

En consecuencia, de acuerdo a lo referido, los datos obtenidos en esta investigación deberán ser observados y apreciados tomando en consideración estas características.

1.6. Fundamentación y formulación de las hipótesis:

La hipótesis está planteada en concordancia con los problemas y los objetivos de la investigación. Se pretende corroborar las formas en que se relacionan cada uno de los factores considerados en el estudio como son:

Nivel de creatividad de los alumnos de la especialidad de educación inicial, educación primaria y educación secundaria de la facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, correspondiente al semestre académico 2016-II.

La capacidad creativa no es algo que surge de la nada, creemos que existen factores que la potencian o la limitan como son el entorno, la formación académica entre otros que trataremos de encontrar en este estudio, para ello planteamos que el nivel de creatividad varía según la edad, sexo, especialidad de estudio y el tipo de colegio donde se ha estudiado.

1.6.1. Hipótesis general:

El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

1.6.2.Hipótesis específicas:

El nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

El nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

El nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

1.7. Identificación y Clasificación de las variables

1.7.1. Variable Nivel de creatividad de los estudiantes.

Definición conceptual

Es la habilidad para responder de forma adaptativa a la necesidad de nuevos enfoques y productos, constituye una de las formas más elevadas de expresión humana, siendo una síntesis innovadora de influencias captadas de distintas fuentes y/o modelos.

Dimensiones:

- Creatividad Verbal
- Creatividad Visomotora.
- Creatividad aplicada (1).
- Creatividad aplicada (2).

1.7.2. Variables Intervinientes

a. Género

- Hombres
- Mujeres

b. Especialidad de estudio

- Matemática y física
- Historia y geografía
- Biología y química
- Inglés y castellano
- Lenguaje, literatura y comunicación
- Educación inicial
- Educación primaria
- Filosofía, tutoría y ciencias sociales

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación:

Respecto al nivel de creatividad, de los alumnos de educación universitaria no se han encontrado, y mucho menos en lo que se refiere a la relación con las variables de sexo, edad, facultad y colegio de procedencia, no obstante, se han encontrado estudios que tratan de conocer los factores que influyen en la creatividad de los estudiantes.

María Luisa Matalinares Calvet (2004) realizó el estudio intitulado: “*Efectos del déficit nutricional en la creatividad de alumnos de educación primaria*”. En este trabajo, se planteó, el objetivo de conocer los efectos del déficit nutricional en la creatividad de los alumnos que cursan educación primaria en Lima Metropolitana, para lo cual lo comparo con las características encontradas en niños adecuadamente nutridos, Arribando a las siguientes conclusiones:

La variable estado nutricional, ha mostrado ser poco distintiva en lo que a la creatividad se refiere.

Por otro lado, se ha podido observar que la creatividad, así como, cada uno de sus indicadores (fluidez, flexibilidad, organización y originalidad) no siguen un patrón de desarrollo uniforme en función de la edad ni del grado de instrucción.

Los resultados han revelado también que sí se hallan algunas diferencias al comparar varones con mujeres ambos con déficit nutricional, obteniendo mejores resultados los primeros, tal vez por lo machista de la educación.

Por otro lado, Dania Rossana Castillo Balcazar (2007), en su estudio llamado “*creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria*”, planteó determinar en qué medida el uso de desechos como material educativo influyen en la creatividad de los estudiantes, arribando a las siguientes conclusiones:

Los materiales educativos, elaborados con desechos, influyen en la creatividad en estudiantes.

El presente trabajo enriquece el desempeño docente que tiene como meta el desarrollo integral del educando.

Algunos catedráticos, al desconocer las formas para elaborar materiales educativos utilizando recursos y materiales reciclables, dejan de usar estrategias y métodos apropiados careciendo así de un sistema de indicadores y técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes.

Se puede referir, a su vez al trabajo de Rosa Eliana Romero Alonso (2006) sobre la formación en creatividad y su puesta en práctica, “Taller de formación en creatividad para profesores” arribando a importantes conclusiones de las cuales para nuestro estudio nos interesa las siguientes:

La identificación de rasgos de la creatividad que son determinantes en la acción profesional de los educadores. Principales las actitudes de apertura, flexibilidad observación y aceptación de la divergencia, innovación, autocrítica, empatía, capacidad de observación y aceptación de lo divergente.

Permitió caracterizar las relaciones en el ámbito de la escuela que pueden favorecer el desarrollo de la creatividad en los docentes. Estos destacaron la importancia del trabajo en equipo, entre colegas, el apoyo de los directivos para poner en práctica actividades innovadoras y la confianza en los alumnos como punto de partida a la propuesta didáctica que se pretende abordar en el aula.

2.2. Bases teóricas sobre la creatividad

2.2.1. Acercamiento al término “creatividad”

Definir el término creatividad en este estudio, es de vital importancia, actualmente, el concepto de creatividad aparece de forma borrosa e indefinida. Si, de las obras de los autores que hemos consultado para este trabajo nos quedáramos únicamente con las características en las cuales coincidieran todos, probablemente ésta se reduciría a una: la originalidad.

Revisando la literatura existente sobre la creatividad la sensación es de un cierto de entrara un laberinto sin salida aparente. En efecto, la situación científica del concepto se puede calificar de poco clara. Para dicha sistematización se podrían utilizar varios métodos:

El primero sería el cronológico, es decir, analizar cómo ha evolucionado el concepto a lo largo del tiempo, yendo desde Francis Galton (1869) hasta la obra de H. Gardner “Mentes Creativas” (1997), o bien la de Csikzentmihalyi (1998).

Es decir, una evolución de casi 130 años. También es importante considerar la relación del concepto de creatividad con los de pensamiento e inteligencia, de los que surgió, a través de las diferentes escuelas: el Estructuralismo, el Funcionalismo, el Psicoanálisis; el Conductismo; la Gestalt y los diversos enfoques cognitivos.

Para los fines del presente estudio nos centraremos, en los diversos conceptos y definiciones de los personajes más representativos de la creatividad:

Comenzando por T. M. Amabile, ella afirma sobre la creatividad lo siguiente:

Se podría argumentar que... que la creatividad se conceptualiza mejor, no como un rasgo de la personalidad, ni una habilidad general, sino como la conducta resultante de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas e influencia ambientales. Esta conducta, que se pone de manifiesto en productos o respuestas, sólo se puede explicar de una forma completa mediante un modelo que abarque estos tres conjuntos de factores. (Amabile, 1983).

Como podemos apreciar la autora manifiesta cierta duda, al momento de conceptualizar la creatividad, pero nos aclara el panorama, indicando que esta se puede observar en la conducta que va a estar influenciada por la personalidad, habilidades cognitivas y la influencia ambiente.

Albert Bandura (1987) dice sobre la creatividad:

*La creatividad constituye una de las formas más elevadas de expresión humana...
es una síntesis innovadora de influencias captadas de distintas fuentes y/o modelos.*

Este autor, creador del *Aprendizaje de Modelos*, plantea que se aprende por modelos e imitaciones, esto, podría considerarse opuesto a la creatividad pero todo proceso creativo parte de algo ya existente y la persona creativa tratara de mejorarlo, incluso modificando totalmente al modelo que le sirvió de punto de partida.

Por su parte, Frank Barron (1988) nos dice que la creatividad es:

[...] la habilidad para responder de forma adaptativa a la necesidad de nuevos enfoques y productos. Lo nuevo es un producto, resultante de un proceso, iniciado por una persona. Tanto el producto, como el proceso como la persona se caracterizan por su originalidad, utilidad, validez y adecuación. Muchos productos son procesos y muchos procesos son productos, y la persona es tanto un producto como un proceso”.

Es decir, no solo una persona se le puede catalogar como creativa, si no, que hay productos que pueden ser creativos e incluso los procesos que a su vez pueden ser productos creativos.

Asimismo, un clásico como Howard Gardner (1993) nos dice sobre el individuo creativo en su libro intitulado *Mentes creativas*:

Persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural complejo.

El autor de las inteligencias múltiples, parte de la persona, incorpora el producto y el contexto, sin dejar de tener en cuenta al proceso.

Estas ideas centradas en la creatividad también pueden ser llevadas al ámbito del quehacer del científico, al respecto, Thomas Kuhn (1962) dice que:

[...]el científico creativo debe ser un tradicionalista que disfrute con el juego intrincado de las reglas preestablecidas, para poder ser un innovador de éxito que descubra nuevas reglas y nuevas piezas con las cuales aplicarlas”.

Al igual que Bandura este autor, parece plantearnos una paradoja, sin embargo, nos dice que para revolucionar o innovar algo, hay que conocer y entender muy bien lo “tradicional”.

Yendo más allá, Donald W. MacKinnon (1960) describe en más detalle, lo referente a la creatividad:

La verdadera creatividad consiste en un proceso que cumple al menos tres condiciones:

- 1) Implica una idea o respuesta nueva o estadísticamente muy infrecuente.*
- 2) La idea debe adaptarse a la realidad: solucionar un problema o alcanzar una meta.*

3) Es preciso que se mantenga la idea original, se la evalúe y desarrolle hasta su aplicación final.

Este autor nos da condiciones o características que debe tener un hecho creativo, desde la idea hasta su aplicación en la realidad, es decir, introduce acá la idea de la persistencia y utilidad.

Para Mayer (1983), el pensamiento y la creatividad son destrezas adquiribles, y afirma que, en todo se puede conseguir maestría a base de la constante práctica.

Actividad cognitiva que tiene como resultado soluciones nuevas a un problema.

Enseñar creatividad implica enseñar a las personas cómo generar ideas nuevas para resolver una situación dada” (Mayer, 1983).

Finalmente podemos citar, para terminar esta sección de referencias teóricas, a Wallach y Kogan (1965), quienes nos dicen sobre creatividad lo siguiente:

Lo esencial de la actividad creativa se concentra en dos elementos: la producción de un contenido asociativo abundante y único y la existencia de una actitud relajada y lúdica frente a la tarea... la dimensión que se refiere a la aptitud de un niño para producir asociaciones únicas y numerosas se ha verificado que es totalmente independiente de la inteligencia general y parece ser que a tal dimensión le conviene el nombre de “creatividad”.

Hasta esta parte hemos tratado de plasmar las definiciones de algunos de los más importantes científicos y estudiosos de la creatividad a lo largo del tiempo, tratando de citar a los que dan concepciones novedosas o más útiles para nuestro estudio.

2.2.2. Cuatro grupos de creatividad

A manera de dilucidar el panorama diremos que los conceptos sobre creatividad se centran en cuatro grandes grupos:

A. Desde el punto de vista de la persona:

En este primer grupo, abarca una serie de rasgos de personalidad que se podrían clasificar en:

1. Intelectuales: caracterizados por el equilibrio entre la apertura y el cierre, la razón y la imaginación, la fluidez y la concentración.
2. No intelectuales, de personalidad, entre los que destacan el individualismo, la originalidad y el anti convencionalismo.
3. No intelectuales, motivacionales, fundamentalmente la motivación intrínseca (o por la tarea) y los intereses exploratorios y estéticos, contribuyendo esta constelación o combinación de características a capacitar a la persona para un uso óptimo de la metacognición.

B. Desde el punto de vista del proceso:

Que comienza con la necesidad de interpretar una situación que supone un fallo o hueco en el funcionamiento o conocimiento acerca de algo, para lo cual se inicia la generación

de soluciones, que se van comparando sucesivamente con una meta, y se continua hasta ejecutar una serie de medidas que logran dar respuesta al fallo o rellenar el hueco.

La mente que es capaz de llevar a cabo este proceso responde a un modelo tal que aborda sus tareas teniendo en cuenta la dualidad, la regulación y la adaptabilidad y presenta una organización sistémica y un modo de funcionamiento flexible y reflexivo.

C. Desde el punto de vista del producto:

La producción de algo nuevo y adecuado, que solucione un problema que era vago o estaba mal definido, suponga rareza estadística y una transformación radical de un estado anterior. Además, dicho producto debe ser trascendente y producir un impacto.

D. Desde el punto de vista del contexto:

En este último grupo, implica una serie de circunstancias que rodean a la persona y al producto creativos y que se caracterizan por la disponibilidad de recursos económicos, formativos y culturales, por la presencia de modelos o parangones a los que imitar, y por un entorno familiar y social carente de obstáculos, dado que favorece y reconoce las conductas individualistas, innovadoras y creativas y que no ejerce una presión excesiva por obtener logros prematuros. La creatividad encierra una época, un ideal, un contexto.

De estos grupos de definiciones, podríamos tentar una definición ecléctica o ecuménica, que nos acerque a una definición contemporánea de la creatividad, ya que, como hemos visto ha ido y sigue transformándose. Esta observación de la transformación es muy importante, pues cada definición encierra una época, un ideal, un contexto.

La “definición- resumen” tendrá pues que abarcar a la persona al proceso, al producto y al contexto donde se presente el proceso creativo.

2.2.3. Definición de creatividad.

En este sentido hacemos nuestra la siguiente definición:

Creativa es:

[...] una persona que posee una constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales que le capacitan para utilizar la metacognición de un modo óptimo. Dicha utilización óptima permite dar respuesta a un fallo o hueco en el conocimiento. Además, la persona ha de encontrarse inmersa en un contexto carente de obstáculos, que le presente modelos o parangones y le facilite los recursos necesarios. (Huidobro, 2002).

2.2.4. Características De La Creatividad

Al ser la creatividad una de las capacidades fundamentales del ser humano y quizás la más compleja y desconocida de todas, conviene saber que es una de las múltiples formas como el ser humano actúa con su entorno. Sus principales características son:

Fluidez

Capacidad para producir un flujo rápido de ideas, preguntas, respuestas soluciones y asociaciones sobre un concepto, objeto o situación y en un determinado lapso de tiempo.

Flexibilidad.

Capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas u obstáculos imprevistos, acudiendo a nuestras anteriores experiencias y adaptándolas al nuevo entorno. También permite abordar un tema desde diferentes perspectivas, enfoque y hacerlos confluir en un mismo escenario.

Originalidad.

Facilidad para ver las cosas, de forma única y diferente. Permite ver también asociaciones remotas y ofrece ver soluciones igual o más eficacia, que las ya existentes, de lo contrario, quedaría solo en la extravagancia o novedad.

Elaboración.

Característica que permite desarrollar y añadir detalles de elementos con facilidad o también un problema o situación dada. Es la hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa.

Sensibilidad.

Capacidad de captar los problemas, la apertura frente al entorno, la cualidad que enfoca el interés hacia personas, cosas o situaciones externas al individuo.

También se consideran las siguientes, aunque creemos que estas ya están incluidas en las anteriores:

Redefinición.

Habilidad para entender ideas, conceptos u objetos de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolos para fines completamente nuevos.

Abstracción.

Capacidad de analizar los componentes de un proyecto y de comprender las relaciones entre esos componentes; es decir, extraer detalles de un todo ya elaborado.

Síntesis.

Lo opuesto a la abstracción, es la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un todo creativo. Es decir, es un proceso que partiendo del análisis de los elementos de un problema es capaz de crear nuevas definiciones concluyentes de la realidad del asunto

estudiado. El análisis detalla, describe, mientras la síntesis concluye con explicaciones creativas del funcionamiento de un sistema o un problema. Esto es debido a que la síntesis origina la redefinición al establecer nuevas relaciones entre las partes de un sistema, sea cual sea el ámbito de actuación (social, político, laboral, comunicativo, etc.)

Personalidad Creativa

El ser creativo es *optimista*; cuando ve un vaso con agua medio vacío, prefiere pensar en que está medio lleno. En cambio, el punto de vista, negativo considera el vaso medio vacío.

La *imaginación* desempeña un papel muy importante en la forma en que vemos las cosas. Las personas optimistas se centran en lo que es bueno para desarrollarlo en algo positivo. Lo que llamamos suerte consiste, por lo general, en convertir en consciente una oportunidad o un nuevo significado en una situación, con una actitud que favorece la acción para lograr nuestros objetivos.

2.2.5. Las características de las personas creativas:

Esta sección rescata una reseña muy didáctica y necesaria para comprender estos aspectos y que está disponible en internet (Anónimo), según la cual, las características de las personas creativas son las siguientes:

Flexibles Van más allá de lo obvio, diferente e inusual.

Fluidos Generan muchas ideas en torno de un problema.

Elaboran Expanden el trabajo con grandes detalles, ideas y soluciones.

Tolerantes a la Ambigüedad Toleran conflictos sin tensión, soportan.

Originales Van más allá de las ideas comunes.

Capacidad de ver el todo Tienen una amplia gama de intereses.

Sensitivos Están conscientes de sus intereses y de los de otros.

Curiosos Tienen la capacidad de jugar, el deseo de conocer más y están abiertos a nuevas ideas y experiencias.

Independientes Piensan por sí mismos, toman decisiones.

Reflexionan Consideran y evalúan sus ideas y las de otros.

Orientan su Acción Traducen sus ideas en acciones.

Se concentran Trabajan consistentemente y con profunda concentración.

Persistentes Actúan con determinación y no se dan por vencidos fácilmente.

Comprometidos Se preocupan y se involucran profundamente.

Expresan la dualidad de la naturaleza (masculino y femenino, personalidad integral intelectual y emocional, etcétera)

Sentido del humor para mantener el humor equilibrio en la vida.

Sternberg describe a las personas creativas y las agrupa en tres categorías generales:

1. **Características cognoscitivas.**- Se basan en el conocimiento.
2. **Personalidad y cualidades motivacionales.**- Se basan en sus talentos.
3. **Acontecimientos o experiencias especiales durante el desarrollo.**- Se basan en el medio social, cultural, económico y religioso.

Los investigadores en creatividad aseveran que existen personas muy creativas en matemáticas y no creativas en poesía. Esto quiere decir que dominan un área más que la otra y se basan en el conocimiento de su dominio para generar nuevas ideas.

Resumiendo lo afirmado por Barron, Gardner, Taylor, Sternberg, Torrance y Weisberg, afirman que las características de las personas creativas son las siguientes:

- Originalidad.
- Fluidez verbal.
- Inteligencia elevada.
- Buena imaginación, creatividad en un dominio.
- Piensan en forma metafórica.
- Usan imágenes.
- Son flexibles y con habilidad de decisión.

- Elaboran juicios.
- Son independientes.
- Están atentas a la novedad. Pensamiento lógico.
- Construyen nuevas estructuras.
- Encuentran orden en el caos.
- Preguntan el porqué.
- Parten del conocimiento existente para crear nuevas ideas.
- Prefieren la comunicación no verbal.
- Crean visualizaciones internas.
- Cuestionan normas.

2.2.6. Formas de manifestarse la creatividad

Según Sánchez (2003), el pensamiento creativo o creatividad humana se manifiesta de múltiples formas y en diversidad circunstancias. Desde que el niño nace dado su carácter activo y asimilador, puede mostrar indicadores de creatividad en su actividad diaria, en el juego, en el estudio en su hobby, etc., los cuales posteriormente van definiendo tipos específicos de conducta creativa.

Según Alfonso López Quintas (1998), la creatividad no está sólo relacionada con la mente, el ser humano constituye toda una unidad psíquica. Si la creatividad no va acompañada por ciertos rasgos del carácter, difícilmente se podrán lograr resultados duraderos y eficientes. No hay dudas de que la creatividad constituye un componente intelectual importante, pero la cuestión de su naturaleza todavía no ha encontrado una solución definitiva.

2.2.7. Fases del proceso creativo

El proceso creativo se utiliza en muchos ámbitos, tales como en las artes, educación, administración, arquitectura, ingeniería, diseño, etc. En casi todos ellos se ve al proceso como una técnica para resolver problemas o generar alternativas.

Es esencial dejar en claro que, se plantea un problema cuando la persona quiere alcanzar una meta determinada pero no sabe cómo llegar a la misma; en otras palabras, cuando no puede recurrirse a procedimientos específicos o técnicas y operaciones específicas que le sean bien conocidas y familiares.

La Invención Matemática

El sociólogo y psicólogo Graham Wallas (2014), inspirado en el análisis del matemático francés Poincaré publicado en la Invención de la matemática de 1913. En este texto se concluye que hay cuatro etapas esenciales y comunes a todos los actos creativos. Esta

sistematización está expuesta en su libro El Arte del Pensamiento (The Art of thought, publicado por primera vez en 1926), y son las siguientes:

Etapa Preparación.

En esta etapa se percibe que existe un problema y se reúne la información que creemos necesaria. Este problema implica una inmersión en un conjunto de cuestiones que suscitan nuestra creatividad. Este momento estimula la investigación y por tanto la búsqueda de posibilidades y alternativas para remendarlo.

Etapa Incubación.

Podríamos definirlo como un tiempo de espera. En él se busca, inconscientemente, la solución. Las ideas se agitan en el umbral de la conciencia. También es la etapa en la que pueden surgir fantasmas que nos bloqueen con la amenaza de no poder lograr el objetivo. Las personas creativas, acostumbrada a estas vicisitudes es consciente de la necesidad de un tiempo para que los diferentes elementos puedan conectarse.

Etapa Inspiración.

Se encuentra la solución, se hace la luz iluminando el proceso que estaba oscurecido en la etapa de incubación y las partes dispersas encuentran la forma de unirse. Todo se ve claramente y conectado, dando lugar a un momento de euforia que justifica todo el proceso anterior.

Elaboración y verificación.

Se somete a examen la solución encontrada y se evalúa si merece la pena elaborar la idea.

Si la idea es válida se le da forma y se verifica con otras personas.

El arte es una forma de conciencia social en el que se expresan las ideas y sentimientos de acuerdo a la realidad en la que nos desenvolvemos. Permite, una identificación con todos los elementos que constituyen la cultura, desarrollando así la sensibilidad necesaria para cultivar y crear valores y la apertura para entender, aceptar o rechazar otros.

2.2.8. Factores que contribuyen al desarrollo de la creatividad.

En esta sección se hace referencia a manera de síntesis lo que Amabile (Aguilera, 2011), concluye acerca de las organizaciones que fomentan la creatividad puesto que comparten las mismas características: libertad, buena gerencia, suficientes recursos, grupos de trabajo no homogéneos, supervisión estimulante y apoyo desde la organización. Para que estas características queden claras, se habla de cada una de ellas en los párrafos siguientes (p. 144-145):

Libertad.

Los empleados serán más creativos si la empresa les concede mayor libertad para decidir cómo afrontar sus ocupaciones y asumir riesgos en sus acciones.

En tal sentido, habría dos aspectos que minarían la libertad de los trabajadores:

- a. Cambiar los objetivos frecuentemente o definirlos de modo poco claro
- b. los directivos no dan libertad si no autorizan a sus empleados por lo que el clima de la empresa no es de plena y libre actuación.

Buena gerencia.

Es importante que el directivo posea buena información de todas las tareas de sus empleados y sobre los propios individuos. Se persigue tener una buena conexión entre la gente y sus trabajos para evitar que personas con dotes creativas realicen labores casi automáticas.

Suficientes recursos.

Los dos principales recursos que afectan a la creatividad son el tiempo y el dinero. La administración de ambos recursos es importante al igual que el recurso del espacio físico donde trabajan los equipos, ya que, es un factor que también influye en la creatividad en las organizaciones.

Grupos de trabajo no homogéneos.

Para Amabile los grupos no deben de ser homogéneos en sus formas de pensar, deben de estar motivados hacia el objetivo y desarrollar una voluntad de mutua ayuda.

Supervisión estimulante.

La conexión con la motivación intrínseca es clara. Aquí los directivos con éxito en organizaciones creativas raramente ofrecen recompensas externas por un objetivo. Sin embargo reconocen generosamente el trabajo creativo de las personas o grupos a menudo antes de saber su impacto en el mercado. Su actitud es de colaboración y comunicación

Apoyo desde organización.

La motivación desde los directivos incrementa la creatividad. Amabile sugiere, una política donde se incremente la motivación intrínseca en los empleados.

De esta manera incluso cuando existen problemas la gente siente que sus trabajos están amenazados por otros y dan toda su colaboración.

2.2.9. Bases teóricas sobre medición de la creatividad.

Es conveniente para explicar este apartado, hacer referencia a una tesis disponible en internet.

Romero Franco, H (2010) hace referencia al enfoque que se trabajó en esta investigación.

De acuerdo con Chacón (como se cita en Chacon, 2005), para acercarse al constructo de creatividad, se debe iniciar una exploración de su definición; ya que se encuentran no sólo palabras que parecen sinónimas, sino también diversas orientaciones sobre

este constructo basadas en teorías antiguas y modernas. En algunos casos se hace énfasis en: a) la persona, b) el proceso, c) el producto, o d) el sistema. Por ejemplo, si me interesa describir las características de personalidad creativa, entonces mis instrumentos deben medir este aspecto y así sucesivamente.

La medición de la creatividad empezó a estudiarse antes de los años cincuenta, entre los más conocidos están el Test de Torrance y la batería de pruebas de Guilford. Se considera a Guilford como el precursor de la evaluación de la inteligencia en las realizaciones creativas, por lo que se le atribuye el término pensamiento divergente que fue medido por los test que elaboró.

Por otra parte, la prueba de pensamiento creativo de Torrance, es una prueba que consiste en tres ejercicios con base en ilustraciones de figuras y seis ejercicios con base en palabras (como se cita en Laimé, 2005).

Uno de los grandes obstáculos en la medición de la creatividad radica principalmente en la confiabilidad y validez del instrumento. De acuerdo con Sánchez (como se cita en Sánchez, 2006), para que un instrumento pueda realmente medir la creatividad debe de considerar las características y el contexto del individuo, lo cual al parecer no se contempla del todo en el test de Torrance.

2.2.10. Indicadores para evaluar la creatividad

Sánchez (2006) rescata las ideas de Lacasella, Laima y Franco (referidos por el mismo autor) según los cuales, la fluidez, la flexibilidad y la originalidad son los principales criterios para la medición de la creatividad, y se definen de la siguiente manera:

La fluidez, se refiere a la capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos.

La flexibilidad, implica el manejo de alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta, es tener una visión más amplia o diferente.

La originalidad, es el aspecto más característico de la creatividad, e implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas.

En síntesis, los indicadores de la creatividad contribuyen a la elaboración de una clasificación de las personas, tomando en cuenta características entre las que sobresalen los criterios antes mencionados.

2.3. Glosario de términos

A continuación, se definen los términos empleados en esta investigación para lograr una mejor comprensión de las ideas vertidas de acuerdo a la teoría presentada y los aportes individuales de quien redacta.

Creatividad. Es la capacidad de realizar combinaciones o síntesis de utilidad y/o valor social. La creatividad es, en cierto modo, la capacidad de hacer surgir algo de la nada, no tanto por el aspecto material, sino por su organización y estructura nuevas. Una simple cocina a gas de kerosene, por ejemplo, no es materialmente algo nuevo, es resultado de una combinación de propiedades de ciertos materiales que, como conjunto nuevo, es algo muy distinto y superior a la suma de los materiales de que está hecho. Una educación centrada en los niveles básicos de aprendizaje no propicia el desarrollo de la creatividad.

Didáctica. Originariamente significó el arte de enseñar. En todo tiempo se ha enseñado conforme a ciertas reglas y normas, pero éstas tenían más bien un carácter empírico, personal o procedían de la tradición, se enseñaba por imitación de modelos o por la habilidad personal.

Estrategias de adquisición de información. Conjunto de procesos que permiten activar la atención para poder captar la información, transformarla y transportarla para posteriormente poder recuperarla.

Estrategias de codificación de información. Conjunto de procesos que se encargan de facilitar la transformación y el procesamiento de los contenidos en códigos que permitan aproximarse a la comprensión y a la significación.

Rendimiento. Permite establecer en qué medida los estudiantes han logrado cumplir con los objetivos educacionales, no sólo sobre los aspectos de tipo cognoscitivos sino en muchos otros aspectos. Puede permitir obtener información para establecer estándares.

Aprender a aprender. Principio de intervención educativa. Implica emprender una serie de medidas orientadas a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias que faciliten futuros aprendizajes de una manera autónoma. Se materializa, entre otras acciones y elementos en orientar la educación al desarrollo de capacidades relacionadas con el interés por buscar información y tratarla de manera personal. Conlleva prestar una consideración especial a los contenidos procedimentales (búsqueda de información, análisis y síntesis de la misma, etc.)

Auto aprendizaje. Actividades destinadas a fortalecer los logros académicos del estudiante quien las planea, jerarquiza y ejecuta como hábito y con responsabilidad, de acuerdo con su interés, necesidades y condiciones de tiempo y espacio.

Competencia. Capacidad para desempeñar una profesión. Existe una tendencia a efectuar la evaluación del proceso Enseñanza Aprendizaje, en términos del desempeño de tareas específicas de acuerdo con el ámbito de empleo del estudiante en el futuro.

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1. Operacionalización de la variable independiente

3.1.1. Definición operacional

Creatividad

Son las puntuaciones obtenidas en las secciones de creatividad verbal, viso motor y aplicado o inventiva de la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC).

Creatividad verbal

Las puntuaciones obtenidas los criterios de fluidez, flexibilidad y originalidad; en la sección de creatividad verbal de la EMUC.

Creatividad visomotora

Las puntuaciones obtenidas los criterios de fluidez, flexibilidad y originalidad; en la sección de creatividad visomotora de la EMUC.

Creatividad aplicada o inventiva

Las puntuaciones obtenidas los criterios de fluidez, flexibilidad y originalidad; en la sección de creatividad aplicada o inventiva de la EMUC.

3.1.2. Especificaciones y criterios de evaluación de las dimensiones

Fluidez

Se puntúa tomando en cuenta la cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos de la EMUC.

Flexibilidad

Se puntúa tomando en cuenta el número de alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta de la EMUC.

Originalidad

Se puntúa en función de la infrecuencia estadística tomando en cuenta las respuestas innovadoras y poco comunes a los problemas de la EMUC.

Tabla N°01.- Variable independiente nivel de creatividad

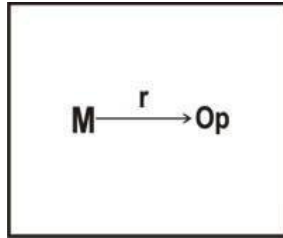
VARIABLE	DIMENSIÓN	SUBDIMENSIÓN	INDICADORES
NIVEL DE CREATIVIDAD	CREATIVIDAD VERBAL	FLUIDEZ	NUMERO DE PÁRRAFOS UTILIZADOS EN EL CUENTO
		FLEXIBILIDAD	VARIEDAD DE IDEAS QUE SE GENERA
		ORIGINALIDAD	FANTASÍA Y SITUACIONES POCO COMUNES UTILIZADAS
	CREATIVIDAD VISOMOTORA	FLUIDEZ	NUMERO DE TRAZOS GENERADOS EN EL DIBUJO.
		FLEXIBILIDAD	USO Y ELABORACION DE DIFERENTES OBJETOS EN LA REALIZACION DEL DISEÑO DEL
		ORIGINALIDAD	GRADO DE NOVEDAD DEL DIBUJO CREADO.
	CREATIVIDAD APLICADA	FLUIDEZ	CANTIDAD DE USOS QUE SE LE DA A UN OBJETO.
		FLEXIBILIDAD	UTILIZACIÓN DE VARIEDAD DE USOS MÁS FRECUENTES EN COMPARACIÓN A UN DETERMINADO
		ORIGINALIDAD	RESPUESTA DE USOS FUERA DE LO COMÚN.

3.2. Tipificación de la investigación:

La presente es una investigación no experimental de diseño descriptivo, en la cual se analizaron los datos para determinar frecuencias, porcentajes y gráficos que nos permitieron realizar un análisis de la variable creatividad y sus dimensiones.

El esquema es el siguiente:

Gráfico N° 01. Diseño de investigación



M Es la Muestra

O Indica las observaciones de la variable

p, Representa subindicaciones de O

r Es el posible nivel en la variable estudiada

Además, posee un diseño transversal ya que la obtención de los datos se realizó simultáneamente en todos los grupos.

3.3. Estrategia para la prueba de hipótesis

Una vez aplicado el instrumento de recolección de datos, el procesamiento de ellos se realizó a través del paquete estadístico SPSS versión 21.0 en español. Se tomó en cuenta el análisis univariado con la elaboración de cuadros estadísticos a través de frecuencias absolutas, porcentuales, medidas de tendencia central y gráficos de la variable en estudio y sus dimensiones.

Con este análisis de la variable y sus dimensiones nos permitió determinar la aceptación o no de las hipótesis. Con los resultados obtenidos se hicieron los análisis correspondientes, propiciando la adopción de decisiones, los cuales determinaron las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población está conformada por los 992 alumnos de las diferentes especialidades de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.

3.4.2. Muestra

La muestra de la siguiente investigación tiene las siguientes características:

Gráfico N° 02. Fórmula para la muestra de estudiantes.

$$n = \frac{z^2 \times pq \times N}{E^2(N - 1) + z^2 \times pq}$$

n: tamaño de la muestra

N: tamaño de la población (N = 992 estudiantes).

Z: nivel de confianza, es el porcentaje de confiabilidad con que se va a trabajar.

Para un 95% de confianza, el $Z = 1.96$.

p: probabilidad de éxitos, $50\% = 0.50$

q: probabilidad de fracasos, $50\% = 0.50$

E: nivel de error, para nuestro caso es $5\% = 0.05$

Reemplazando estos valores, obtenemos el siguiente tamaño de muestra:

Gráfico N° 03. Aplicación de la fórmula.

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.50 \times 0.50 \times 992}{0.05^2(992 - 1) + 1.96^2 \times 0.50 \times 0.50} = 277.12173129$$

≈ 278 *estudiantes*

La muestra se seleccionó en forma aleatoria de acuerdo al día de la aplicación del instrumento, incluyéndose todas las especialidades.

3.4.3. Distribución de la muestra en la Facultad de Educación

Tabla N° 02. Muestra por especialidad

ESPECIALIDAD	MUESTREO	POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EAP MATEMÁTICA, FÍSICA		132	37	13,3 %
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA		136	38	13,7 %
EAP BIOLOGIA, QUÍMICA		107	30	10,8 %
EAP INGLÉS Y CASTELLANO		81	25	9,0 %
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN		175	49	17,6 %
EAP EDUCACIÓN INICIAL		128	36	12,9 %
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA		157	44	15,8 %
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES		67	19	6,8 %
RETIRADOS		9	0	0,1 %
TOTALES		992	278	100 %

3.5. Instrumento de recolección de datos

Llamado también, guía de encuesta. Instrumento que permite recoger datos de los indicadores de la creatividad de los estudiantes. Los encuestados respondieron a los ítems presentados sobre originalidad, fluidez, flexibilidad.

Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2003) que afirma sobre los cuestionarios: «Tal vez el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más Variables a medir». El cuestionario que se ha utilizado en la presente investigación, es la Evaluación Multifactorial de la Creatividad EMUC (Sánchez, 2006). Instrumento que mide tres dimensiones de la creatividad: la visomotora, inventiva o aplicada y la verbal.

3.5.1. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Según Muñiz (2003, p. 151), las formas de validación que “se han ido siguiendo en el proceso de validación de los tests, y que suelen agruparse dentro de tres grandes bloques: validez de contenido, validez predictiva y validez de constructo”

De lo expuesto podemos definir la validación de los instrumentos como la determinación de la capacidad de los cuestionarios para medir las cualidades para lo cual fueron contruidos.

Tabla 3
Nivel de validez según el juicio de expertos

Expertos	Creatividad	
	Puntaje	%
1. Mg. Carrillo Vásquez Eli	810	90
2. Mg. Cabrejo Ramos Juan Carlos	828	92
3. Mg. Macazana Fernández Dante Manuel	810	90
PROMEDIO DE VALORACIÓN	2475	90,67

Los valores resultantes después de tabular la calificación emitida por los expertos, a nivel de la variable creatividad se obtiene el valor de 90,67% por lo cual podemos deducir que el instrumento tiene una excelente validez.

Respecto a la confiabilidad constituye el proceso mediante el cual se logra establecer el grado de consistencia del instrumento que debe emplearse en el proceso de recolección de los datos por el investigador. Por lo cual este procedimiento se realiza a través del instrumento que se aplica a una muestra piloto, la cual nos permite establecer el grado de consistencia de la misma.

De esta manera tenemos el siguiente caso

Tabla 4

Nivel de confiabilidad del instrumento aplicado

Variable evaluada	confiabilidad
Creatividad	0,92

Dado que en la aplicación del cuestionario sobre creatividad se obtuvo el valor de 0,90 entonces, podemos deducir que el instrumento para medir el nivel de creatividad tiene una excelente confiabilidad.

CAPITULO IV

TRABAJO DE CAMPO Y PROCESO DE CONTRASTE DE HIPÓTESIS

El trabajo estadístico se estructuró tomando en cuenta los baremos definidos para las dimensiones: creatividad verbal, visomotora y aplicada (en sus dos niveles de evaluación cuerda y sabana).

Estos baremos desarrollados de acuerdo a la tabla de especificaciones donde se califican: fluidez, flexibilidad y originalidad.

4.1. Presentación, análisis e interpretación de los datos:

Tabla N° 05. Estadísticos de creatividad y sus componentes de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

		CREATIVIDAD VERBAL	CREATIVIDAD VISOMOTORA	CREATIVIDAD APLICADA 1	CREATIVIDAD APLICADA 2	CREATIVIDAD
N	Válido	278	278	278	278	278
	Perdidos	0	0	0	0	0
Media		8,12	6,26	7,09	7,26	28,72
Desviación estándar		1,651	2,670	1,954	2,072	6,203
Mínimo		4	2	4	4	16
Máximo		12	12	12	12	44

Interpretación.- La media obtenida, entre un rango de 0 a 12, por los estudiantes en la creatividad verbal fue 8.12, en la creatividad visomotora fue 6.26, en la creatividad aplicada 1 fue 7.09 y en la creatividad aplicada 2 fue 7.26. Para la creatividad total la media fue de 28.72.

La variabilidad de los puntajes obtenidos en la creatividad verbal fue de 1.651, en la creatividad visomotora fue de 2.670, en la creatividad aplicada 1 fue de 1.954 y en la creatividad aplicada 2 fue de 2.072 puntos. En tanto, para la creatividad total la variación de los puntajes fue de 6.203 puntos.

Tabla N° 06. Estadísticos de creatividad y sus componentes por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			CREATIVIDAD VERBAL	CREATIVIDAD VISOMOTORA	CREATIVIDAD APLICADA 1	CREATIVIDAD APLICADA 2	CREATIVIDAD
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	N	Válidos	37	37	37	37	37
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	7,70	5,38	6,19	6,54	25,81	
	Desviación estándar	1,614	2,476	1,793	2,292	6,150	
	Mínimo	4	2	4	4	17	
Máximo	11	10	10	11	39		
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	N	Válidos	38	38	38	38	38
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	8,18	6,47	7,45	7,18	29,29	
	Desviación estándar	1,430	2,555	2,009	1,915	5,347	
	Mínimo	5	2	4	4	19	
Máximo	11	12	12	11	44		
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	N	Válidos	30	30	30	30	30
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	7,47	5,73	6,17	6,27	25,63	
	Desviación estándar	1,925	2,273	2,069	1,856	6,239	
	Mínimo	4	2	4	4	17	
Máximo	12	11	12	10	39		
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	N	Válidos	25	25	25	25	25
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	8,84	7,36	8,20	8,44	32,84	
	Desviación estándar	1,748	2,580	1,958	1,710	6,530	
	Mínimo	5	3	4	5	20	
Máximo	12	12	12	11	44		
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	N	Válidos	49	49	49	49	49
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	8,53	6,71	7,57	8,02	30,84	
	Desviación estándar	1,542	2,814	1,732	1,854	5,800	
	Mínimo	6	2	4	4	19	
Máximo	12	12	12	11	44		
EAP EDUCACIÓN INICIAL	N	Válidos	36	36	36	36	36
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	7,78	6,06	6,83	7,17	27,83	
	Desviación estándar	1,570	2,828	1,732	1,813	4,855	
	Mínimo	4	2	4	4	16	
Máximo	10	12	12	11	36		
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	N	Válidos	44	44	44	44	44
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	8,41	6,70	7,77	7,70	30,59	
	Desviación estándar	1,661	2,841	1,655	2,086	5,732	
	Mínimo	6	3	4	4	20	
Máximo	12	12	12	12	44		
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	N	Válidos	19	19	19	19	19
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Media	7,79	5,05	5,74	6,00	24,58	
	Desviación estándar	1,398	2,094	1,661	2,055	5,113	
	Mínimo	6	3	4	4	18	
Máximo	11	10	8	11	37		

Interpretación.- En la tabla mostrada podemos observar la media, la desviación estándar y los puntajes mínimo y máximo de la creatividad y sus dimensiones, detallado por las especialidades de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

El mejor puntaje promedio tanto para la creatividad total y para cada una de sus dimensiones, se encontró en los estudiantes de la EAP Inglés y castellano.

La menor desviación estándar para la creatividad verbal y para la creatividad visomotora se encontró en los estudiantes de la EAP Filosofía, tutoría y ciencias sociales con un 1.398 y un 2.094 respectivamente; para la creatividad aplicada 1 (cuerda) y para la creatividad aplica 2 (sábana).

Se determinó la menor variabilidad en los estudiantes de la EAP Educación primaria y en la EAP Inglés y castellano respectivamente, siendo sus coeficientes 1.655 y 1.710, y finalmente para la creatividad total se encontró una menor variabilidad de 4.855 en los estudiantes de la EAP Educación inicial.

4.2. Contrastación de hipótesis.

4.2.1. Análisis estadístico del nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II

Para medir el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II se plantearon las siguientes hipótesis.

Hipótesis general.

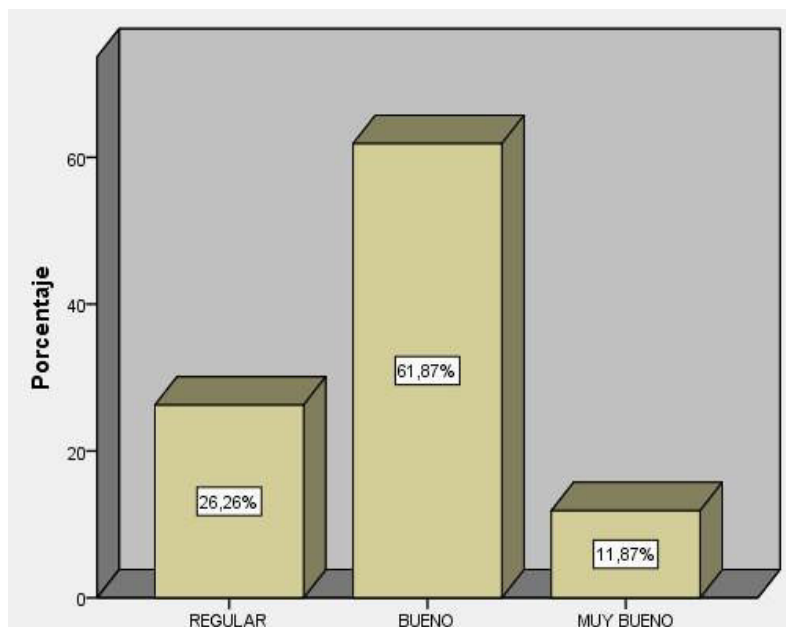
H: El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

H0: El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.

Tabla N° 07. Nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	73	26,3	26,3	26,3
	BUENO	172	61,9	61,9	88,1
	MUY BUENO	33	11,9	11,9	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 04. Nivel de Creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Interpretación.- Se observa que la creatividad de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos es regular en 73 estudiantes (26.26%), bueno en 172 estudiantes (61.87%) y finalmente, se obtuvo que 33 estudiantes (11.87%) alcanzaron un nivel muy bueno. Es decir, que el 73.74% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior; por tanto, se infiere que el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

Tabla N° 08. Nivel de creatividad por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	Válido	REGULAR	19	51,4	51,4	51,4
		BUENO	15	40,5	40,5	91,9
		MUY BUENO	3	8,1	8,1	100,0
		Total	37	100,0	100,0	
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Válido	REGULAR	5	13,2	13,2	13,2
		BUENO	32	84,2	84,2	97,4
		MUY BUENO	1	2,6	2,6	100,0
		Total	38	100,0	100,0	
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	Válido	REGULAR	17	56,7	56,7	56,7
		BUENO	8	26,7	26,7	83,3
		MUY BUENO	5	16,7	16,7	100,0
		Total	30	100,0	100,0	
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	Válido	REGULAR	3	12,0	12,0	12,0
		BUENO	14	56,0	56,0	68,0
		MUY BUENO	8	32,0	32,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0	
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	Válido	REGULAR	6	12,2	12,2	12,2
		BUENO	34	69,4	69,4	81,6
		MUY BUENO	9	18,4	18,4	100,0
		Total	49	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN INICIAL	Válido	REGULAR	6	16,7	16,7	16,7
		BUENO	30	83,3	83,3	100,0
		Total	36	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	Válido	REGULAR	4	9,1	9,1	9,1
		BUENO	34	77,3	77,3	86,4
		MUY BUENO	6	13,6	13,6	100,0
		Total	44	100,0	100,0	
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	Válido	REGULAR	13	68,4	68,4	68,4
		BUENO	5	26,3	26,3	94,7
		MUY BUENO	1	5,3	5,3	100,0
		Total	19	100,0	100,0	

4.2.2. Análisis descriptivo del nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II

Aquí se expone el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II de acuerdo a las siguientes hipótesis.

Hipótesis específica S(H1).

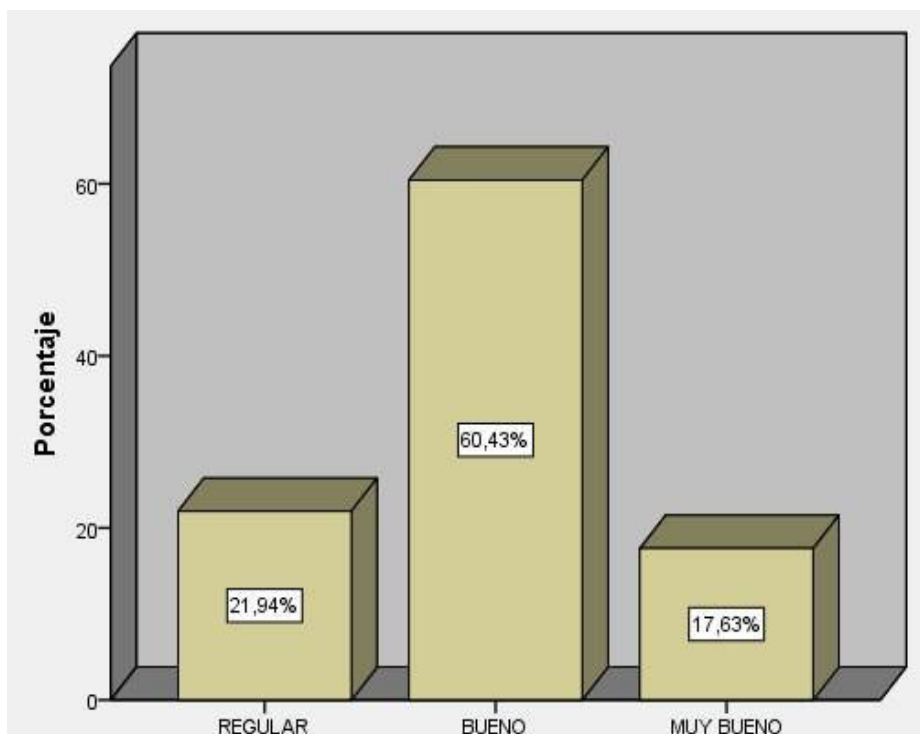
S(H1): El nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

S(H1)0: El nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.

Tabla N° 09. Nivel de creatividad verbal de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	61	21,9	21,9	21,9
	BUENO	168	60,4	60,4	82,4
	MUY BUENO	49	17,6	17,6	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 05. Nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Interpretación.- Del gráfico mostrado se observa que la creatividad verbal de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos es regular en 61 estudiantes (21.94%), bueno en 168 estudiantes (60.43%) y finalmente, se obtuvo que 49 estudiantes (17.63%) alcanzaron un nivel muy bueno. Es decir, que el 78.06% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior; por lo tanto se infiere que el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

Tabla N° 10. Nivel de creatividad verbal por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	Válido	REGULAR	12	32,4	32,4	32,4
		BUENO	21	56,8	56,8	89,2
		MUY BUENO	4	10,8	10,8	100,0
		Total	37	100,0	100,0	
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Válido	REGULAR	6	15,8	15,8	15,8
		BUENO	26	68,4	68,4	84,2
		MUY BUENO	6	15,8	15,8	100,0
		Total	38	100,0	100,0	
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	Válido	REGULAR	10	33,3	33,3	33,3
		BUENO	16	53,3	53,3	86,7
		MUY BUENO	4	13,3	13,3	100,0
		Total	30	100,0	100,0	
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	Válido	REGULAR	4	16,0	16,0	16,0
		BUENO	12	48,0	48,0	64,0
		MUY BUENO	9	36,0	36,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0	
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	Válido	REGULAR	6	12,2	12,2	12,2
		BUENO	32	65,3	65,3	77,6
		MUY BUENO	11	22,4	22,4	100,0
		Total	49	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN INICIAL	Válido	REGULAR	10	27,8	27,8	27,8
		BUENO	22	61,1	61,1	88,9
		MUY BUENO	4	11,1	11,1	100,0
		Total	36	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	Válido	REGULAR	8	18,2	18,2	18,2
		BUENO	26	59,1	59,1	77,3
		MUY BUENO	10	22,7	22,7	100,0
		Total	44	100,0	100,0	
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	Válido	REGULAR	5	26,3	26,3	26,3
		BUENO	13	68,4	68,4	94,7
		MUY BUENO	1	5,3	5,3	100,0
		Total	19	100,0	100,0	

4.2.3. Análisis estadístico del nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II

Se mide el nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II a partir de las siguientes proposiciones.

Hipótesis específica S(H2).

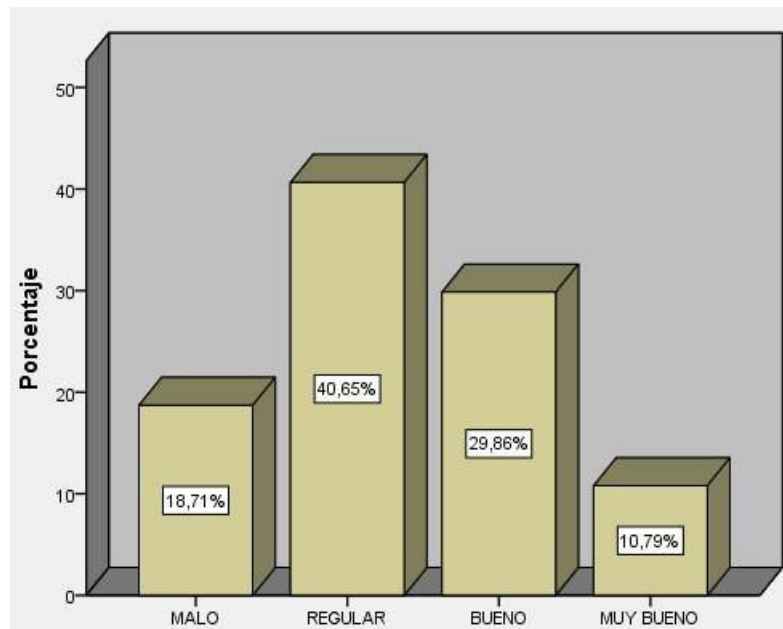
S(H2): El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

S(H2)0: El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.

Tabla N° 11. Nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MALO	52	18,7	18,7	18,7
	REGULAR	113	40,6	40,6	59,4
	BUENO	83	29,9	29,9	89,2
	MUY BUENO	30	10,8	10,8	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 06. Nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Interpretación.- En el gráfico se aprecia que la creatividad visomotora de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos es mala en 52 estudiantes (18.71%), regular en 113 estudiantes (40.65%), bueno en 83 estudiantes (29.86%) y finalmente, se obtuvo que 30 estudiantes (10.79%) alcanzaron un nivel muy bueno. Es decir, que el 40.65% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior; por tanto, se infiere que el nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

Tabla N° 12. Nivel de creatividad visomotora por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	Válido	MALO	10	27,0	27,0	27,0
		REGULAR	16	43,2	43,2	70,3
		BUENO	10	27,0	27,0	97,3
		MUY BUENO	1	2,7	2,7	100,0
		Total	37	100,0	100,0	
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Válido	MALO	7	18,4	18,4	18,4
		REGULAR	14	36,8	36,8	55,3
		BUENO	14	36,8	36,8	92,1
		MUY BUENO	3	7,9	7,9	100,0
		Total	38	100,0	100,0	
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	Válido	MALO	6	20,0	20,0	20,0
		REGULAR	15	50,0	50,0	70,0
		BUENO	7	23,3	23,3	93,3
		MUY BUENO	2	6,7	6,7	100,0
		Total	30	100,0	100,0	
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	Válido	MALO	2	8,0	8,0	8,0
		REGULAR	10	40,0	40,0	48,0
		BUENO	9	36,0	36,0	84,0
		MUY BUENO	4	16,0	16,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0	
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	Válido	MALO	7	14,3	14,3	14,3
		REGULAR	20	40,8	40,8	55,1
		BUENO	14	28,6	28,6	83,7
		MUY BUENO	8	16,3	16,3	100,0
		Total	49	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN INICIAL	Válido	MALO	8	22,2	22,2	22,2
		REGULAR	11	30,6	30,6	52,8
		BUENO	14	38,9	38,9	91,7
		MUY BUENO	3	8,3	8,3	100,0
		Total	36	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	Válido	MALO	8	18,2	18,2	18,2
		REGULAR	15	34,1	34,1	52,3
		BUENO	14	31,8	31,8	84,1
		MUY BUENO	7	15,9	15,9	100,0
		Total	44	100,0	100,0	
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	Válido	MALO	4	21,1	21,1	21,1
		REGULAR	12	63,2	63,2	84,2
		BUENO	1	5,3	5,3	89,5
		MUY BUENO	2	10,5	10,5	100,0
		Total	19	100,0	100,0	

4.2.4. Análisis estadístico del nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II

Sobre el nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.

Hipótesis específica S(H3).

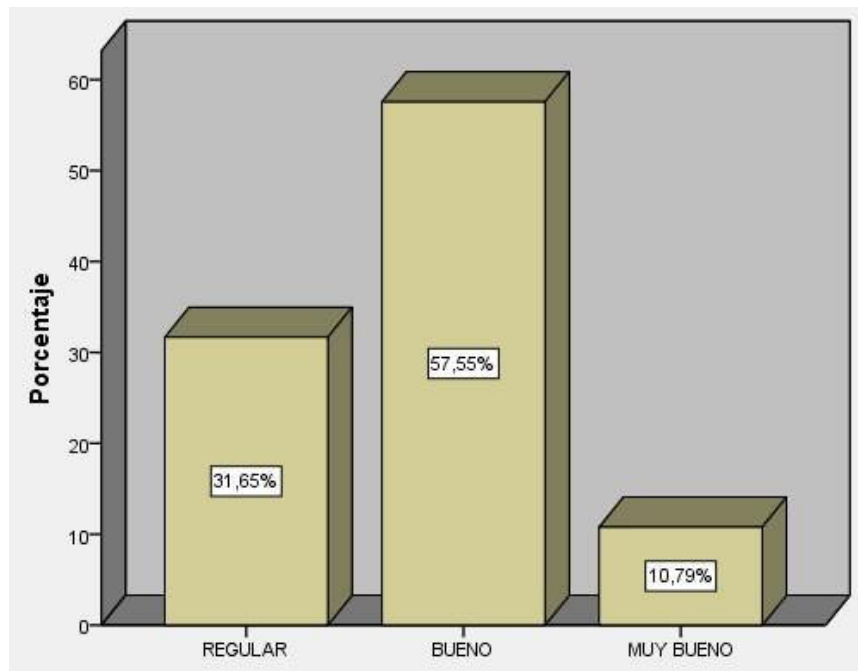
S(H3): El nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

S(H3)0: El nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.

Tabla N° 13. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	REGULAR	88	31,7	31,7	31,7
	BUENO	160	57,6	57,6	89,2
	MUY BUENO	30	10,8	10,8	100,0
	Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 07. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Interpretación.- Visualizamos que la creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos es regular en 88 estudiantes (31.65%), bueno en 160 (57.55%) y finalmente, se obtuvo que 30 estudiantes (10.79%) alcanzaron un nivel muy bueno. Es decir, que el 68.34% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior; por lo tanto se infiere que el nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

Tabla N° 14. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	Válido	REGULAR	19	51,4	51,4	51,4
		BUENO	17	45,9	45,9	97,3
		MUY BUENO	1	2,7	2,7	100,0
		Total	37	100,0	100,0	
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Válido	REGULAR	8	21,1	21,1	21,1
		BUENO	25	65,8	65,8	86,8
		MUY BUENO	5	13,2	13,2	100,0
		Total	38	100,0	100,0	
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	Válido	REGULAR	19	63,3	63,3	63,3
		BUENO	10	33,3	33,3	96,7
		MUY BUENO	1	3,3	3,3	100,0
		Total	30	100,0	100,0	
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	Válido	REGULAR	4	16,0	16,0	16,0
		BUENO	14	56,0	56,0	72,0
		MUY BUENO	7	28,0	28,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0	
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	Válido	REGULAR	10	20,4	20,4	20,4
		BUENO	32	65,3	65,3	85,7
		MUY BUENO	7	14,3	14,3	100,0
		Total	49	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN INICIAL	Válido	REGULAR	12	33,3	33,3	33,3
		BUENO	22	61,1	61,1	94,4
		MUY BUENO	2	5,6	5,6	100,0
		Total	36	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	Válido	REGULAR	5	11,4	11,4	11,4
		BUENO	32	72,7	72,7	84,1
		MUY BUENO	7	15,9	15,9	100,0
		Total	44	100,0	100,0	
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	Válido	REGULAR	11	57,9	57,9	57,9
		BUENO	8	42,1	42,1	100,0
		Total	19	100,0	100,0	

4.2.5. Análisis estadístico del nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II

Se trata sobre el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 - II.

Hipótesis específica S(H4).

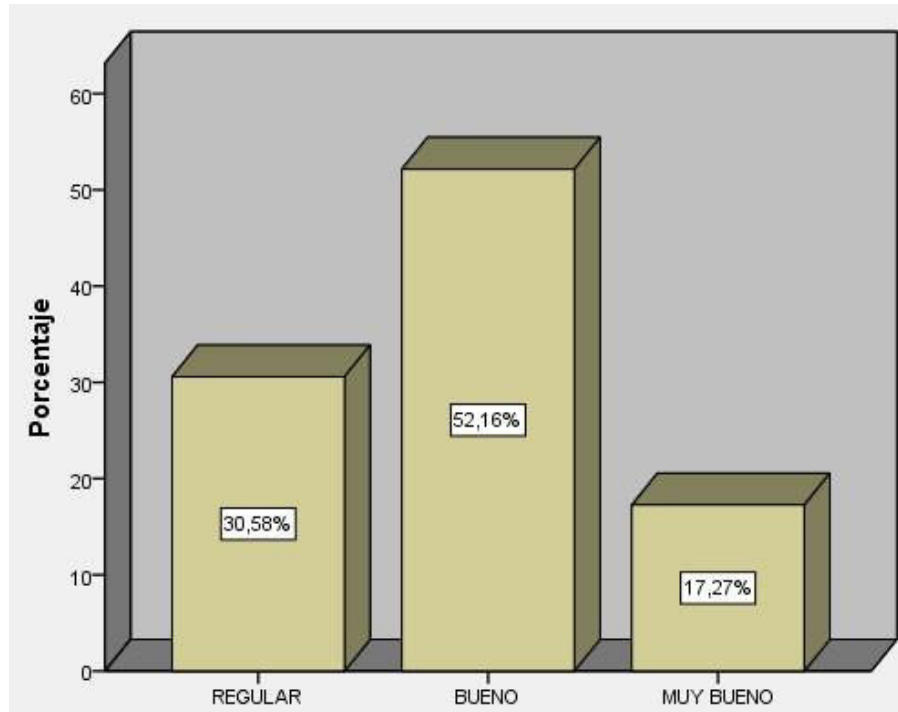
S(H4): El nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

S(H4)0: El nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.

Tabla N° 15. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido REGULAR	85	30,6	30,6	30,6
BUENO	145	52,2	52,2	82,7
MUY BUENO	48	17,3	17,3	100,0
Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 08. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.



Interpretación.- En el gráfico mostrado se representa la creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos; en cual, se encontró un nivel regular en 85 estudiantes (30.58%), bueno en 145 estudiantes (52.16%) y finalmente, se obtuvo que 50 estudiantes (17.27%) alcanzaron un nivel muy bueno. Es decir, que el 69.43% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior; por lo tanto, se infiere que el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.

Tabla N° 16. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) por especialidad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

ESPECIALIDAD			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	Válido	REGULAR	16	43,2	43,2	43,2
		BUENO	16	43,2	43,2	86,5
		MUY BUENO	5	13,5	13,5	100,0
		Total	37	100,0	100,0	
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Válido	REGULAR	12	31,6	31,6	31,6
		BUENO	22	57,9	57,9	89,5
		MUY BUENO	4	10,5	10,5	100,0
		Total	38	100,0	100,0	
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	Válido	REGULAR	15	50,0	50,0	50,0
		BUENO	13	43,3	43,3	93,3
		MUY BUENO	2	6,7	6,7	100,0
		Total	30	100,0	100,0	
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	Válido	REGULAR	3	12,0	12,0	12,0
		BUENO	12	48,0	48,0	60,0
		MUY BUENO	10	40,0	40,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0	
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	Válido	REGULAR	7	14,3	14,3	14,3
		BUENO	30	61,2	61,2	75,5
		MUY BUENO	12	24,5	24,5	100,0
		Total	49	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN INICIAL	Válido	REGULAR	10	27,8	27,8	27,8
		BUENO	23	63,9	63,9	91,7
		MUY BUENO	3	8,3	8,3	100,0
		Total	36	100,0	100,0	
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	Válido	REGULAR	9	20,5	20,5	20,5
		BUENO	24	54,5	54,5	75,0
		MUY BUENO	11	25,0	25,0	100,0
		Total	44	100,0	100,0	
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	Válido	REGULAR	13	68,4	68,4	68,4
		BUENO	5	26,3	26,3	94,7
		MUY BUENO	1	5,3	5,3	100,0
		Total	19	100,0	100,0	

4.3. Discusión de resultados

Luego de analizar y contrastar las hipótesis de la presente investigación, se efectuaron las siguientes discusiones y apreciaciones sobre los resultados, las cuales se señalan a continuación:

Para la hipótesis general, se encuentra que el nivel de la creatividad en los estudiantes es satisfactorio debido básicamente a que se determinó que el 73.74% de los alcanzaron un nivel bueno o superior.

En el caso de la creatividad verbal, también se encontró un nivel satisfactorio en los estudiantes, ya que el 78.06% de la muestra alcanzó un nivel bueno o superior.

Para la creatividad visomotora, se determinó un nivel satisfactorio en los estudiantes, pero con la diferencia de que se obtuvo un menor porcentaje (40.65%) de estudiantes que lograron un nivel bueno o superior.

Con la creatividad aplicada 1 (cuerda) se encontró un nivel satisfactorio en los estudiantes, determinándose que el 68.34% de la muestra lograran un nivel bueno o superior.

Finalmente, para la creatividad aplicada 2 (sábana) se alcanzó también un nivel satisfactorio en los estudiantes, dado que el 69.43% de la muestra obtuvieran un nivel bueno o superior.

CONCLUSIONES

1.- El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio; alcanzando un nivel bueno o superior el 73.74% de los estudiantes.

2.- Para el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II se encontraron resultados satisfactorios; ya que se determinó que el 78.06% de los estudiantes lograron un nivel bueno o superior.

3.- El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio, lográndose un nivel bueno o superior en el 40.65% de los estudiantes.

4.- En el caso del nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II se determinó que es satisfactorio; obteniéndose que el 68.34% de los estudiantes alcanzaron un nivel bueno o superior.

5.- Es satisfactorio el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II; dado que, el 69.43% de los estudiantes lograron un nivel bueno o superior.

RECOMENDACIONES

- 1.- Se deben seguir realizando investigaciones sobre la creatividad, ya que al ser tan complejo su estudio y fuera de lo cotidiano, es necesario que se apliquen otros instrumentos que permitan ahondar en sus diferentes aspectos y poder determinar las características del desarrollo de la creatividad.
- 2.- La creatividad verbal, requiere una continua estimulación a través de la lectura y producción de textos, en este caso literarios, que estén relacionados con los temas de estudio universitario.
- 3.- Debe reforzarse con mayor constancia la creatividad visomotora de los estudiantes desarrollando talleres artísticos, que permitan el incremento de las cualidades expresivas, con la cual poder expresar sus ideas y conceptos.
- 4.- La práctica de la lectura y la construcción de temas referentes a esta posibilita una mayor amplitud del vocabulario, se debe hacer hincapié en la producción sobre un contexto y no sólo de sinónimos,
- 5.- Al igual que la anterior se requiere una mayor práctica en la construcción de una temática referente a la construcción de palabras, párrafos, historias en un contexto diverso, que posibilite una mayor expresión.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, R. (2011). *Análisis de los modelos que evalúan la creatividad en los productos publicitarios*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Anónimo. *Personalidad creativa*. Recuperado de http://www.emotools.com/media/upload/files/afondocreatividad/personalidad_creativa.pdf
- Betancourt, J. (1999). Creatividad en la educación: educar para transformar. En: *Revista Educar*. N° 10. Jalisco. México: Nueva Época . Recuperado de: <http://www.jalisco.gob.mx/srias/educacion/10betancourt>
- Comisión nacional para la modernización de la educación (1997). *Los Desafíos de la Educación Chilena frente al siglo XXI*. Santiago: Editorial Universitaria. Santiago.
- Burgos, G. (1999) *La creatividad de los estudiantes de sexto grado en las escuelas públicas de Puerto Rico* (tesis doctoral). Madrid. Recuperado de: <http://www.mcu.es/TESEO>
- Cabero, J. (1999) *Análisis de medios de enseñanza*. Sevilla: Alfar.
- Castillo, D. (2007). *Creatividad y uso de desechos como material educativo en la educación universitaria* (Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos). Lima – Perú. Recuperado de: http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/2432/Castillo_bd.pdf?sequence=1

- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Davis, G. (1975). *Estrategias para la creatividad*. México: Centro Regional de Ayuda Técnica, Agencia para el Desarrollo Internacional.
- De Bono, E. (1974). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Argentina: Paidós.
- De la Herrán, A. (2000). Hacia una creatividad total. En: *Arte, Individuo y Sociedad*. N° 12. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS0000110071A/592>
- 1
- De la Torre, S. (1991). *Evaluación de la Creatividad. TAEC, un instrumento de apoyo a la Reforma*. Madrid: Editorial Escuela Española S.A.
- (1997). *Creatividad y Formación. Identificación, diseño y evaluación*. México DF: Trillas.
- (1999). Creatividad en la Reforma española. En *Revista Educar*, N° 10. México.
- (2003) *Entrevista publicada en sitio Web Procrea*. Grupo de estudio y difusión de investigación en Creatividad. Universidad Nacional de Colombia. Sede Manizales. Recuperado de: <http://www.manizales.unal.edu.co/procrea>
- Deusa, F. (1999) *Creatividad escolar y medio socioeconómico y cultural* (tesis doctoral). Madrid. Recuperado de: <http://www.mcu.es/TESEO>
- De Vega, M. (1984) *Introducción a la Psicología Cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Duarte, E. (1999). *Estimulación de la creatividad en la educación superior a través de dos modalidades*. Facultad de Psicología Universidad Autónoma de Yucatán. (Inédito).
- Esprui, R. (1993) *El niño y la creatividad*. México: Trillas

- Fernández, A. (1996). Los medios en el momento interactivo de la enseñanza. En: *Espiral*.
Barcelona.
- Galván, L. (2001) *Creatividad para el cambio*. Lima: UPC- El comercio. Gardner,
H. (1995a). Entrevista. En: *Talón de Aquiles* N° 4. Universidad de Chile.
- (1995b) *Mentes Creativas*. Barcelona, España: Paidós.
- Gastesi, M. (1999) Aplicación del Modelo de Guilford a las pruebas de adquisición de
conocimientos en física experimental (tesis doctoral). Madrid Recuperado de:
<http://www.mcu.es/TESEO>
- Goleman, D. (2000) El espíritu Creativo. Buenos Aires – Argentina: Ediciones B Argentina
S.A..
- González, A. (1999). Conceptualización de la creatividad. En: *PRYCREA*. La Habana: CIPS.
- González, M. (1999) *Viveza de imagen, percepción creativa y rendimiento académico en
estudiantes de Bellas Artes*. (tesis doctoral, Universidad Pontificia de
Salamanca). Recuperado de: <http://www.mcu.es/TESEO>
- Granados, J. (2001) Definición empírica de los factores de fluidez ideativa, originalidad y
creatividad. Relaciones con la personalidad. (tesis doctoral, Universidad
Complutense de Madrid). Recuperado de: <http://www.mcu.es/TESEO>
- Guerrero, A. (1989). *Curso de Creatividad*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Harrington, H. (2000) *Herramientas para la Creatividad*. Santafé de Bogotá: Mc. Graw-Hill
Interamericana.
- Hernández, R; Fernández, C y P. Baptista. (2003). *Metodología de la investigación*. 3ra ed.
México D.F.: Mc Graw-Hill.
- Heinelt, G. (1979). *Maestros Creativos, Alumnos Creativos*. Buenos Aires, Argentina,
Kapelusz.

- KIM, J. y Michael, W. (1995) La relación de las medidas de creatividad con el aprovechamiento escolar y el estilo de pensamiento y de aprendizaje preferidos en una muestra de estudiantes coreanos de High School. En: *International Journal of Psychology*, Aug 1995, Vol 30(4).
- Lagos, I. Aproximación a la creatividad en escolares mapuche pehuenche del alto Bío-bío. En: *Revista Iberoamericana de Educación*. OEI.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/Lagos.PDF>
- Letelier, S. (1986) *La Creatividad. Factores que desafían la enseñanza y algunas hipótesis*. Santiago: Universidad de Chile.
- López, A. (1998). *Estética de la creatividad*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
- López, R. (1992) *Entorno de la Creatividad*. Santiago: CPU.
- (1999) *La Creatividad*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Matalinares, M. (2004). *Efectos del déficit nutricional en la creatividad de alumnos de educación primaria* (tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos). Lima – Perú. Recuperado de:
http://cybertesis.unmsm.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/cybertesis/562/Matalinares_cm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Merani, A. (1982) *Diccionario de Pedagogía en Compendio de Ciencias de la Educación*. México: Ed. Grijalbo.
- Miranda, C. (1970). *Métodos y Técnicas de Enseñanza Aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación. Centro Superior de Formación Magisterial.
- Mitjás, A. (1995). *Creatividad, personalidad y educación*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- (1999). Los estudios sobre la creatividad en Cuba: actualidad y perspectivas.
En: *Revista Educar* N° 10.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: UNESCO.
- Munari, B. (1981). *Como nacen los objetos*. México: Gustavo Gili.
- Muñoz, J. (1994). *El pensamiento creativo*. Barcelona: Octaedro.
- Parra, D. (2003) *Creativamente*. Bogotá: Norma..
- Romero, R. (2006). *Talleres de formación en creatividad para profesores. Un estudio sobre la formación en creatividad y su puesta en práctica en el aula* (tesis de maestría, Universidad de Chile). Santiago - Chile. Recuperado de:
http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/romero_r/sources/romero_r.pdf
- Romero, H. (2010). *La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira* (tesis para obtener título profesional, Universidad Tecnológica de Pereira). Colombia. Recuperado de
<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1970/370118R763.pdf;jsessionid=34A2DC9B9BE047A891B6D4CE46A3BC41?sequence=1>
- Romo, M. (1998) *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, H. (1991) Prueba para evaluar indicadores básicos de creatividad (EIBC). En:
Revista de Psicología de la Universidad Ricardo Palma. Vol. II, No. 1. Lima-Perú.
- (1995) *Inteligencia y Creatividad en el niño*. Lima: Temas de Psicopedagogía
- (2003) *Psicología de la creatividad*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
Editorial Universitaria.
- Sánchez, H y C. Reyes. (2002) *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Editorial Universitaria.

Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, Fondos Mixtos. (2006) *Detección y registro de niños de secundario con capacidades sobresalientes de zonas rurales y sub urbanas en el estado de Yucatán*. Reporte final. Recuperado de: http://www.academia.edu/29443253/Deteccion_y_registro_de_niños_de_secundaria_con_capacidades_sobresalientes_en_zonas_rurales_y_suburbanas_de_Yucatan.pdf

Velasco, M. (1986). *Creatividad, sensibilidad y fantasía*. Madrid: Quorum.

Wallach M. y N. Kogan. (1965). *Modes of thinking in Young children: a study of creativity intelligence distinction*. New York: Holt, Rinehardt & Winston. Beaudot, A. (trad) (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea Ediciones.

Wallas, G. (2014). *The art of thought*. England: Solis Press.

ANEXOS

Anexo N° 01: Cuadro de consistencia.

Anexo N° 02: Cuestionario de evaluación nivel de creatividad EMUC.

Anexo N° 03: Tablas y gráficos de las variables intervinientes.

ANEXO N° 01: Cuadro de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Cuál es el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II?	<p>General: Establecer el nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.</p> <p>Específicos:</p> <p>a. Establecer el nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.</p> <p>b. Establecer el nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.</p> <p>c. Establecer el nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de</p>	<p>General: H1: El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio. Ho: El nivel de creatividad de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.</p> <p>Específicas: S(H1): El nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio. S(H1)0: El nivel de creatividad verbal de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio. S(H2): El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio. S(H2)0: El nivel de creatividad visomotora de los estudiantes de la Facultad de Educación</p>	<p>Variable Independiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de creatividad <p>Variable Interviniente:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Género b. Edad c. Especialidad 	<p>La investigación es descriptiva simple. El diagrama del diseño descriptivo (Sánchez y Reyes, 2006), es el que se presenta a continuación:</p> <p>M₁_____O₁</p> <p>Donde:</p> <p>M₁ = Representa la muestra, es decir, los alumnos</p> <p>O₁ = La información (observación relevante) recolectada en la muestra.</p>	<p>Cuestionario de creatividad EMUC</p>

	<p>la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.</p> <p>d. Establecer el nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II.</p>	<p>de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.</p> <p>S(H3): El nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.</p> <p>S(H3)0: El nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.</p> <p>S(H4): El nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II es satisfactorio.</p> <p>S(H4)0: El nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2016 – II no es satisfactorio.</p>			
--	---	--	--	--	--

Anexo N° 02: Cuestionario de evaluación nivel de creatividad EMUC



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**EVALUACIÓN MULTIFACTORIAL DE LA CREATIVIDAD
EMUC**

DATOS DEMOGRÁFICOS

NOMBRES Y APELLIDOS							
LUGAR DE NACIMIENTO		EDAD		GENERO		<input type="checkbox"/> M	<input type="checkbox"/> F
AÑO DE INGRESO A LA UNIVERSIDAD		ESPECIALIDAD		CICLO ACADÉMICO			
IDIOMA EXTRANJERO		A	NIVEL		B	NIVEL	
ESTADO CIVIL		SOLTERO <input type="checkbox"/>	CASADO <input type="checkbox"/>	CONVIVIENTE <input type="checkbox"/>	SEPARADO <input type="checkbox"/>		
COLEGIO DE PROCEDENCIA		NACIONAL <input type="checkbox"/>		PRIVADO <input type="checkbox"/>	PARROQUIAL <input type="checkbox"/>		
		DAMAS <input type="checkbox"/>		VARONES <input type="checkbox"/>	MIXTO <input type="checkbox"/>		
SÓLO ESTUDIA <input type="checkbox"/>		TRABAJA Y ESTUDIA <input type="checkbox"/>					

INSTRUCCIONES

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

3/4 visomotora.

3/4 inventiva o aplicada.

3/4 verbal

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

¡Haz tu mejor esfuerzo!

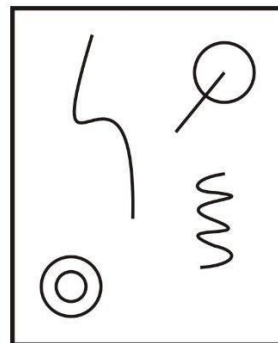
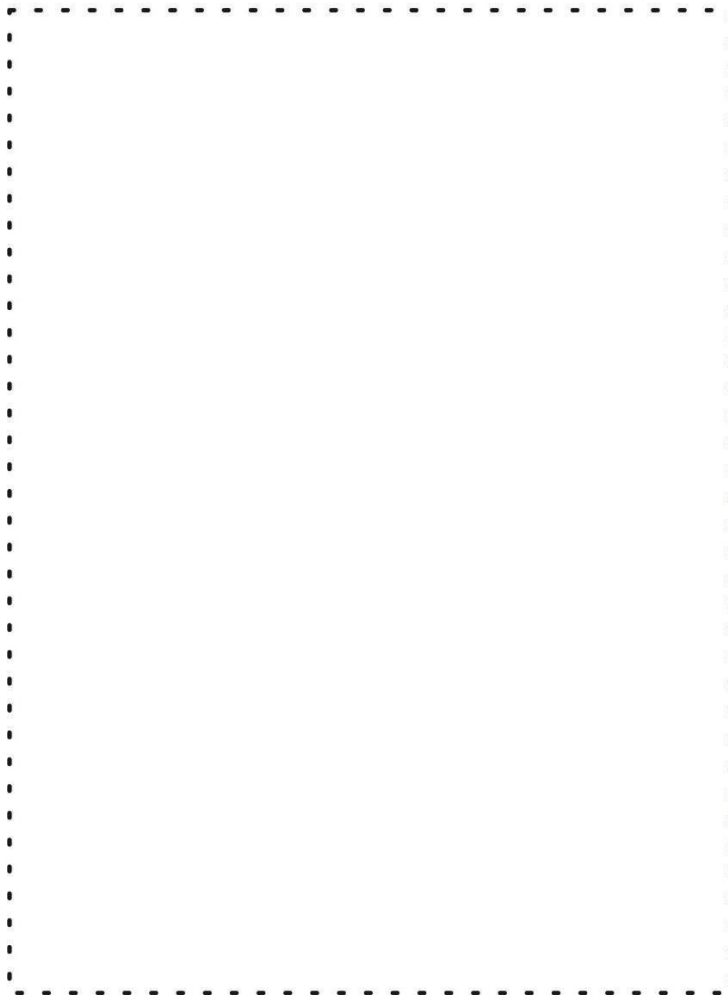


Espera las instrucciones del aplicador para iniciar la prueba

Creatividad visomotora

Instrucciones

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



Espera las instrucciones del aplicador para iniciar la prueba

Creatividad aplicada (1)

Instrucciones

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



Cuerda



Espera las instrucciones del aplicador para iniciar la prueba

Creatividad aplicada (2)
Instrucciones

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



Sabana



Espera las instrucciones del aplicador para iniciar la prueba

Anexo N° 03: Tablas y gráficos de las variables intervinientes

ANEXOS

Tabla N° 17. Género.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos FEMENINO	190	68,3	68,3	68,3
MASCULINO	88	31,7	31,7	100,0
Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 09. Género.

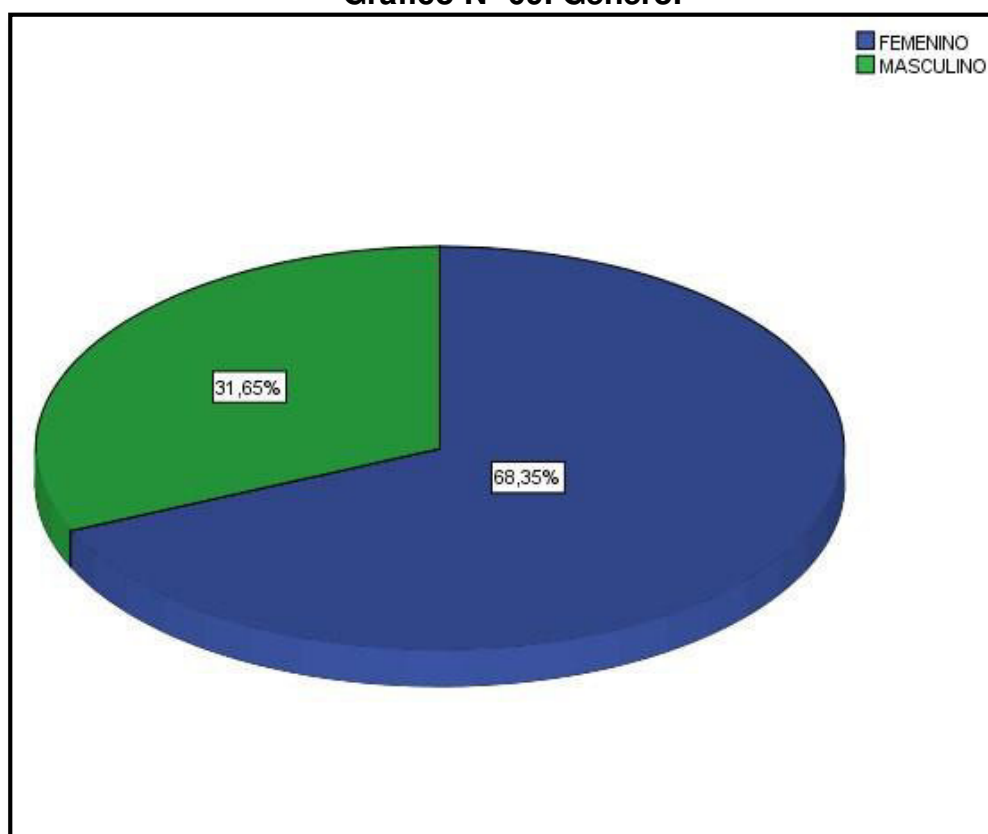


Tabla N° 18. Especialidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos EAP MATEMÁTICA Y FÍSICA	37	13,3	13,3	13,3
EAP HISTORIA Y GEOGRAFÍA	38	13,7	13,7	27,0
EAP BIOLOGÍA Y QUÍMICA	30	10,8	10,8	37,8
EAP INGLÉS Y CASTELLANO	25	9,0	9,0	46,8
EAP LENGUAJE, LITERATURA Y COMUNICACIÓN	49	17,6	17,6	64,4
EAP EDUCACIÓN INICIAL	36	12,9	12,9	77,3
EAP EDUCACIÓN PRIMARIA	44	15,8	15,8	93,2
EAP FILOSOFÍA, TUTORÍA Y CIENCIAS SOCIALES	19	6,8	6,8	100,0
Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 10. Especialidad.

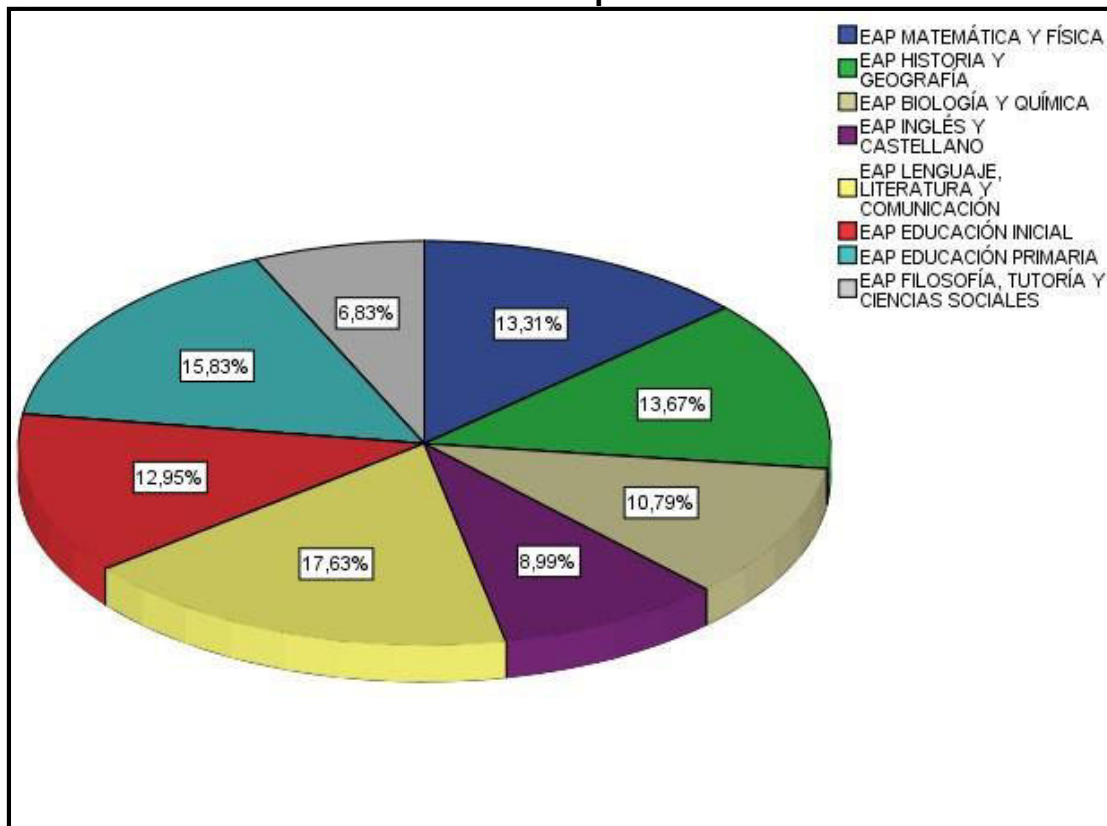


Tabla N° 19. Edad, estadísticos.

Estadísticos

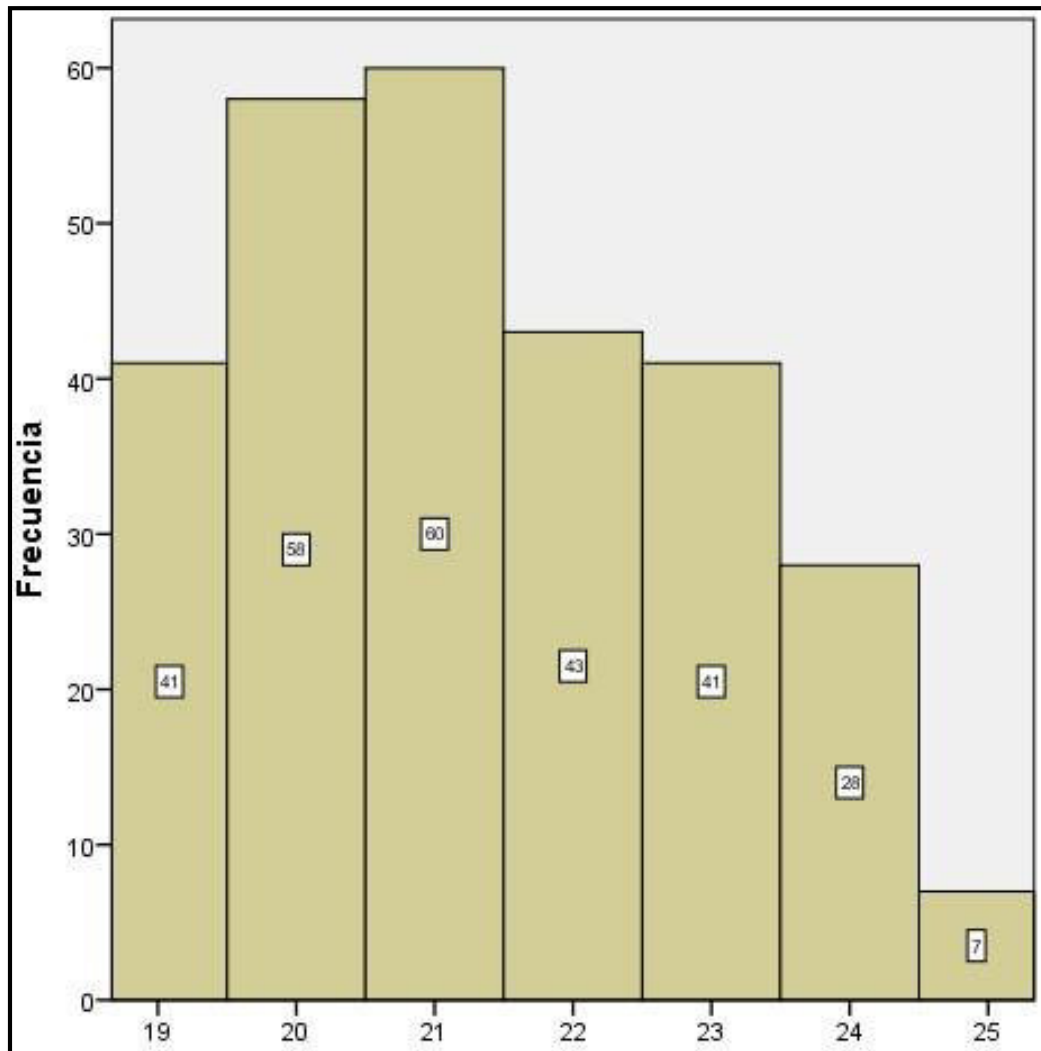
EDAD

N	Válidos	278
	Perdidos	0
Media		21,35
Mediana		21,00
Moda		21
Desv. típ.		1,655

Tabla N° 20. Edad.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 19	41	14,7	14,7	14,7
20	58	20,9	20,9	35,6
21	60	21,6	21,6	57,2
22	43	15,5	15,5	72,7
23	41	14,7	14,7	87,4
24	28	10,1	10,1	97,5
25	7	2,5	2,5	100,0
Total	278	100,0	100,0	

Gráfico N° 11. Edad.



Media = 21,35
Desviación típica = 1,655
N = 278

Tabla N° 21. Nivel de creatividad por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

			GENERO		Total
			FEMENINO	MASCULINO	
CREATIVIDAD	REGULAR	Recuento	36	37	73
		% del total	12,9%	13,3%	26,3%
	BUENO	Recuento	125	47	172
		% del total	45,0%	16,9%	61,9%
	MUY BUENO	Recuento	29	4	33
		% del total	10,4%	1,4%	11,9%
Total		Recuento	190	88	278
		% del total	68,3%	31,7%	100,0%

Gráfico N° 12. Nivel de creatividad por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

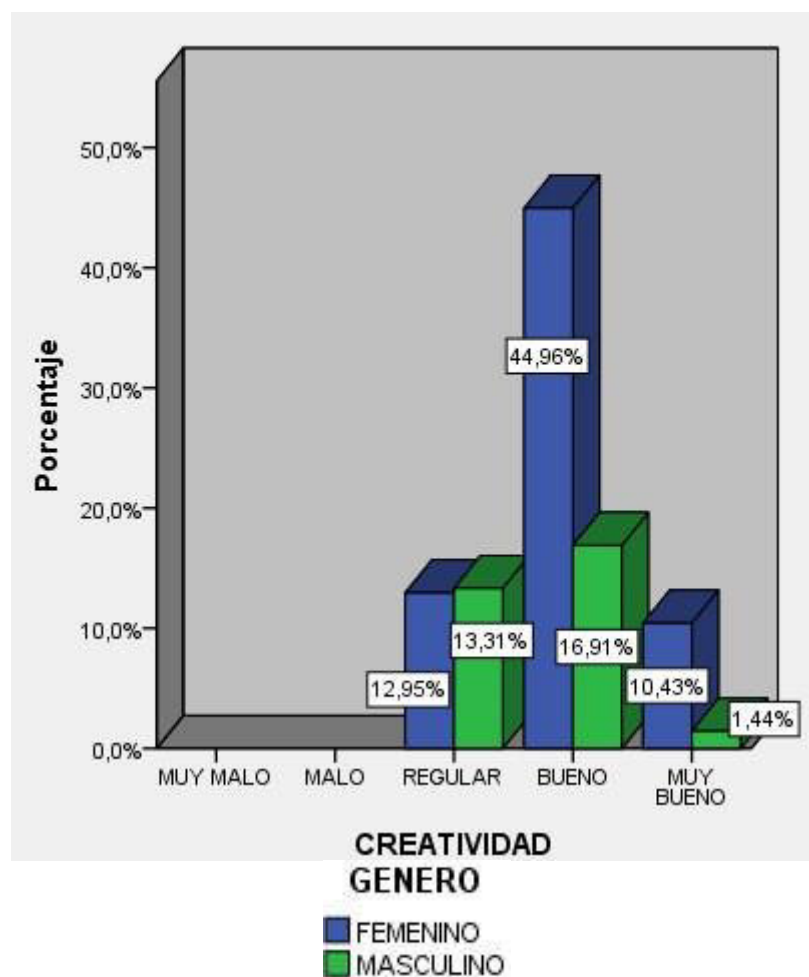


Tabla N° 22. Nivel de creatividad verbal por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

			GENERO		Total
			FEMENINO	MASCULINO	
CREATIVIDAD VERBAL	REGULAR	Recuento	38	23	61
		% del total	13,7%	8,3%	21,9%
	BUENO	Recuento	112	56	168
		% del total	40,3%	20,1%	60,4%
	MUY BUENO	Recuento	40	9	49
		% del total	14,4%	3,2%	17,6%
Total		Recuento	190	88	278
		% del total	68,3%	31,7%	100,0%

Gráfico N° 13. Nivel de creatividad verbal por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

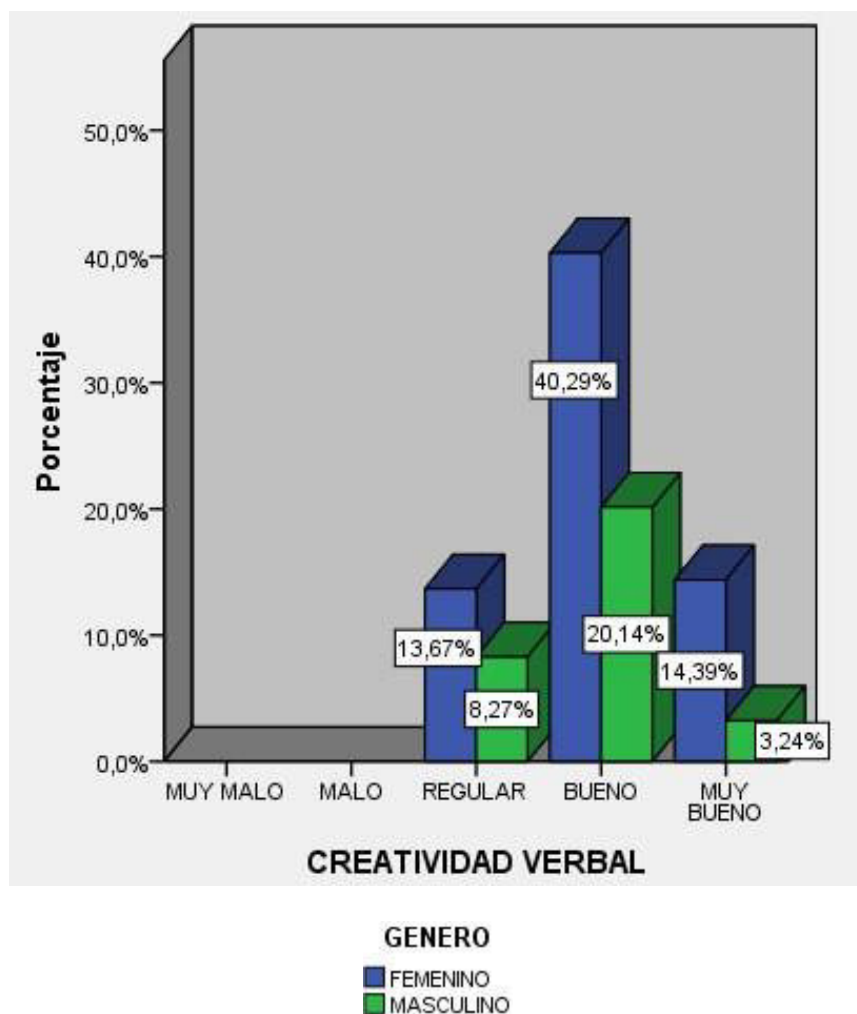


Tabla N° 23. Nivel de creatividad visomotora por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

			GENERO		Total
			FEMENINO	MASCULINO	
CREATIVIDAD VISOMOTORA	MALO	Recuento	29	23	52
		% del total	10,4%	8,3%	18,7%
	REGULAR	Recuento	75	38	113
		% del total	27,0%	13,7%	40,6%
	BUENO	Recuento	58	25	83
		% del total	20,9%	9,0%	29,9%
	MUY BUENO	Recuento	28	2	30
		% del total	10,1%	0,7%	10,8%
Total		Recuento	190	88	278
		% del total	68,3%	31,7%	100,0%

Gráfico N° 14. Nivel de creatividad visomotora por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

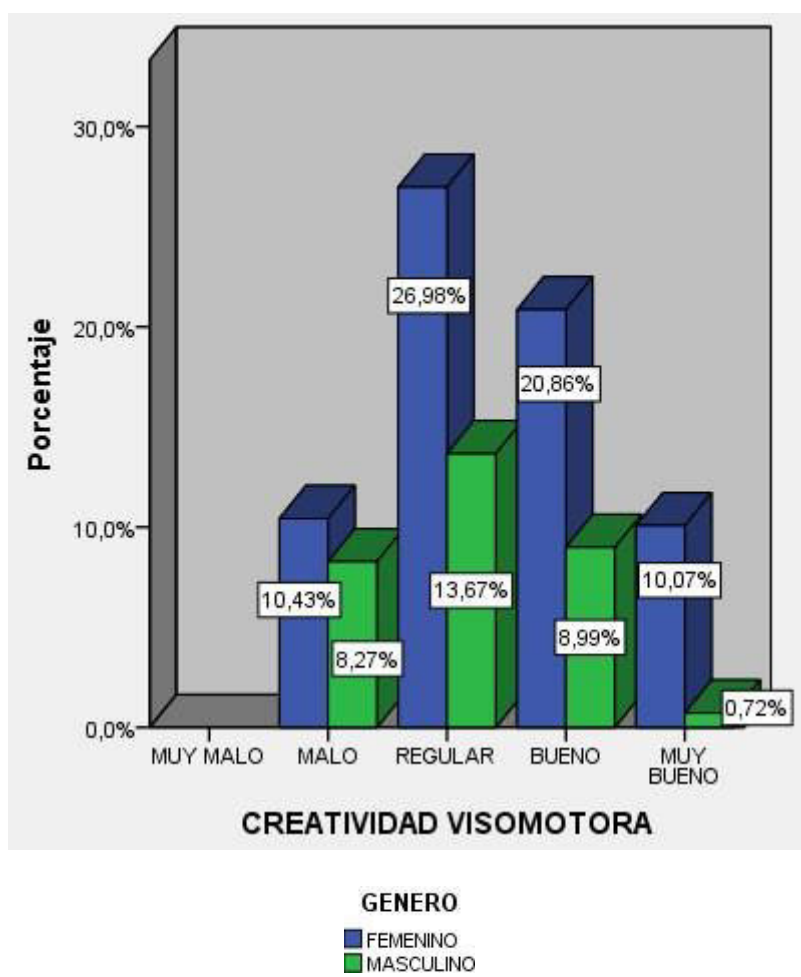


Tabla N° 24. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

			GENERO		Total
			FEMENINO	MASCULINO	
CREATIVIDAD APLICADA 1	REGULAR	Recuento	49	39	88
		% del total	17,6%	14,0%	31,7%
	BUENO	Recuento	116	44	160
		% del total	41,7%	15,8%	57,6%
	MUY BUENO	Recuento	25	5	30
		% del total	9,0%	1,8%	10,8%
Total		Recuento	190	88	278
		% del total	68,3%	31,7%	100,0%

Gráfico N° 15. Nivel de creatividad aplicada 1 (cuerda) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

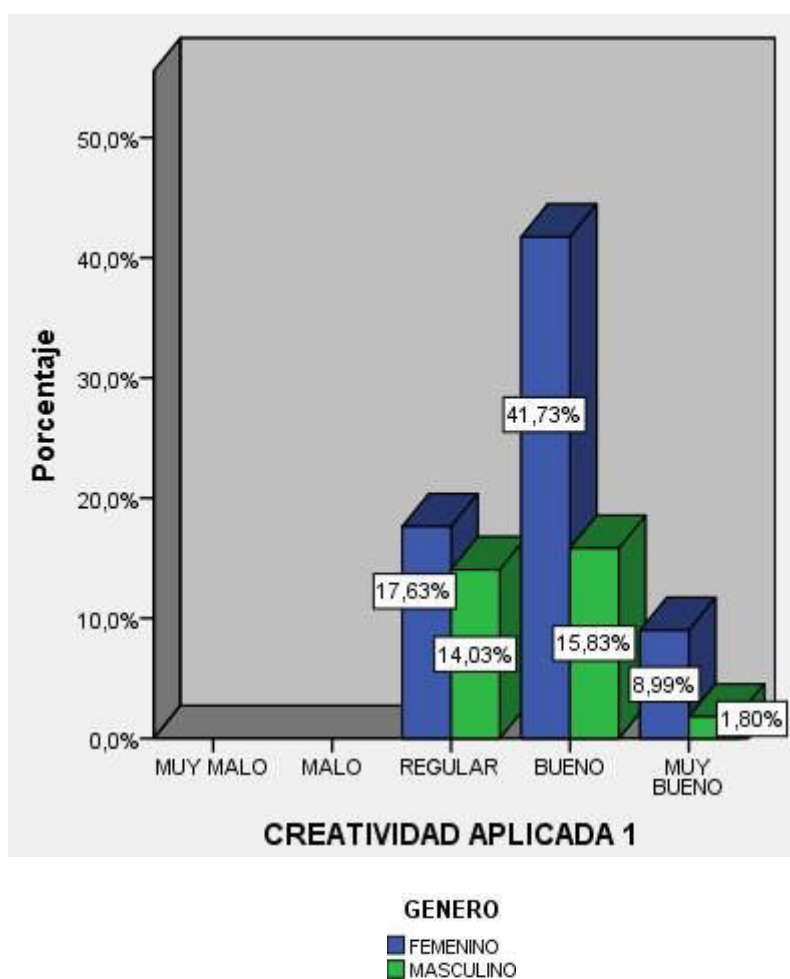


Tabla N° 25. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

			GENERO		Total
			FEMENINO	MASCULINO	
CREATIVIDAD APLICADA 2	REGULAR	Recuento	53	32	85
		% del total	19,1%	11,5%	30,6%
	BUENO	Recuento	98	47	145
		% del total	35,3%	16,9%	52,2%
	MUY BUENO	Recuento	39	9	48
		% del total	14,0%	3,2%	17,3%
Total		Recuento	190	88	278
		% del total	68,3%	31,7%	100,0%

Gráfico N° 16. Nivel de creatividad aplicada 2 (sábana) por género de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

