



UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP

FACULTAD DE SALUD Y NUTRICIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

TESIS

**“CREATIVIDAD, DESARROLLO COGNITIVO Y
SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“GENARO HUAMÁN ACUACHE” SAN JUAN BAUTISTA –
ICA-2019”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

AUTOR:

Bach. VERGARA PEÑA, MARINA TERESA

LIMA - PERÚ

2020

ASESORA DE TESIS

Dr. ROSA ESTHER CHIRINOS SUSANO

JURADO EXAMINADOR

Dra. MARCELA ROSALINA BARRETO MUNIVE
Presidente

Dra. NANCY MERCEDES CAPAYACCHI OTÁROLA
Secretario

Dr. YRENEO EUGENIO CRUZ TELADA
Vocal

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis queridos padres, hijo y esposo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Privada Telesup, por la valiosa oportunidad brindada, para cristalizar exitosamente la meta trazada.

A Dios, por su amor infinito brindado a mi persona que me permite seguir en esta lucha constante iluminando mi mente, en la elaboración de este trabajo de investigación.

A mis adorados padres, por inculcarme valores, y perseverancia permanente.

A mi hijo y esposo, por su apoyo y fortaleza constante, para seguir siempre adelante, camino a la superación.

RESUMEN

La presente investigación titulada: Creatividad, desarrollo cognitivo y socioemocional en estudiantes de educación secundaria de la I.E. “Genaro Huamán Acuache”, San Juan Bautista – Ica-2019, el problema general formulado fue: ¿de qué manera se relaciona la creatividad y el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache- San Juan Bautista- Ica?, y el objetivo general fue demostrar la influencia que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E “Genaro Huamán Acuache” San Juan Bautista - Ica.

Esta fue una investigación básica, de nivel correlacional, con un diseño descriptivo no experimental; con una población de 256 estudiantes entre hombres y mujeres del nivel secundario, con una muestra de 69 estudiantes. Para la recolección de los datos se empleó la técnica de la entrevista y la observación. Se utilizó el paquete estadístico SPSS V24, para verificar nuestras variables y su significancia, se utilizaron las tablas de gráficos de frecuencia. La validez se hizo a través de juicios de expertos y la confiabilidad con el alfa de Cronbach con un valor de ,934.

De los 69 estudiantes encuestados podemos definir algunos datos sociodemográficos como son la edad, sexo, residencia y grado de estudio de los estudiantes. Respecto a la variable creatividad, tenemos que los estudiantes emplean el mayor número de palabras o expresiones (72.5%) y utilizan diferentes ideas para producirlas (59.4%), mientras que en la variable cognitivo y socioemocional tienen a la interacción final con un promedio de 2.3, a la conciencia emocional (2.3) y la autorregulación (2.1). De acuerdo con la conclusión nos ha permitido demostrar la influencia positiva que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Palabras clave: creatividad, desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional

ABSTRACT

The present investigation titled: Creativity, cognitive and socio-emotional development in secondary education students of the I.E. "Genaro Huamán Acuache", San Juan Bautista - Ica-2019, the general problem formulated was: In what way is creativity and cognitive and socio-emotional development of secondary education students of the I.E. Genaro Huamán Acuache-San Juan Bautista- Ica ?, and the general objective was to demonstrate the influence that creativity has on the cognitive and socio-emotional development of secondary education students of the I.E "Genaro Huamán Acuache" San Juan Bautista - Ica.

This is a basic research, correlational level, with a non-experimental descriptive design; with a population of 256 students between men and women at the secondary level, with a sample of 69 students. The interview and observation technique was used to collect the data. The statistical package SPSS V24 was used to verify our variables and their significance was used in the frequency graph tables. Validity was made through expert judgments and reliability with Cronbach's Alpha with a value of .934.

Of the 69 students surveyed, we can define some sociodemographic data such as age, sex, residence and degree of study of the students. Regarding the creativity variable, we have that students use the highest number of words or expressions (72.5%) and use different ideas to produce them (59.4%), while in the cognitive and socio-emotional variable they have the final interaction with an average of 2.3, to emotional awareness (2.3) and self-regulation (2.1). According to the conclusion, it allows us to demonstrate the positive influence that creativity has on the cognitive and socio-emotional development of students.

Keywords: Creativity, cognitive development, socio-emotional development

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
ASESORA DE TESIS	ii
JURADO EXAMINADOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
TABLA DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Justificación del estudio.....	15
1.3.1. Justificación teórica.....	15
1.3.2. Justificación metodológica	15
1.3.3. Justificación práctica.....	16
1.3.4. Justificación social	16
1.4. Objetivos de la investigación	16
1.4.1. Objetivo general.....	16
1.4.2. Objetivos específicos	17
II. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación	18
2.1.1. Antecedentes nacionales.....	18
2.1.2. Antecedentes internacionales	21
2.2. Bases teóricas de las variables	23
2.2.1. Creatividad.....	23
2.2.2. Desarrollo cognitivo	34
2.2.3. Desarrollo socio emocional.....	35

2.3. Definición de términos básicos	36
III. MÉTODOS Y MATERIALES	39
3.1. Hipótesis de la investigación	39
3.1.1. Hipótesis general	39
3.1.2. Hipótesis específicas	39
3.2. Variable de estudio	39
3.2.1. Definición conceptual.....	39
3.2.2. Definición operacional.....	40
3.3. Tipo y nivel de investigación.....	41
3.4. Diseño de investigación.....	41
3.5. Población y muestra de estudio.....	42
3.5.1. Población	42
3.5.2. Muestra	42
3.5.3. Muestreo.....	43
3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	44
3.6.1. Técnicas de recolección de datos.....	44
3.6.2. Instrumentos de recolección de datos	44
3.7. Métodos de análisis de datos	45
3.8. Aspectos éticos:	45
IV. RESULTADOS	47
4.1. Validez y confiabilidad del instrumento.....	47
4.2. Tablas, gráficos e interpretaciones.....	49
V. DISCUSIÓN	59
VI. CONCLUSIONES	61
VII. RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	63
ANEXOS	67
Anexo 1: Matriz de Consistencia.....	68
Anexo 2: Matriz de Operacionalización.....	69
Anexo 3: Instrumentos	70
Anexo 4: Validación de los instrumentos	74
Anexo 5: Matriz de datos	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Indicadores de creatividad.....	40
Tabla 2.	Grado y secciones.....	43
Tabla 3.	Resumen de procesamiento de casos del instrumento de creatividad	47
Tabla 4.	Resumen de procesamiento de casos	48
Tabla 5.	Validez del contenido – Instrumento - Cuestionario	49
Tabla 6.	Datos demográficos del estudiante	49
Tabla 7.	Variable de creatividad	51
Tabla 8.	Variable de desarrollo socioemocional y cognitivo	53
Tabla 9.	Cuestionario a los docentes sobre el desarrollo cognitivo.....	55
Tabla 10.	Prueba de normalidad de Kolmogorov-Sminov	57
Tabla 11.	Correlación de RHO de Spearman sobre las variables de creatividad y desarrollo socioemocional y cognitivo	58
Tabla 12.	Escala de valores del coeficiente de correlación.....	58

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Datos demográficos del estudiante	50
Figura 2. Variable creatividad	52
Figura 3. Variable desarrollo socioemocional y cognitivo	54
Figura 4. Desarrollo cognitivo	56

INTRODUCCIÓN

Presento a consideración de Uds. la tesis titulada: “Creatividad y el desarrollo cognitivo y socioemocional en estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache- San Juan Bautista de Ica”.

El propósito de esta investigación fue determinar la relación de la creatividad con el desarrollo cognitivo y socioemocional, cuyo único fin nos ha permitido identificar las diferentes dimensiones de la creatividad, el desarrollo cognitivo y socioemocional, de las cuales se elevan propuestas hacia los docentes, padres de familia, del entorno local, regional y distintos sectores.

El trabajo de investigación está constituido por capítulos que se encuentran debidamente organizados, el cual detallamos a continuación:

Capítulo I, nos encontramos con nuestro problema de investigación, y es aquí que en forma clara y precisa manifestamos nuestra problemática general que es el motivo de investigación, justificando de una manera teórica, práctica y social que nos ha llevado a cumplir nuestros objetivos generales y específicos ya precisados.

Capítulo II, correspondiente al marco teórico, cuyo cuerpo de conocimientos fundamenta la base de nuestras variables o temas de estudio, tomando antecedentes de trabajos similares del contexto nacional e internacional, los que nos sirve como ayuda para guiarnos durante todo nuestro trabajo, y el marco conceptual que son las palabras o categorías más importantes del estudio realizado.

Capítulo III, o métodos y materiales, y en esta parte del estudio mencionamos la metodología utilizada como es el tipo, nivel y diseño de la investigación, detallando la población y la muestra, mencionando las técnicas y los instrumentos de recolección de datos aplicados y realizando una confiabilidad y validación de estos mismos, y, por último, el aspecto ético.

Capítulo IV, es aquí donde se obtienen los resultados relacionados a la creatividad y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional, los que se

expresan mediante cuadros, gráficos y análisis e interpretación de los resultados, así mismo se presenta la contrastación de las hipótesis, la discusión de resultados, las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y sus anexos respectivamente.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En mi experiencia como docente, he podido detectar a nivel local, regional y nacional que las instituciones educativas, no cuentan con los servicios profesionales de Psicología, para auscultar las dificultades y problemas que tienen los estudiantes, buscando las terapias psicológicas que ayudan a superar problemas cognitivos como la atención, memoria y sensorpercepción, y otras dificultades cognitivas, socioemocionales de los adolescentes, por lo que se requiere urgente solución. Una de las dificultades observadas es la falta de comunicación entre los componentes de la comunidad educativa.

Además, no hay actividad para motivar el desarrollo del pensamiento creativo en el juego, en el arte, en la resolución de problemas de matemáticas y de la vida diaria, ya que muchas veces los docentes son expositores, se dedican a transmitir conocimiento, descuidando las estrategias del aprendizaje personalizado y cooperativo, los intereses y necesidades de los estudiantes, el desarrollo de sus potencialidades y de las inteligencias múltiples. Tener en cuenta, también, la ciencia y la tecnología. Es por eso que hemos observado que existe poca relación entre la creatividad y el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, lo que me ha motivado a hacer un estudio sobre esta dificultad y presentar algunas conclusiones y sugerencias para superar esta problemática en los estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG ¿De qué manera se relaciona la creatividad y el desarrollo cognitivo y socioemocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache-San Juan Bautista- Ica?

1.2.2. Problemas específicos

PE 1 ¿Cómo influye la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista- Ica?

PE 2 ¿Cómo influye la creatividad en el desarrollo socio emocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. “Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista-Ica?

1.3. Justificación del estudio

1.3.1. Justificación teórica

El psicólogo Lev S. Vygotsky afirmó en el enfoque pedagógico histórico cultural, originado a partir de su escuela que en la investigación pedagógica se debe contrastar el nivel de desarrollo actual (deficiencia, debilidad), con el desarrollo deseado (mejoramiento, fortaleza) optimizándose el desarrollo de la creatividad, asumiendo el reto de animar, motivar con frecuencia a los estudiantes, hacia la formación de hábitos de estudio para que lo efectivicen por placer y no por deber, con participación activa de docentes, PFFF, medios de comunicación; considerando que la educación es un reto, y que todos debemos asumir, teniendo en cuenta que el proceso educativo, es tarea de todos, reflexionando sobre nuestros estudiantes que son los protagonistas principales de la acción educativa, y futuros profesionales que coadyuvarán en el proceso de cambio que el Perú necesita.

La educación es una política de Estado a corto, mediano y largo plazo; solo así se plantearán alternativas de cambio para superar la crisis educativa en que nos encontramos, ocupando el penúltimo lugar educativo, en el consenso sudamericano.

1.3.2. Justificación metodológica

El trabajo de investigación presentó un estudio correlacional entre las variables presentadas como son la creatividad y el desarrollo cognitivo y socioemocional en los estudiantes de una institución educativa, y esto se manifiesta

por los datos que se obtuvieron y su valoración y fiabilidad estuvo a cargo de los expertos y del programa estadístico SPSS 23.

1.3.3. Justificación práctica

Un proceso complejo que requiere del esfuerzo mancomunado de docentes, estudiantes, PFFF, y comunidad, está referido al desarrollo de la creatividad y su aplicación en el proceso educativo.

El trabajo de investigación que presento, específicamente aborda dicha temática, por la vigencia y la significatividad que trae consigo.

Se puede manifestar que el desarrollo de la creatividad despierta gran interés educativo, ocupacional, organizacional y científico, abordándose desde diversas perspectivas.

Son sentidos de la creatividad, el ingenio, la imaginación, la capacidad de encontrar soluciones originales y la voluntad de modificar, transformar y separar los problemas encontrados.

1.3.4. Justificación social

Mediante la aplicación sistemática de la creatividad se motiva la participación activa de los estudiantes desde el inicio hasta el término de la situación de aprendizaje, favoreciendo el aprendizaje individual y aprendizaje cooperativo, respondiéndose de esta manera a las exigencias de la modernidad.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

OG Demostrar la influencia que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Genaro Huamán Acuache" San Juan Bautista - Ica.

1.4.2. Objetivos específicos

- OE 1 Demostrar la incidencia que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Genaro Huamán Acuache" San Juan Bautista Ica.
- OE 2 Demostrar la incidencia que tiene la creatividad en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Genaro Huamán Acuache" San Juan Bautista-Ica.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales

Huamán Q. (2014), cuya tesis nos señala que su **objetivo** fue identificar las características creativas de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. “Sagrado corazón de Jesús”, en la que se aplicó la **metodología** descriptiva con diseño comparativo, siendo la muestra de 233 estudiantes dividido entre mujeres y hombres, a quienes se aplicaron distintos instrumentos para recolectar datos, cuyos **resultados** nos muestran que el gran porcentaje se encuentra ubicado respecto a la creatividad en el nivel medio, en donde también tiene una relevante característica creativa en las dimensiones de flexibilidad cognitiva, y a modo de **conclusión**, se puede manifestar que las capacidades creativas manifiestan mayor certeza en las mujeres en comparación a los hombres y teniendo una mayor media son los estudiantes del tercer grado. Este estudio permitió identificar las características creativas respecto a sus capacidades visomotoras, inventiva y verbal. Esto argumenta a favor del estudio que realicé en lo referente a la creatividad y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional. (Huamán, 2014).

Torrejón C. (2018), en su estudio manifiesta que su **objetivo** principal fue determinar y describir el nivel de creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial, siendo la **metodología** aplicada de carácter descriptivo, teniendo una muestra de solo 15 niños, a los cuales se le aplicó un test de Torrance, en la que midió la originalidad, fluidez, flexibilidad y la elaboración, obteniendo los **resultados** que muestran que el 60% tiene un nivel bajo de creatividad, y el restante 40% lo comparten entre niveles medio y alto, llegando a la **conclusión** de que la autoridad en este plantel, refuerce medidas estratégicas y académicas para fomentar la creatividad en los niños y de esta manera elevar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje, que incidirá en sus futuras vidas personales y profesionales. Se tiene en cuenta que un docente creativo fomenta en sus estudiantes la capacidad de escuchar activamente, los motiva para desarrollar sus potencialidades en su

progresiva educación. Esto ayuda a comprender mejor el propósito de nuestro estudio ya que hay un bajo nivel de creatividad en niños de educación inicial, conocer las probables causas y la necesidad de potenciar esta actividad educativa. (Torrejon, 2018).

Chávez G. (2018), resalta en su tesis que su **objetivo** fue determinar en qué medida influye la innovación en la enseñanza de ecuaciones diferenciales en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del segundo año de ingeniería, en la que se aplicó una **metodología** descriptiva, correlacional y explicativa, teniendo un corte transversal no experimental en las que se aplicaron dos encuestas, cuya muestra fue de 294 estudiantes universitarios, siendo los **resultados** con un 60.2% manifiestan que no perciben innovación dentro de la enseñanza pedagógica universitaria y un 80.55% evidencia actitudes indiferentes, desfavorables que se manifiestan en su desarrollo creativo, con lo cual se corrobora el bajo nivel, llegando a la **conclusión**, de que las enseñanza de ecuaciones diferenciales si afectan de manera significativa en su desarrollo creativo. Nos damos cuenta, nuevamente que tenemos un déficit de creatividad en el nivel de estudios superiores, lo que me impulsó a realizar con más seguridad este trabajo de investigación. (Chávez, 2018).

Falcón (2010), En su tesis, titulada: *“Desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la comprensión de textos en estudiantes del 4° grado de Educación Primaria de la I.E. N° 23009- San Miguel-Ica;* sus **conclusiones** fueron las siguientes: en los antecedentes teóricos del desarrollo de la creatividad, el interés por desarrollar la creatividad y el aprendizaje de la comprensión lectora, no es nuevo por la significatividad que encierra; lo que ha variado es la concepción que se le da a la comprensión de textos, procurando mejorar la competencia comunicativa.

En los fundamentos teóricos sobre el desarrollo de la creatividad, se determina que la creatividad despierta gran interés educativo, ocupacional, organizacional y científico, abordándose desde perspectivas múltiples.

Son sentidos de la creatividad el ingenio, la capacidad de encontrar soluciones originales, y la voluntad de modificar o de transformar el mundo,

resumiéndose como la capacidad de pensar de modo original e innovador, saliéndose de las pautas, incluso cambiando los planteamientos del problema.

En el área de comunicación, el desarrollo de la comprensión de textos, tiene un lugar privilegiado, al igual que las demás capacidades comunicativas.

La comprensión es el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender, resaltar las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las que ya tienen, entendiéndose la lectura, como la tarea compleja, que depende de procesos perceptores, cognitivos y lingüísticos. La comprensión de lo leído, abarca cuatro aspectos básicos: interpretar, retener, organizar y valorar.

Una educación de calidad, es aquella que logra incentivar e incrementar la creatividad debido a un verdadero y auténtico aprendizaje significativo; tiene que ser por esencia creativo. La creatividad se da en las distintas áreas del conocimiento como, por ejemplo, la comunicación, tema que abona en favor del estudio que realicé.

Hanco M.& Lourdes J. & Huamani L. (2018), cuya tesis nos muestra que su **objetivo** fue demostrar la relación que existe entre los procesos cognitivos y la creatividad en los niños, siendo su **metodología** una investigación de enfoque cuantitativo, siendo de tipo descriptiva y teniendo un diseño transeccional descriptiva, en la que se tuvo una población de 10 estudiantes y donde se aplicaron dos instrumentos que son el cuestionario y el test de pensamiento creativo de Torrance, en lo que se obtuvo **resultados** que existe un bajo proceso de desarrollo cognitivo dados en la creatividad los que no han permitido un desarrollo flexible y original en los estudiantes, llegando a la **conclusión** que el método de la enseñanza problémica nos sirve para poder estimular el pensamiento creativo, la cual hace reforzar el aspecto cognitivo. Esto se da ya que existen pocos procesos cognitivos, que no se han desarrollado de forma original y flexible, haciendo que el pensamiento no se potencie. Se destaca en este estudio la importancia del proceso cognitivo y la creatividad, variables que hemos utilizado en nuestra investigación. (Hanco & Lourdes & Huamani, 2018).

2.1.2. Antecedentes internacionales

Gonzales, J. (2016), en cuya tesis muestra que su **objetivo** fue acerca los procesos creativos que el usuario manifiesta a través de los videojuegos en las cual se enfrenta a distintas experiencias, en donde la **metodología** aplicada fue una investigación exploratoria, la cual reconoce comportamientos concretos, en la cual no se debe basar en suposiciones, en las que también se aplicó entrevistas a expertos para poder utilizar una mejor herramienta de medición, encuestas que nos permitieron localizar pensamientos creativos del jugador, llegando a obtener coincidencias, obteniendo el **resultado** que permite el usuario al poder jugar con estos videojuegos le favorece generar originalidad y nuevas ideas que les permita resolver los problemas planteados y que las **conclusiones** nos muestran que los efectos que se han construido están bien consolidados en base a los resultados que se fueron modificando y comprobando. Se tiene que resaltar que los resultados no se pueden generalizar, ya que tuvo una investigación – acción, la cual transforma situaciones que se dan de forma típica como estrategias de la enseñanza creativa. Este estudio sobre la creatividad y los videojuegos nos presenta la importancia que tiene la creatividad en la resolución de problemas. Favorece y motiva nuestro estudio realizado. (González, 2016)

Ruiz, R. (2004), precisa en su tesis doctoral que el principal **objetivo** fue centrarnos en poder conocer los niveles creativos, que presentan los estudiantes de las distintas bases de la titulación del magisterio y que se relacionan en los distintos estilos de aprendizajes manifestados, en la cual se pudo aplicar una **metodología** múltiple, en la que predomina el ex post facto, la cual permite contrastar hipótesis que se encuentran relacionadas entre la creatividad y los estilos de aprendizaje, teniendo un nivel cognitivo y emocional, esto aplicando los procesos de exploración, estrategias metodológicas, observación naturalista, entrevistas, respondiendo a un diseño cuasiexperimental, con un diseño correlacional, cuyos **resultados** presentan a los estudiantes que están relacionados de manera significativa con la titulación, resaltando los altos niveles de creatividad, mencionando también que los estudiantes no presentan relación significativa con la experiencia significativa, tampoco relacionados con el sexo de los sujetos, con la edad, con su origen, núcleo familiar, entre otros, y se llega a la **conclusión** de que esta investigación, ha sido la de comprobar la relación

existente entre la creatividad y los estilos de aprendizaje de los sujetos manifestando cuatro variables concretas que son la motivación, I.E., bagaje de conocimientos y estilos de aprendizaje. Esto hará que se tome en cuenta, el desarrollo de sus habilidades, que servirán para poder aprender distintos desarrollo del aprendizaje. Este tema explica la relación entre la creatividad y los estilos de aprendizaje y la forma cómo favorece el desarrollo cognitivo y socioemocional. Justifica nuestro estudio. (Ruíz, 2004).

Navarro, J. & López O. (2010), manifiesta en su tesis que el **objetivo** fue estudiar si existen rasgos de personalidad que pueden afectar de forma significativa en el desarrollo de la creatividad, para el cual se utilizó una **metodología** cuasi-experimental, donde también hay un grupo experimental, un grupo control que equivale al primero mencionado, donde también se tuvo una muestra de 90 estudiantes de la región de Murcia (España), siendo los **resultados** que se dio un incremento en la creatividad, tras haber aplicado programas de mejora y llegando a la **conclusión** de que se pueden mantener relaciones significativas que van de la mano con los rasgo de personalidad que son la extraversión y ansiedad. Teniendo en cuenta que existen valores con alta consideración social, la que debe ser incluida en la vida sociocultural, ya sean productivas o de servicios, siendo una cualidad trasformadora de hombres. (Navarro & López, 2010). Este estudio sobre los rasgos de la personalidad que pueden afectar la creatividad, implica la gran importancia que tiene este tema en todos los aspectos de la vida.

Soler M. (2015), manifiesta que su **objetivo** fue determinar la creatividad con la que ingresan los estudiantes a la facultad agraria, cuya **metodología fue** un proceso de investigación experimental y cuantitativa, siendo un diseño de tipo descriptivo, comparativo y correlacional, presentando su carácter transversal, también se obtuvo una muestra de 245 ingresantes a la facultad de ciencias agrarias del año 2015, en la que se aplicó estas tres medidas que son el test CREA, cuestionario sociodemográfico y medida de rendimiento escolar, cuyos **resultados** nos muestran que un 49.4% son mujeres y un 50.6% hombres, fluctuando las edades entre los 17 y 34 años, teniendo un 90.6% un nivel socioeconómico muy bajo y el 9.4% presenta un nivel medio, también nos presenta que el 84.5% viene de centros públicos y 8.6% de privados y con tan solo el 6.9% de colegios semiprivados, llegando a las **conclusiones** de que

su incidencia en ambos lados beneficia actividades como la vida personal, económica y social, en las que se considera a la creatividad como una forma de obtener objetos físicos, resolver problemas, modelos científicos, crear ideas, poemas, etc. Esta tuvo en su propósito llegar a conocer el nivel de creatividad obteniendo un nivel medio, al igual que distintas diferencias de las variables jornada escolar, sexo y zona de procedencia. Este estudio sobre los niveles de creatividad de los ingresantes a la facultad agraria, indica la importancia del tema y su estudio en los distintos niveles educativos. Justifica este trabajo de investigación. (Soler, 2015).

Vela L. (2019) nos muestra en su estudio que su principal **objetivo** fue conocer y describir el desarrollo de los procesos cognitivos creativos en torno a la escritura, que se dan en los niños de 7 a 13 años, aplicando una **metodología** de investigación de tipo cualitativa, en donde se toma como instrumentos la entrevista semi estructurada, socioeconómica, formato de registro y permisos, y los **resultados** que se obtuvo indica que niños de 7-8 años, su proceso cognitivo tienen más dificultades, aumentando estas capacidades en niños de 9 a 13 años, donde tienen similitud en estas fases, llegando a que sus **conclusiones** de que los procesos cognitivos en esta etapa tienen un grado de dificultad en el aspecto mental y de transformación, otro punto son los relatos escritos ya que se evidencian desconocimientos de estructuras de texto, poca creatividad, confusión en signos y miedo frente a lo nuevo y los procesos cognitivos se estimulan siempre que haya ambientes en donde se permita la interacción, desarrollo creativo e innovación. El tema sobre los procesos cognitivos creativos en torno a la escritura en estudiantes de 7 a 13 años, es otra expresión más de la necesidad de la creatividad en el área de comunicación y que ayuda a justificar este trabajo de investigación. (Vela, 2019).

2.2. Bases teóricas de las variables

2.2.1. Creatividad

Existen diferentes definiciones de creatividad, las cuales podemos mencionar a continuación:

Ángel Paz (s.f.), manifiesta que la creatividad se designa como el ingenio, el pensamiento divergente, la imaginación, las cuales podrán generar nuevos conceptos que pueden asociarse entre otros ya conocidos, y las que apuntan a

tener soluciones. Entre estos aspectos podemos mencionar tres grandes sentidos, como son:

- a) Inventar cualquier cosa a través de los actos en donde sobresale el ingenio.
- b) Capacidad de encontrar soluciones originales a los distintos problemas.
- c) Ganas de transformar o modificar nuestro mundo.¹⁰

Por su parte Chiozza (1963) argumenta que la manera de poder transformar contenidos o mensajes artísticos es poder perder lo impronunciable, la cual nos permite tener la creencia de tener maneras creativas, las que nos permiten trascender (Ángel, s.f.).

Guilford (1952), hace mención que la creatividad tiene características y aptitudes dentro de los individuos, que tienen originalidad, fluidez, ser flexibles y un pensamiento distinto, conociéndose como los factores creativos (Ángel, s.f.).

Flanagan (1958), en las que puntualiza que la creatividad se manifiesta cuando se hace algo original, centrándose así en lo novedoso, no teniendo un conocimiento previo de algo que ya existe, lo que parte en dar solución a problemas, siendo para el autor una cualidad del individuo en vez de tomarse como un proceso (Ángel, s.f.).

Fromm (1959), hace mención que los artistas u otras personas no nacen dotados, por consiguiente, no es una cualidad, sino que esto se representa como actitud de la persona, la cual implica que tenga su propio concepto creativo y que llega a tener el mismo valor que una persona experta en la materia (Ángel, s.f.).

Getzels y Jackson (1962), manifiesta que la creatividad son habilidades que producen cambios en formas que ya están debidamente hechas, ya que lo pone como una capacidad que le permite transformar moldes que el mundo moderno los tiene, y siempre se llegan a inventar cosas en base o medición ya existentes (Ángel, s.f.).

Ausubel (1963), en donde su concepto original e inherente hace que la persona sobresalga del resto teniendo mucha calidad, las cuales aportan a diversas ciencias, como el arte, política, danza, deporte, etc. (Ángel, s.f.).

2.2.1.1. Antecedentes históricos del desarrollo de la creatividad

El interés por el desarrollo de la creatividad, no es nuevo. Desde sus inicios el occidente, entendió la creatividad como una tradición. También se menciona que en la cultura griega las deidades tenían muchas influencias, pero con la llegada de la religión católica esta palabra creativa se aleja de los hombres, ya que se le da todos los méritos universales a Dios. Cuando las sociedades occidentales le iban dando crédito a la creatividad, solo se designaba a los altruistas ya que tenían un coeficiente intelectual alto y talentos.

En este punto Sigmund Freud, hace mención en su planteamiento de tesis que la neurosis viene a ser el nexo de la creatividad, siendo comprobado más adelante por el psicólogo Cubi que refiere que la neurosis tiene mucha relación con los procesos creativos (Rodríguez, 2012)

2.2.1.2. Fundamentos teóricos del desarrollo de la creatividad

La creatividad es una de las habilidades que debe estar presente en todo proyecto escolar, posibilitando que el alumno llegue a conclusiones nuevas y resuelva problemas de forma original. El estado de la creatividad, despierta gran interés educativo, ocupacional, organizacional y científico, abordándose desde perspectivas múltiples.

Con la creatividad se identifica el problema, se le interioriza, diagnosticándose, las limitaciones y debilidades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, flexibilizando la acción a la realidad, asumiendo el estilo de aprendizaje, con cada uno de los estudiantes, con terapias psicopedagógicas específicas, optimizando el mejoramiento de su desarrollo personal y social, como parte integrante del entorno sociocultural. Dentro de los fundamentos técnicos que sustentan este trabajo de investigación, se consideran los fundamentos filosóficos, psicológicos, histórico-cultural y pedagógico (Corujo & Borgues & Rodríguez, 2016).

2.2.1.3. Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad

Para Lanza, D. (s.f.), nos dice que la creatividad es un facultad que tienen todas las personas, ya que en la escuela, el docente juega un rol muy importante en el proceso educativo, ya que al potenciar a cada individuo, resalta sus atributos, en los que los dota de flexibilidad, originalidad, confianza, seguridad, etc., es por

eso que se debe estar en un ambiente que sea propicio en la que se genere un clima familiar, la cual propicia ideas, expresiones, la cual debe ser estimulado a través de las prácticas pedagógicas, teniendo un entorno de cooperación, ayuda y respeto.

La estrategia didáctica, igualmente permite diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar el proceso educativo, y en el caso de este trabajo de investigación fomentar mediante la creatividad el desarrollo cognitivo y desarrollo socio emocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista-Ica.

La estrategia es una vía para favorecer la creatividad, por ser un sistema articulado de procedimientos, proceso y metodologías, generales que se implementan por una organización o comunidad, para obtener resultados creativos a mediano y largo plazo (Lanza, s.f.).

2.2.1.4. El pensamiento creativo

Son las distintas capacidades que tiene la persona de poder salir de los parámetros establecidos en el mundo, a través de ideas, inventos nuevos, las cuales permiten solucionar problemas o formas de crear técnicas originales. Al tener este tipo de pensamientos las personas no ponen límites a sus creaciones, y esto se llega a poner a prueba cuando llegamos a situaciones que nunca se han vivido. Por lo general, al tener este tipo de inconvenientes lo que hacemos es poner a prueba el protocolo que se tiene a seguir, pero por el otro lado podemos decir que se tienen muchas alternativas que en realidad poco lo explotamos, ya que estamos habituados a las soluciones usuales y sabemos que funcionan, lo cual hace que nuestro esfuerzo mental sea mucho menor. Ante esto podemos citar un ejemplo, si nos encontramos en la carretera Panamericana y nuestro auto se avería, y no tenemos las herramientas para poder repararlo, entonces estaríamos sentados hasta que alguien nos ayude, o seríamos capaces de buscar una solución a nuestro problema. (Carrillo, 2019)

2.2.1.5. Características del pensamiento creativo

Un punto de apoyo es la originalidad, de tener algo novedoso, partiendo de algo previo, teniendo casos que las mentes más creativas, siempre necesitan de tener la información que les puede servir como combustible para desarrollar creatividad, obteniendo mayores posibilidades de éxito. Es por eso, que la creatividad suele apoyarse en el inconsciente mental, el cual se ve reflejado en el consciente mental. Podemos mencionar algunas características propias del pensamiento creativo:

- Produce perspectivas nuevas como lo son el pensamiento, formas de asociar ideas o mezclándolas, etc.
- Ofrecimiento de soluciones revolucionarias ante eventuales problemáticas.
- Desarrollo pleno de nuevas ideas

2.2.1.6. Fases del proceso creativo

Estas fases creativas están dadas en cuatro etapas, las cuales son:

- La preparación o investigación: es aquí donde la información se acumula, para posteriormente ver intereses, que son propicios para las ideas originales, dándose de una manera rápida o pausada.
- La incubación: en este punto con la información obtenida se pasa a vincular el inconsciente con lo imperceptible, lo cual no se requiere ningún esfuerzo, haciéndose un proceso germinado de ideas.
- La iluminación: es aquí donde el destello de una posible idea surge, obteniéndose una visión, idea lo cual es el fruto de las etapas anteriores en cual se asocia a la misma idea.
- La verificación: esta es la etapa de la materialización, donde se llega al consciente de la idea generada, bajo paradigmas de lo que se tiene como idea (Raffino, 2020).

2.2.1.7. Características del niño creativo

- Los niños tienen una característica que es la creatividad pero que pocos pueden desarrollar, ya que esto permitiría mejorar la calidad de vida, la cual

vivir en mundos no muy rutinarios. Existen diferentes individualidades que se dan en los niños, en los que algunos se manifiestan por medios genéticos, y otros son producto de su entorno social, familiar y escolar.

- Otra característica que se pone de manifiesto es la curiosidad que presentan, las preguntas que formulan o de poder realizar creaciones originales que son diferentes al resto, teniendo la capacidad de poder relacionar procesos, y solo les basta el estímulo, para poder tener una lluvia de ideas.
- Manifiestan el pensamiento divergente, o tienen la capacidad de poder mirar realidades desde otras perspectivas siendo de manera original, en las que su fantasía e ideas pueden asombrar a los adultos, en las que la mayoría de las veces no son creativos.
- También podemos destacar los cambios vertiginosos que presentan, estando abierto a nuevas ideas o experiencias, las cuales se alegran por que desarrollan cosas novedosas para él.
- Entre las técnicas que se pueden aplicar para fomentar la creatividad es la de plantearles una lluvia de idea, las cuales son bienvenidas y válidas, también el asociar libremente, la decoración, formas de usar un objeto mil veces, etc. (Milicic, (2016).

2.2.1.8. La importancia de la creatividad en el desarrollo cognitivo de los niños

El gran éxito que tienen los desarrollos académicos, se da en gran medida de cómo fueron estimulados en la primaria o secundaria, pero esto va más allá no restándole méritos en los primeros años de la etapa preescolar que se dan entre los 0 y 4 años. En este punto se debe enfocar ya que la estimulación tiene que darse de manera conveniente para que los estudiantes crezcan independientes, seguros, creativos, sin temor a los cambios que pueden afrontar, en los que se debe hacer hincapié a las diferentes habilidades tales como la memoria, la inteligencia, el razonamiento, la creatividad, etc.

Se puede poner un ejemplo en el hogar para fortalecer sus aspectos cognitivos como darle papeles y lápiz de colores para pintar o pinturas, para que

hagan creaciones con sus manos, entre variadas cosas más. También se puede tomar un tiempo para poder masajear áreas como los pies, espalda, brazos, ya que se encuentran aquí puntos que activan el cerebro. (Dávila, 2016)

2.2.1.9. El rol del docente en el desarrollo de la creatividad

Durante el tiempo en que se aprenden destrezas, habilidades, se obtienen conocimiento, valores, siempre resulta ser un aprendizaje en el alumno en la que es parte fundamental la enseñanza. Con el tiempo los docentes van añadiendo metodologías en las que el pensamiento creativo y el desarrollo de habilidades están interconectados con ideas, las cuales se pueden crear. Esto trae consigo una evolución de manera pedagógica sobre los ya conocidos métodos tradicionales, en los que el alumno saca a relucir sus destrezas y talentos, que va acompañado del desarrollo autónomo, emocional y personal.

Para poder explotar el factor creativo del alumno el docente debe jugar un papel fundamental, la cual es la estimulación a la creación del alumno, ya que son el impulso que necesita para llegar al camino de la innovación e imaginación, en donde su pensamiento propio del alumno lo llevará a enfocarse satisfactoriamente con sus emociones, las cuales pueden generarle preguntas complementarias que les permitan generar nuevas ideas.

El intercambiar las mesas también puede ser un estímulo para la creatividad, ya que se está enviando un mensaje relacionado a los cambios, el movimiento, la transformación ayuda de manera significativa al pensamiento creativo. Para fomentar la integración y espíritu colaborativo, es necesario hacer cambios en el aula (espacio físico).

Incorporar nuevas tecnologías, que sean acompañadas de recursos pedagógicos dentro del aula, ya que esto fomentará la creatividad que se hará notorio, en donde el docente observará con estas herramientas la mejor manera de conocer sus habilidades y destrezas. Creando situaciones de forma espontáneas las que le permitirán descubrir talentos, las que se llevarán a potenciarlas y poder ayudar a mejorar su aprendizaje, pero se debe considerar que nuevas tecnologías traen un valor añadido de crecimiento del alumno.

También se debe de fomentar la expresividad artística, que está ligada a las habilidades, rapidez cuando se van a ejecutar, en donde el docente debe de fomentar los desafíos y los distintos escenarios que puedan aumentar la creatividad individual del alumno.

El desarrollo creativo no solo permite transformar y mejorar sino que permite la adaptabilidad y flexibilidad del alumno, que se da en su entorno social que suele ser muy cambiante. Es por eso que la creatividad también se le conoce como satisfacción de los hechos realizados, por eso es en gran medida de potenciar talentos que en un futuro no muy lejano garanticen éxitos en su vida profesional, personal o artísticos (Universidad Nebrija, 2017)

2.2.1.10. Principios para una escuela creativa

Es importante que las Naciones Unidas conmemoren entre el 15 y el 21 de abril la semana de la creatividad e innovación, ya que se celebra el ingenio humano el cual tiene vital importancia en el desarrollo de nuestro planeta. Es por eso que se mencionan cinco principios que ayudarán al desarrollo creativo de los estudiantes:

- La experiencia es compartida: para poder desarrollar la creatividad con el docente no basta solo proponer y ejecutar, sino todo lo contrario hacerlos de manera conjunta, en donde se tenga una experiencia y permita al estudiante que salga de zona de confort.
- Valorando la creatividad: de repente nunca habíamos tenido la oportunidad de ver de otro ángulo la creatividad y poder hacernos la siguiente pregunta ¿por qué la valoramos? La creatividad es sinónimo de inesperado, ya que nos permite tener mejores oportunidades de desarrollar la creatividad. Es por eso que resulta importante, darle el valor correspondiente, y que estos se vean reflejados en los resultados, a través de experiencias creativas que se dan en el aprendizaje.
- Juega: para poder desarrollar la creatividad es necesario tener ambientes acordes y adecuados, ya que estos invitan a probar, reírnos o equivocarnos. A través del juego podemos explorar los bordes que se dan en la realidad y no siempre jugar juegos que lleven a un fin o propósito. Al jugar con el

docente o compañero permiten generar e interactuar con los demás lo que permite construir un ambiente mucho más lúdico, lo que generará mucha confianza en los estudiantes.

- Mirando las cosas de otra forma: desde que nos levantamos estamos programados, tomar desayuno, ir a la escuela, jugar futbol en el recreo y estar con las mismas personas y si se hiciera lo opuesto, nuestro cerebro estaría en alerta, ya que se estaría haciendo cosas nuevas lo cual trae nuevas perspectivas en el aprendizaje y experiencias. Es por eso, que mientras más opciones se tenga es mucho más probable encontrar distintas soluciones a los problemas y preguntas, lo cual permite tener otros puntos de vista.
- Desarrolla la curiosidad: ¿quién no es curioso?, al oír temas que nos competen en el colectivo, cuando se va al parque o se está en una reunión, nos invade una curiosidad natural, ya que ésta nos motiva a impulsar el desarrollo creativo que sirve para motivar e inspirar. Hay varias maneras de desarrollar la curiosidad en el aula, como tener una caja cerrada en la que los estudiantes deben resolver los acertijos, entre otras cosas (Schnapp 2019).

2.2.1.11. Persona creativa

Es muy difícil tener el don de la creatividad, ya que es un bien escaso, pero si miramos podemos encontrar a grandes personajes como Mozart, Vivaldi, Nikola Tesla, entre otros, los cuales mostraron sus habilidades en sus distintas creaciones como la tecnología. Las personas creativas no tienen el temor de no seguir lo tradicional, al contrario, tratan de desafiar normas establecidas en la sociedad, y de esto han surgido muchos inventos como el poder juntar una cámara, teléfono, medición del tiempo, video llamada en uno solo.

La originalidad de las personas son rasgos poco comunes, que pueden enmarcarse en tareas muy complicadas que no haría el hombre promedio. Es por eso que relacionan elementos distintos para crear algo nuevo, y en ello, tiene que ver mucho la imaginación.

Hay que atreverse, y no solo basta con tener la idea, falta la iniciativa, que es un rasgo importante en este tipo de personas que muestra convicción, y la fluidez de sus pensamientos los llevan a tener una máxima expresión creativa.

Otro punto importante es tener la flexibilidad que les permite adaptarse a cambios de problemas y poder adecuarse buscando soluciones, es decir de las malas decisiones se rescata lo positivo, y esto se convierte en aprendizaje que resulta la clave de un proceso creativo con muchas expectativas.

Ser creativo no significa ser serios o apáticos, muy por el contrario son personas con mucho humor y se toman la vida con positivismo, llegando a ver sus creaciones de la mejor manera. (Okdiario, 2017).

2.2.1.12. Educación y creatividad

Por mucho tiempo se pensó que el ser creativo, es un don que se da en pocas personas, pero se puede mencionar que es una herramienta y que todos estamos invitados, pero se alcanzará niveles óptimos si se trabaja diariamente en cada uno de los estudiantes. Para poder conocer el desarrollo de la creatividad es necesario conocer su naturaleza, identificar características de un producto o del proceso y que permitan favorecer y enriquecer.

El pensamiento creativo debe de enseñarse desde temprana edad hasta niveles superiores, presentando estrategias metodológicas que van relacionadas con objetivos y metas del ámbito educacional, para considerarlo como un hábito y de esta manera comprenderla importancia de la creatividad. (Sagrastani, 2010).

2.2.1.13. Falsas creencias de la creatividad

Hasta el día de hoy se piensa que la creatividad surge de la suerte o casualidad, pero muchos de ellos sin evidencia científica. Cualquier persona con un adecuado entrenamiento puede en su mente crear ideas, procesos, proyectos que sean innovadores y creativos. Para esto, podemos mencionar algunas creencias falsas, las cuales son las siguientes:

- Eureka: no salen de un sombrero mágico, son la culminación de un trabajo basado en una problemática que se convierte en realidad.

- Mito de los genes: esto no se hereda a través de genes, no existe tal predisposición genética, solo con mucho esfuerzo y confianza se trabaja arduamente en un problema, se tiene mucho más posibilidades de encontrar soluciones muy creativas.
- Mito de la originalidad: la idea no le pertenece a quien la concibe primero, ya que a través de la historia hemos visto de que las nuevas ideas están ligadas a ideas que ya se dieron en la antigüedad y una manera de seguir creando es compartirlas.
- Mito del experto: no siempre el grupo de expertos solucionan el problema en una empresa, está demostrado que personas externas tienen perspectivas distintas cuando algo no les sale.
- Mito del incentivo: se piensa que si mayor es el incentivo económico, será igual la producción creativa e innovadora, y lo que hace esto es aprender a engañar al sistema.
- Mito del creador solitario: la historia nos dice que se le atribuyen inventos a personas, pero muchas veces se ignora el equipo de soporte y los colaboradores. Está demostrado que los equipos creativos ayudan a liderar ideas creativas.
- Mito de la lluvia de ideas: se cree que realizar lluvia de ideas o discusiones grupales ayudan a obtener pensamientos innovadores, ya que no existe evidencias.
- Mito cohesivo: se cree que si adoptan trabajos en conjunto obtendrán innovaciones, como el estar compartiendo una mesa, o haciendo un deporte, pero realmente existen otros mecanismos
- Mito de lo ilimitado: no por ser limitada una idea se puede abstener de crearla o que los que tienen recursos ilimitados sus resultados serán mejores. Está demostrado que hay que poner límites a las ideas para poder potenciar la creatividad en los empleados.
- Mito de la ratonera: muchos piensan que cuando se concibe la idea se termina el trabajo, pero esto no tiene fundamento si no se llega a ejecutar y se llega a los consumidores indicados. (Zwilling, s.f.)

2.2.2. Desarrollo cognitivo

Es cuando el ser humano adquiere conocimientos que se van dando a través de la experiencia y aprendizaje, las que están directamente relacionadas con la percepción, la memoria, la planificación que tiene cada individuo. Esto es algo innato en las personas, ya que siempre buscamos estar relacionados y ser parte de algo, con lo que aflora nuestra adaptación e integración a nuestro entorno, la cual se vincula el coeficiente intelectual, inteligencia. Muchas veces se tienen prejuicios cognitivos en las que afecta a las personas en poder asumir una realidad en los que se advierten errores de información. Uno de los autores más reconocidos es Piaget, pero también se encuentran Tolman, Bandura y Gestalt, los cuales coinciden que la información se procesa y se realiza una reacción en cada individuo, lo cual nos dice que la misma información se procesa de diferente manera en cada uno. (Lujan, 2017).

2.2.2.1. Etapas del desarrollo cognitivo

Los aportes que realizó Jean Piaget hacia la infancia, son uno de los más importantes en el mundo en cuanto a la teoría pedagógica. Plantea sobre la teoría cognoscitiva que es una continuación del ser humano y que esta se basa en varias etapas o períodos de tiempo divididas en cuatro:

- 1) Etapa sensomotriz (0-2 años): comienza en el nacimiento y se va fortaleciendo con la aparición del lenguaje articulado en frases. Está definida por la interacción de su entorno que se da a través de los juegos que experimenta asociándose con experiencias de interacción con personas, animales u objetos, donde los bebés presentan una etapa sensorio-motora y sus necesidades las plasman en juegos dentro de su propio entorno, llamándolo comportamiento egocéntrico que es la expresión o comportamiento del niño en función simbólica.
- 2) Etapa preoperacional (2-7 años): en esta etapa son capaces de ponerse en el lugar del otro, por lo que comienzan a hacer juegos de roles o actuar, pero de alguna forma el egocentrismo todavía se manifiesta en los pensamientos o reflexiones abstractas. Es aquí cuando los niños realizan pensamientos

mágicos, así lo llamó Piaget, lo que es la asociación simple en la que el niño quiere entender cómo funciona su entorno.

- 3) Etapa de operaciones concretas (7-12 años): los niños comienzan a utilizar su lógica para poder validar sus conclusiones, donde necesitan cosas concretas más no abstractas, en la que el pensamiento deja de ser egocéntrico, en las que se pueden dar cuenta de ejemplos concretos que están a su alrededor.
- 4) Etapa de operaciones formales (desde los 12 años hasta la vida adulta): en este punto los niños utilizan la lógica permitiéndoles llegar a conclusiones abstractas, ya en ese momento pueden pensar, analizando y manipulando pensamientos que estas esquematizados o utilizando el razonamiento hipotético. Para esta etapa no se consideran edades fijas porque pueden llegar antes o después a esta etapa. Estas etapas son mucho más complejas de la manera que se entiende, pero es considerado un aporte valioso a la psicología del desarrollo que influye en los pedagogos y psicólogos, es por eso que en la actualidad a través de las investigaciones de Piaget se llega a formar conjeturas respecto a los niños donde ellos crecen, se desarrollan y aprenden. (Londoño, 2019).

2.2.3. Desarrollo socio emocional

Al nacer los bebés perciben emociones y contactos corporales, esto se da por una necesidad que es la exploración de su entorno, de poder relacionarse con otras personas y el apego. Dentro de los 0 a 3 años, juega un rol muy importante que es el de reconocer a las personas, y así mismo, descubriendo lo que cada uno debe hacer. Todos son seres sociales, pero se tiene que enseñar a poder conseguir conductas que sean aceptables.

El término afectivo encierra campos emocionales y sentimientos, estos dos puntos van desde su nacimiento donde comienzan a aparecer emociones negativas como el llanto, dolor, tensión, etc. A partir de los 2 meses comienza a desarrollar afectividad observándose emociones como la tristeza, miedo, ira, alegría, amor, etc. Que no necesariamente se unen a necesidades fisiológicas sino por su entorno.

A partir de los 02 años el niño va desligándose de lo afectivo y se dirige hacia su autonomía, construyendo su propia identidad.

Socializar con iguales, es un recurso en los que el niño(a) comienza a conocerse a sí mismo, construyendo una representación de su entorno, en las que va adquiriendo destrezas que son fundamentales para el desarrollo socioemocional. (Divulgación dinámica, 2019)

2.2.3.1. Etapas del desarrollo socioemocional

La persona humana tiene las capacidades de poder reconocer emociones positivas y otras negativas, que se van dando desde los primeros meses de vida, en las que las emociones los niños pueden expresarla o pueden llegar a ser discriminadas. Estas etapas se dan entre los 0-12 meses, entre el 1 a 3 años y de 3 a 5 años

Las habilidades socioemocionales se necesitan porque:

- Identifica y comprende sentimientos.
- Interpreta y comprender estados emocionales.
- Sus emociones fuertes las maneja y las expresiones se dan de forma constructiva.
- Ajustan su propio reglamento.
- Desarrollan capacidades empáticas en su entorno.
- Establece y mantiene relaciones.
- Desarrolla confianza, la felicidad, eficacia que se da con uno mismo y los demás (Caldera, 2018)

2.3. Definición de términos básicos

Actitud. Es la tendencia o disposición adquirida y relativamente duradera a valorar de un modo determinado a una persona, suceso o situación.

Aprendizaje significativo. Es la construcción de conocimientos por los estudiantes, a partir de saberes previos, es decir considerando sus propias experiencias que trae consigo.

Aprendizaje. Cambio de conducta de los estudiantes en un periodo determinado de tiempo. Adquisición de mensajes y conocimientos de la cultura universal, que llega a los estudiantes a través de las asignaturas, áreas y/o sub áreas.

Área. Dimensiones del adolescente, que se deben desarrollar de acuerdo a los objetivos educativos que se establecen en el sistema.

Autoestima. Es el reconocimiento de las fortalezas y debilidades de los estudiantes, mediante percepciones personales.

Capacidades. Habilidades de los estudiantes para realizar tareas determinadas.

Competencia. Son capacidades que se desarrollan, en interacción entre los saberes y los ejes dinamizadores y lo constituyen los conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas.

Creatividad. Denominada también inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente, y posibilita la generación de nuevas ideas, conceptos o asociación de ideas y conceptos conocidos que habitualmente producen situaciones originales.

Desarrollo cognitivo. Es la adquisición de mecanismos mentales que permiten al estudiante, lograr mejorar conocimientos y mensajes de cultura universal.

Desarrollo socioemocional. Hace referencia de la importancia de la socialización y la afectividad en la formación integral de los estudiantes.

Desarrollo. Es el crecimiento personal del ser humano: cognitivo, afectivo y biopsicomotor.

Ejes transversales. Componentes dinamizadores, que actúan sobre los contenidos horizontales, integrándolos y es la base para la construcción de las capacidades.

Estrategias. Son teorías previstas y aplicadas por los docentes y psicólogos para alcanzar fines y metas trazadas.

Evaluación. Es el proceso de valoración de los estudiantes sobre las competencias logradas, al inicio, durante y al término del proceso educativo.

Meta cognición: Es la reflexión sobre los procesos que nos llevan a los conocimientos.

Meta. Son aspiraciones que se trazan los estudiantes para alcanzar en un periodo determinado de tiempo

Perfil educativo. Son rasgos individuales que esperamos lograr en el alumno, al final del proceso educativo.

Psicología. Viene de las voces “sique = alma”; “logo = tratado”. Estudia las particularidades cognitivas y afectivas del alumno (herencia y ambiente).

III. MÉTODOS Y MATERIALES

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

HG La creatividad se relaciona significativamente con el desarrollo cognitivo y socio emocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica

3.1.2. Hipótesis específicas

HE 1 La creatividad incide significativamente en el desarrollo de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica.

HE 2 La creatividad incide significativamente en el desarrollo socioemocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica.

3.2. Variable de estudio

3.2.1. Definición conceptual

3.2.1.1. Variable 1: creatividad

Es ser humano es cambiante y está relacionado con el proceso dinámico, que viene a ser el motor principal de cada individuo, lo que le permite evolucionar constantemente (Joachin, 2017).

3.2.1.2. Variable 2: Desarrollo cognitivo y socioemocional

Son las diferentes etapas por las que pasa el ser humano, las que los capacita en la consolidación de razonar, pensar y poder utilizar sus herramientas mentales, ya que tiene sus inicios en la infancia temprana, motivado por su entorno en el que vive. (Concepto de, s.f.).

En tanto el desarrollo socioemocional es un proceso en el cual una persona en el tiempo de su vida va consiguiendo muchos conocimientos de su entorno, lo que posibilita que se refuercen su inteligencia y sus capacidades (Cuídate, s.f.).

3.2.2. Definición operacional

3.2.2.1. Variable 1: creatividad

Para poder medir la creatividad del estudiante, se tuvo que aplicar el instrumento de Evaluación multifactorial de la creatividad (EMUC), que contiene cuatro ítems y que se encuentra dividida en tres dimensiones y tres indicadores:

Tabla 1.

Indicadores de creatividad

DIMENSIONES	INDICADORES
FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none">- Produce la mayor cantidad posible de palabras, ideas o asociaciones.- A mayor respuesta mayor probabilidad que algunas de ellas sea creativa.
FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Variedad de conceptos o categorías cuando se producen ideas.- Variedad de soluciones dadas a un problema.
ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none">- Respuestas menos habituales o comunes.- Respuestas son juzgadas como ingeniosas.
MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- Se involucra en diferentes actividades.- Es perseverante en el desarrollo de los retos que se propone.- Soluciona problemas expresando un equilibrio emocional durante la actividad.- Se siente contento con la solución de un problema

3.2.2.2. Variable 2: desarrollo cognitivo y socioemocional

Está concentrado en todos los procesos del pensamiento, el cual tiene diferentes etapas como son la sensoriomotor que van desde los 0 hasta los 2 años, la etapa preoperacional, que va desde los 2 a 6 años de edad y las con operaciones concretas que son en los 7 a 11 y de 12 hacia adelante, las cuales con razonamientos abstractos.

Damos, W. (2016), nos muestra que el manejo de las emociones hace sentirse muy seguros de sí a las personas, y esto se da desde niños, lo cual logra cosas positivas como la interacción social, emocional y autorregulación, ya que esto impactará positivamente en sus estudios académicos, en lo profesional y salud. (p-67).

3.3. Tipo y nivel de investigación

El nivel de la investigación es básico correlacional dado que evalúa la relación estadística de las variables sin influencia extraña (Panduro, 2000). El tipo de investigación fue básico transversal, ya que solo se limitó a datos que se recogieron en un solo momento (Hernández Fernández y Baptista, 2006).

3.4. Diseño de investigación

Este trabajo fue desarrollado con el método descriptivo correlacional. Fue descriptivo ya que buscó ciertas características y rasgos que son de mucha importancia los cuales se quiso investigar, describiendo personas, grupos o fenómenos que estén en investigación y es correlacional porque una variables mediante patrones que son predecibles los que se dan para un grupo o población cuyo único fin es relacionar dos o más variables, las que se sustentan en una hipótesis, la que luego se somete a una prueba, para poder ir conociendo el comportamiento de cada una de ellas, Hernández (2003), ya que esta modalidad tiene un propósito que es la de evaluar la relación entre dos o más variables (p-122).

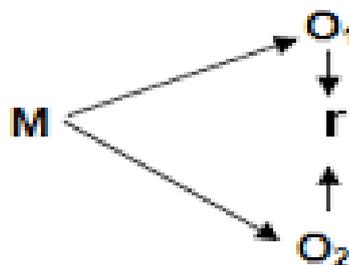
Dónde:

M: Muestra

O₁: Observación de la variable 1

O₂: Observación de la variable 2

R: Coeficiente de correlación



3.5. Población y muestra de estudio

3.5.1. Población

Vara Horna (2010), manifiesta que la población es la totalidad de las personas, objetos, documentos, situaciones las cuales se van a investigar, ya que éstas se encuentran en un espacio o territorio que varían en el tiempo.

En nuestro trabajo de investigación la población estuvo conformada por 256 estudiantes, los cuales comprenden 146 mujeres (57%) y 110 hombres (43%) de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista, que representa el 100%, las cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla X: datos sociodemográficos

Rango	Grado	1° Sec.		2° sec.		3° Sec.		4° Sec.		5° Sec.		Total	
Edad		n	%	n	%								
12–14 años		25	10%	27	11%	26	10%	29	11%	27	11%	134	53%
15-17 años		29	11%	24	9%	22	9%	24	9%	23	9%	122	47%
Total		54	21%	51	20%	48	19%	53	20%	50	20%	256	100%
Sexo		n	%	n	%								
Hombres		22	9%	24	9%	21	8%	27	11%	26	10%	120	47%
Mujeres		27	10%	26	10%	25	10%	28	11%	30	12%	136	53%
Total		49	19%	50	19%	46	18%	55	22%	56	22%	256	100%

Fuente: Elaboración propia del autor

3.5.2. Muestra

La muestra es lo que se extrae de la población, que pueden ser seleccionados por algún muestreo, el cual el investigador lo resuelve la cual representa a la población investigada (Vara H., 2010).

Es una parte significativa de la población y está constituida por 69 estudiantes que representan el 29%; de los estudiantes matriculados, de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista - Ica.

A. Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en los años de 1° a 5° de secundaria.
- Estudiantes con asistencia regular al centro educativo
- Los que tienen predisposición a la evaluación.

B. Criterios de exclusión

- Estudiantes con más del 30% de inasistencias a las actividades regulares del centro de estudios.
- Estudiantes con alguna limitación física o enfermedad.

Tabla 2.

Grado y secciones

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	SECCIONES	N°	%
I.E. GENARO HUAMAN ACUACHE	1° AÑO - A y B	22	9%
		27	10%
	2° AÑO - A y B	24	9%
		26	10%
	3° AÑO - A y B	21	8%
		25	10%
	4° AÑO - A y B	27	11%
		28	11%
	5° AÑO – A y B	26	10%
		30	12%
TOTAL		256	100%

Fuente: Elaboración propia del autor

3.5.3. Muestreo

El muestreo que se ha seleccionado corresponde al tipo no probabilístico, lo cual se hizo por conveniencia, siendo una muestra que coincide con la población (Carrasco, 2006, p. 242), que según los criterios de parte del investigador se escogieron a 69 estudiantes.

3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas de recolección de datos

Para este trabajo de investigación se procedió a utilizar la técnica de la entrevista y observación, antes de poder aplicar los instrumentos, mencionados. Callejo (2002), manifiesta que, la observación permitió tener un amplio panorama de conductas referentes a las variables de estudio, en tanto la entrevista, se pudo conocer un poco más a los participantes, mencionando las situaciones o casos que ellos presenten. Una vez que se realizaron estas técnicas se continuó a aplicar la encuesta solicitándole sus datos personales, tales como: edad, sexo, grado, procedencia, ya que los instrumentos (escala o inventario), son indicadores que van dirigidos hacia la población.

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

Para este trabajo se aplicaron dos cuestionarios y el test de EMUC. El primero está dado para la variable de creatividad, cuyo instrumento señala que la guía de observación consta de 10 ítems, conteniendo las dimensiones de fluidez (3), originalidad (3) y motivación (4), cuya escala de medición valorativa es nunca (1), a veces (2) y siempre (3), teniendo una duración de 10 – 15 minutos, en la cual deben marcar con una “X” la respuesta más idónea de cada uno de ellos. Para el segundo cuestionario de la variable desarrollo socioemocional, cuyo instrumento de medición consta de 20 ítems, en las que manifiestas tres dimensiones como son la interacción social (7), la conciencia emocional (7) y la autorregulación (6), en donde la escala de medición valorativa es nunca (1), a veces (2) y siempre (3), teniendo una duración de 10 – 15 minutos, en la cual deben marcar con una “X” la respuesta más idónea de cada uno de ellos. Y la última encuesta se aplicó a cinco docentes sobre el desarrollo cognitivo, el cual consta de 10 ítems, en la cual la escala de medición está dada en 1 (Si), 2 (No) y 3 (A veces).

3.7. Métodos de análisis de datos

Para la realización de nuestro estudio, se tomó para el llenado de los datos el programa excel, para luego pasar al software estadístico SPSS versión 23 para windows, en la cual se desarrolla una base de datos y distintas proyecciones, en las que el análisis e interpretaciones se elaboraron a través de porcentuales, totales y medidas de tendencia, que nos llevaran a poder medir la relación entre las variables utilizando el estadístico r de Pearson.

3.8. Aspectos éticos:

Se comienza con una solicitud dirigida al Director de la I.E. Genaro Huamán Acuache, del distrito de San Juan Bautista – Ica, para poder tener su autorización para aplicar y explicar a los estudiantes las variables de creatividad y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional, cuyo único fin fue la investigación, y cuyos datos obtenidos tuvieron el total respaldo a la privacidad de cada uno de ellos.

El trabajo de investigación cuenta con las citas bibliográficas adecuadas, para poder respetar el derecho de autor de su creación intelectual.

Según el Código de Ética del Psicólogo peruano, podemos considerar los siguientes artículos:

Art. 79, en la que el investigador asume total responsabilidad de su investigación en el aspecto ético.

Art. 80, en donde la responsabilidad de las prácticas éticas se relaciona directamente con el investigador.

Art. 81, aquí el investigador informa progresivamente de todos los aspectos a investigar y que pueden influir en sus decisiones de querer participar y siempre tener una respuesta a las interrogantes planteadas, para así proteger la dignidad y bienestar de cada uno de ellos.

Art. 82, debe existir una empatía de honestidad entre la relación del investigador con el sujeto.

Art. 83, es donde el individuo puede declinar su participación teniendo toda la libertad de poder hacerlo.

Art. 84, se tiene que tener un claro acuerdo del investigador y el participante, donde se especifica con claridad las responsabilidades de cada uno de ellos.

Art. 85, En este punto el investigador proporciona abundante información sobre lo que se va a preguntar aclarando cualquier duda o malentendido que pueden surgir.

Art.86, es donde el investigador tiene pleno uso de poder eliminar efectos negativos que esté relacionado con el experimento.

Art. 87, es donde toda la información recabada de los participantes durante la investigación será totalmente confidencial, siempre y cuando haya dado un acuerdo previo y si lo manejan terceras personas también debe ser explicado que forma parte del proceso para que se pueda tener la autorización respectiva.

IV. RESULTADOS

4.1. Validez y confiabilidad del instrumento

La selección de los instrumentos se realizó a medida que se estuvo realizando la operacionalización de las variables, en las que se identificaron las variables, desagregándose en dimensiones y posteriormente en indicadores, determinando el número de ítems y llegando al final a elaborar los instrumentos; esto se ha dado de acuerdo con la intención de la investigación y de la validez que tenga.

a) Confiabilidad del instrumento de creatividad

La confiabilidad del instrumento se realizó con el alfa de Cronbach, porque el instrumento es un cuestionario politómico, con escala tipo Likert.

Tabla 3.

Resumen de procesamiento de casos del instrumento de creatividad

		N	%
Casos	Válido	69	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	69	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadístico de fiabilidad de la variable creatividad a través del alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,934	4

Análisis e Interpretación

En función de los resultados, teniendo en cuenta el índice de correlación obtenido por el alfa de Cronbach, siendo de .934, los resultados tienen una confiabilidad aceptable, además de ser totalmente válido el instrumento, puesto que es mayor que 0.60, según el baremo de estimación, razón por la cual se acepta dicho instrumento.

b) Confiabilidad del instrumento de desarrollo socioemocional y cognitivo

La confiabilidad del instrumento se realizó con el alfa de Cronbach, porque el instrumento es un cuestionario politómico, con escala tipo Likert.

Tabla 4.
Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	69	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	69	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadístico de fiabilidad de la variable del desarrollo socioemocional y cognitivo a través del Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,948	3

Interpretación

En función de los resultados, teniendo en cuenta el índice de correlación obtenido por el alfa de Cronbach, siendo de .948, los resultados tienen una confiabilidad aceptable, además de ser totalmente válido el instrumento, puesto que es mayor que 0.60, según el baremo de estimación, razón por la cual se acepta dicho instrumento.

c) Método de expertos (juicio de expertos)

A los expertos se le entregó la matriz de consistencia, instrumentos, fichas de validación, prueba piloto, donde se tiene base del procedimiento de validación descrita, en donde los expertos consideran que son pertinentes existiendo una estrecha relación entre los criterios y objetivos del estudio, ítems, y la información recopilada.

La validez del instrumento (toma de datos), del presente trabajo de investigación, se realizó por medio de juicio de expertos, que es una evaluación con criterio propio, en donde calificaron el cuestionario que se empleó.

Los expertos que realizaron este trabajo fueron los siguientes:

Tabla 5.
Validez del contenido – Instrumento - Cuestionario

Jueces expertos	Grado	Nombres	CIP N°
Experto 1	Doctora	Rosa E. Chirinos Susano	3090
Experto 3	Doctor	Yreneo Eugenio Cruz Telada	

Fuente: Juicio de expertos

Las calificaciones según el criterio de validación se mencionan en la hoja de juicio de expertos, esto con respecto al contenido del instrumento (ver anexo de juicio de expertos)

4.2. Tablas, gráficos e interpretaciones

Tabla 6.
Datos demográficos del estudiante

Datos Demográficos	Valores	Frecuencia	%	% Total
Edad del estudiante	De 12 a 14 años	30	43.5%	100.0%
	De 15 a 17 años	39	56.5%	100.0%
	Total	69	100.0%	100.0%
Sexo del estudiante	Masculino	38	55.1%	100.0%
	Femenino	31	44.9%	100.0%
Residencia del estudiante	Total	69	100.0%	100.0%
	San Juan	35	50.7%	100.0%
	Fonavi San Martin	10	14.5%	100.0%
	El Carmen	6	8.7%	100.0%
	El Olivo	4	5.8%	100.0%
	Caserío Quilloay	5	7.2%	100.0%
	Longar	3	4.3%	100.0%
	Camino de Reyes	6	8.7%	100.0%
	Total	69	100.0%	100.0%
	Grado del estudiante	Primero	16	23.2%
Segundo		15	21.7%	100.0%
Tercero		12	17.4%	100.0%
Cuarto		14	20.3%	100.0%
Quinto		12	17.4%	100.0%
Total		69	100.0%	100.0%

Fuente: Elaboración propia

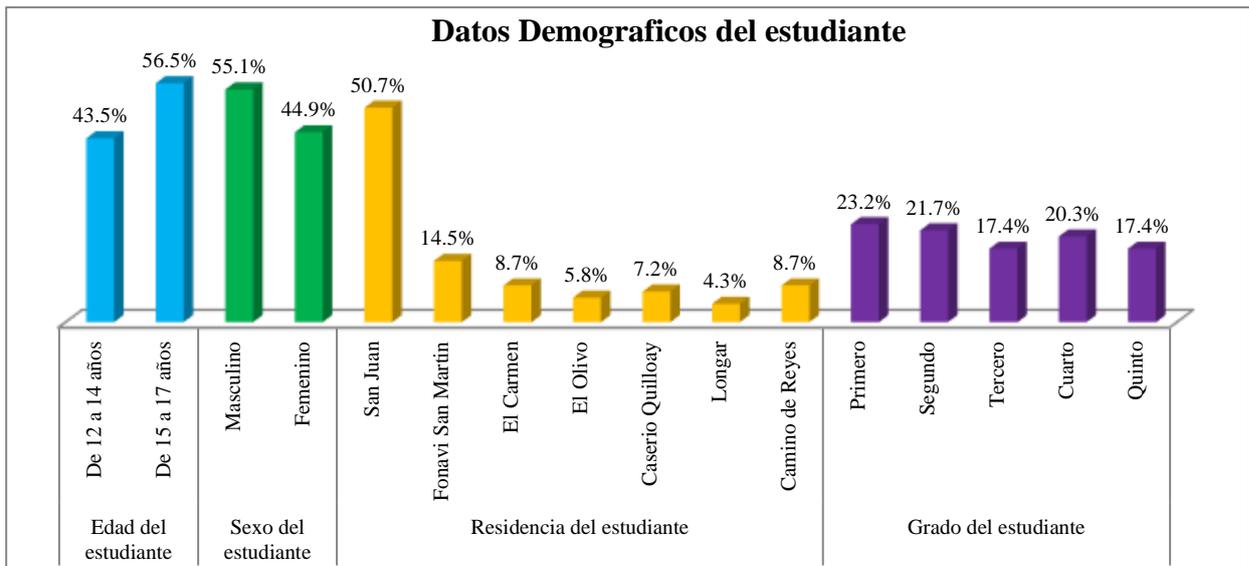


Figura 1. Datos demográficos del estudiante

Análisis e interpretación

De los datos demográficos obtenidos respecto a la edad del estudiante, podemos mencionar que el 56,5% (39 estudiantes) su rango de edad fluctúa entre los 15 a 17 años, en tanto el 43,5% (30 estudiantes) sus edades están entre los 12 a 14 años respectivamente.

Respecto al sexo de los estudiantes encontramos que la población masculina es del 55,1% (38 estudiantes), y el sexo femenino se sitúa en un 44,9% (31 estudiantes) respectivamente.

Se puede observar que más de la mitad (50,7%) (35 estudiantes) de los estudiantes viven en el distrito de San Juan Bautista, siguiéndole Fonavi San Martin (14,5%), mientras que en los alrededores encontramos que el 24% proviene del Carmen, El Olivo, Quilloay, Longar y Camino de Reyes.

Observamos, que el grado de estudio se da en el primer año (23,2%) (16 estudiantes), siguiéndole el 2 año con un 21,7%, quedando el tercer año (17,4) del alumnado y con un 37,9% se reparten el cuarto y quinto año respectivamente.

Tabla 7.
Variable de creatividad

Ítems	Dimensiones	Cuestionario de Creatividad	Nunca		A veces		Siempre		Total	Promedio	Promedio Final	
			n	%	n	%	n	%				n
1	Fluidez	¿Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrollar?	11	15.9%	36	52.2%	22	31.9%	69	100.0%	2.2	2.3
2		¿Emplea el mayor número de palabras o ideas en sus expresiones orales o escritas?	0	0.0%	50	72.5%	19	27.5%	69	100.0%	2.3	
3		¿Sus ideas o expresiones siempre las desarrolla teniendo en cuenta una regla dada?	0	0.0%	39	56.5%	30	43.5%	69	100.0%	2.4	
4		¿Sus respuestas a un problema siempre son menos habituales, obvias o comunes?	17	24.6%	41	59.4%	11	15.9%	69	100.0%	1.9	
5	Originalidad	¿Sus respuestas a una situación concreta siempre son juzgadas como curiosas?	11	15.9%	39	56.5%	19	27.5%	69	100.0%	2.1	1.9
6		¿Sus respuestas ante un problema siempre son espontáneas o sucede después de un trabajo sistematizado?	39	56.5%	11	15.9%	19	27.5%	69	100.0%	1.7	
7	Flexibilidad	¿Utiliza diferentes conceptos o categorías para producir ideas?	6	8.7%	55	79.7%	8	11.6%	69	100.0%	2.0	2.1
8		¿Propone una variedad de soluciones ante un problema educativo o de la vida diaria?	22	31.9%	17	24.6%	30	43.5%	69	100.0%	2.1	
9	Motivación	¿Es predispuesto para involucrarse en las diferentes actividades con alegría?	0	0.0%	44	63.8%	25	36.2%	69	100.0%	2.4	2.1
10		¿Es perseverante en el desarrollo de los retos que se propone?	22	31.9%	28	40.6%	19	27.5%	69	100.0%	2.0	
11		¿Soluciona problemas manteniendo un equilibrio emocional durante la actividad?	0	0.0%	61	88.4%	8	11.6%	69	100.0%	2.1	
12		¿Se siente contento con la propuesta para resolver un problema?	11	15.9%	39	56.5%	19	27.5%	69	100.0%	2.1	

Fuente: Elaboración propia

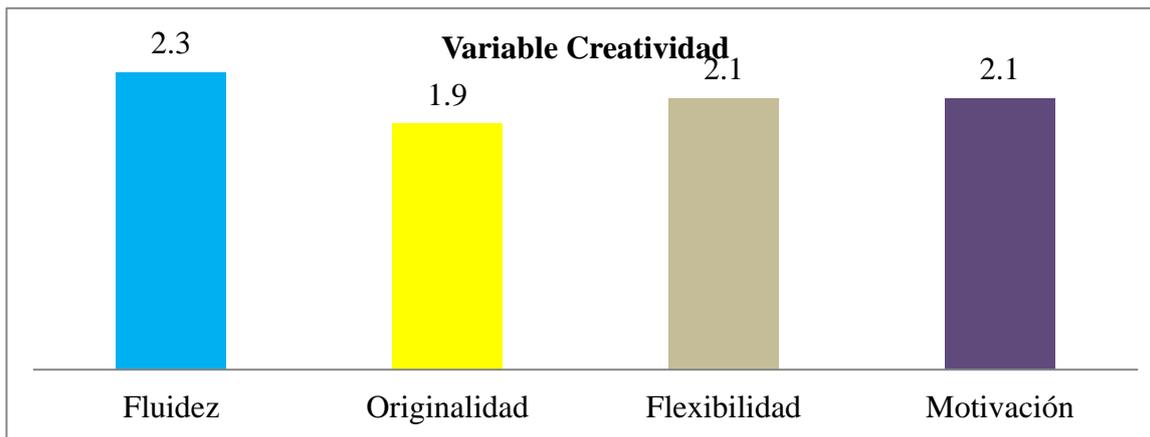


Figura 2. Variable creatividad

Análisis e interpretación

Teniendo a la variable creatividad, se puede afirmar que respecto a sus dimensiones podemos encontrar que la fluidez se encuentra con un promedio final del 2.3%, donde resalta que el 52.2% a veces se expresa de forma espontánea durante las actividades en el aula, en tanto el 72.5% menciona sus ideas o palabras en las expresiones vertidas de forma oral o escrita y con respecto a sus ideas, el 56.5% respeta las reglas con las que se rigen.

La dimensión de originalidad obtiene un promedio final del 1.9%, en la cual resalta un 59.4% que a veces sus respuestas ante problemas son menos comunes o habituales, mientras que el 56.5% indica que sus respuestas a veces son juzgadas como curiosas, y solo el 56.5% hace acotación en las que sus respuestas son espontáneas o a raíz de un trabajo sistematizado.

Respecto a la dimensión flexibilidad (promedio final de 2.1%) se puede observar que el 79.7% a veces utiliza conceptos diferentes para definir sus ideas, mientras que el 43.5% siempre interviene proponiendo soluciones a distintos problemas educacionales o de la vida común de los estudiantes.

Podemos mencionar que la dimensión motivación (promedio final 2.15), nos manifiesta que el 63.8% a veces se siente predispuesto en involucrarse en las actividades educativas con mucha alegría, en tanto el 40.6%, indica que la perseverancia a veces ayuda a obtener los retos que uno mismo se propone, un 88.4% indica que a veces las soluciones están en mantener el equilibrio durante el desarrollo de una actividad, y solo el 56.5% menciona que a veces se siente contento ante las propuestas que obtiene para resolver problemas.

Tabla 8.*Variable de desarrollo socioemocional y cognitivo*

Ítems	Dimensiones	Cuestionario Socioemocional	Nunca		A veces		Siempre		% Total		Promedio	Promedio Final
			n	%	n	%	n	%	n	%		
1	Interacción social	Colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas	26	37.7%	43	62.3%	0	0.0%	69	100.0%	1.6	2.3
2		Muestra seguridad de sí mismo	6	8.7%	38	55.1%	25	36.2%	69	100.0%	2.3	
3		Muestra respeto hacia los demás	0	0.0%	16	23.2%	53	76.8%	69	100.0%	2.8	
4		Es solidario con sus compañeros	23	33.3%	21	30.4%	25	36.2%	69	100.0%	2.0	
5		Asume responsabilidades que se le encomienda	0	0.0%	44	63.8%	25	36.2%	69	100.0%	2.4	
6		Elabora con el grupo los acuerdos que se establece	6	8.7%	36	52.2%	27	39.1%	69	100.0%	2.3	
7		Interactúa en diferentes eventos familiares formando parte del grupo.	0	0.0%	27	39.1%	42	60.9%	69	100.0%	2.6	
8		Muestra su afecto a Dios a través de oraciones y canciones sencillas	0	0.0%	44	63.8%	25	36.2%	69	100.0%	2.4	
9	Conciencia emocional	Expresa sus sentimientos y emociones hacia los demás	6	8.7%	53	76.8%	10	14.5%	69	100.0%	2.1	2.3
10		Demuestra autonomía al realizar sus trabajos que realiza	11	15.9%	16	23.2%	42	60.9%	69	100.0%	2.4	
11		Es cariñoso con las personas de su entorno	0	0.0%	27	39.1%	42	60.9%	69	100.0%	2.6	
12		Se preocupa cuando sus amigos están tristes.	11	15.9%	48	69.6%	10	14.5%	69	100.0%	2.0	
13		Reconoce su sexo	0	0.0%	0	0.0%	69	100.0%	69	100.0%	3.0	
14		Respeto las diferencias que existe en sus compañeros	17	24.6%	52	75.4%	0	0.0%	69	100.0%	1.8	
15		Participa libremente con iniciativa en las actividades grupales	21	30.4%	21	30.4%	27	39.1%	69	100.0%	2.1	
16		Interactúa con seguridad frente a los demás	10	14.5%	34	49.3%	25	36.2%	69	100.0%	2.2	
17	Autorregulación	Demuestra iniciativa en las actividades que se realiza	6	8.7%	38	55.1%	25	36.2%	69	100.0%	2.3	2.1
18		Muestra seguridad en las actividades que se realiza	6	8.7%	38	55.1%	25	36.2%	69	100.0%	2.3	
19		Elige las actividades que desea realizar	21	30.4%	38	55.1%	10	14.5%	69	100.0%	1.8	
20		Controla sus impulsos ante sus compañeros	6	8.7%	53	76.8%	10	14.5%	69	100.0%	2.1	

Fuente: Elaboración propia

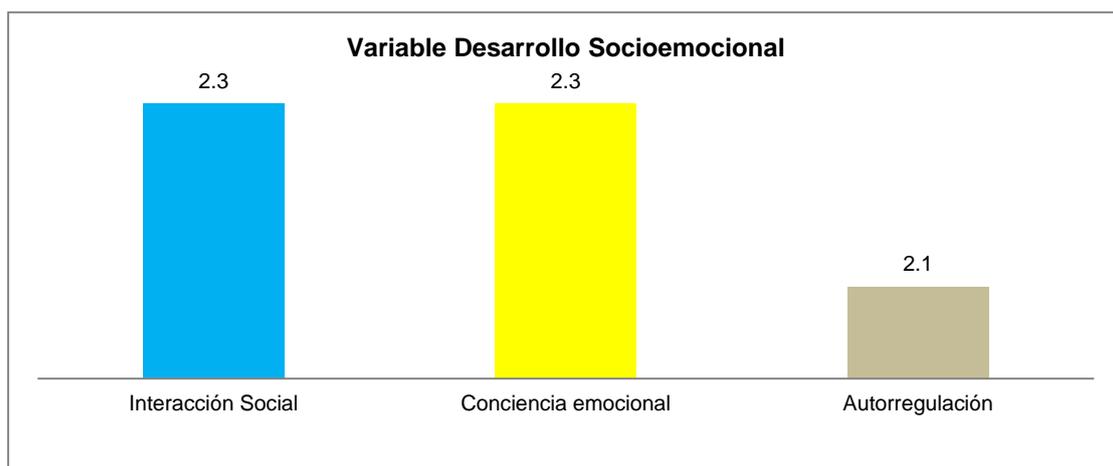


Figura 3. Variable desarrollo socioemocional y cognitivo

Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos, respecto a la variable del desarrollo socioemocional y cognitivo, podemos mencionar que de acuerdo con la primera dimensión de interacción social se obtiene un promedio final de 2.3%, en las que sobresalen los resultados con un 62.3% que los estudiantes a veces colaboran en distintas actividades aportando sus ideas, con un 55.1% los estudiantes a veces muestran seguridad en ellos mismos, pero siempre tienen respeto hacia los demás (76.8%), son solidarios (36.2%) y en muy pocas veces asumen responsabilidades encomendadas (63.8%), también se observa que los acuerdos que se establecen a veces lo cumplen (52.2%) y siempre interactúan en distintos eventos familiares (60.9%).

La otra dimensión sobre la conciencia emocional, nos permite tener un promedio final del 2.3%, en la que resaltan otros resultados como el afecto a Dios en sus oraciones (63.8%), expresan sentimientos y emociones en un 76.8%, tiene autonomía en sus trabajos siempre (60.9%), con un porcentaje similar es cariñoso con las personas de su entorno, se preocupa por el estado de ánimo de sus amigos (69.6%), al igual que reconoce su sexo (100%) y respeta a sus demás compañeros en un 75%.

La dimensión autorregulación nos muestra un promedio final de 2.1%, en la que podemos resaltar los siguientes resultados: como la participación libre de los estudiantes en actividades grupales que se da siempre en un 39.1%, muestra interacción frente a sus compañeros con un 49.3%, demostrando iniciativa en las diferentes actividades (55.1%) y con igual porcentaje muestra seguridad en sus

actividades y elige las actividades que desea realizar y con 76.8% controla sus impulsos ante los demás.

Tabla 9.

Cuestionario a los docentes sobre el desarrollo cognitivo

Cuestionario a los docentes sobre el desarrollo cognitivo									
Ítems	Cuestionario	Si		No		A veces		Total	
		n	%	No	%	n	%	n	%
1	¿Considera usted que la creatividad incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?	5	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	5	100.0%
2	¿Usted como docente crea ambientes educativos que desarrollen los aprendizajes?	5	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	5	100.0%
3	¿Usted registra las actividades en los cuales pone mucho más énfasis en los estudiantes?	3	60.0%	0	0.0%	2	40.0%	5	100.0%
4	¿Usted en el proceso enseñanza – aprendizaje puede observar que los estudiantes poseen conflictos cuando se les imparte conocimiento?	2	40.0%	0	0.0%	3	60.0%	5	100.0%
5	¿Los estudiantes del nivel secundario presentan dificultades al entender instrucciones secuenciales?	2	40.0%	2	40.0%	1	20.0%	5	100.0%
6	¿Los estudiantes presentan presencia de periodos de atención y concentración cortos?	2	40.0%	0	0.0%	3	60.0%	5	100.0%
7	¿Al realizar actividades al aire libre y los estudiantes descubren sus propiedades o bondades de los objetos, ellos aplican el razonamiento lógico, deductivo, inductivo?	3	60.0%	0	0.0%	2	40.0%	5	100.0%
8	¿Usted aplica con frecuencia actividades creativas para fortalecer el desarrollo cognitivo?	4	80.0%	0	0.0%	1	20.0%	5	100.0%
9	¿Usted cree que los estudiantes deben forzar el aprendizaje para poder adquirir más conocimientos?	0	0.0%	5	100.0%	0	0.0%	5	100.0%
10	¿Usted considera que el aprendizaje sensorial permite pensar y expresar su pensamiento en un orden lógico?	3	60.0%	0	0.0%	2	40.0%	5	100.0%

Fuente: *Elaboración propia*

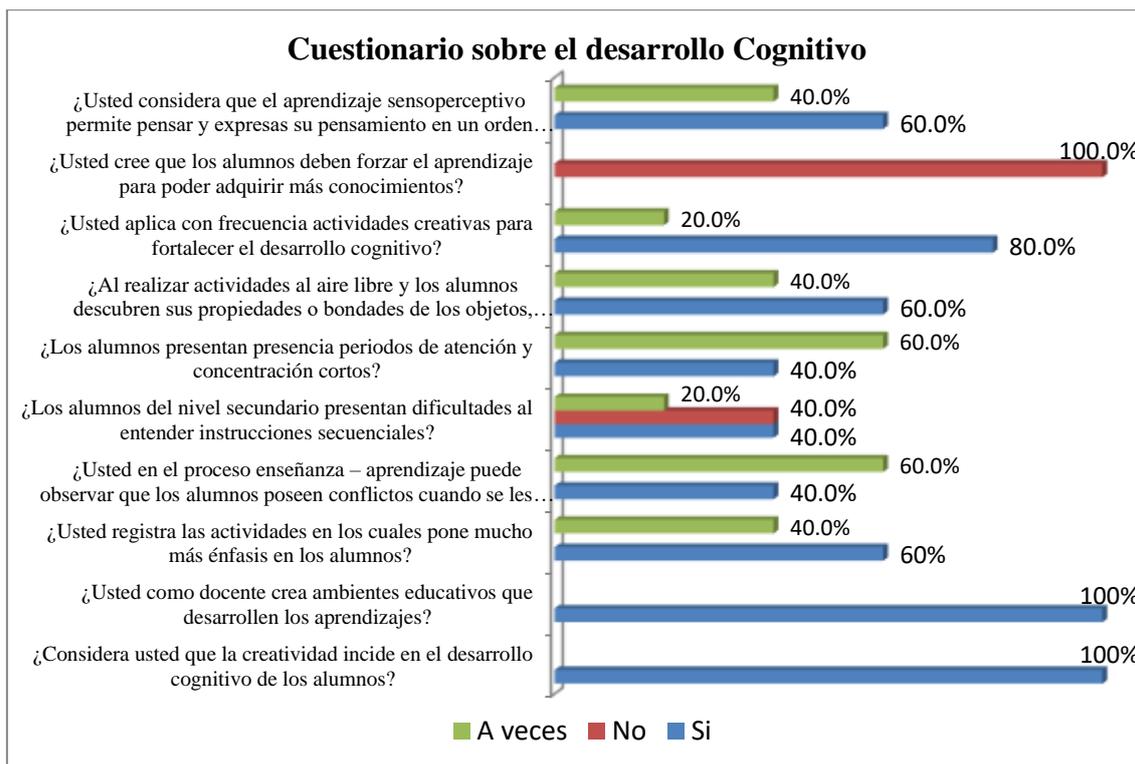


Figura 4. Desarrollo cognitivo

Análisis e interpretación

Como se puede observar en el cuestionario realizado a los docentes, podemos encontrar los siguientes resultados:

- El 100% de los docentes (5), sí consideraron que la creatividad incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes.
- La totalidad de los docentes encuestados (100%), manifiesta que los ambientes educativos sí son adecuados para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.
- El 60% de los docentes (3), sí toma en consideración registrar las actividades en las que los niños ponen mucha atención y el 40% restante (2) a veces lo toma en consideración.
- Tenemos que el 40% de docentes (2) en el desarrollo de la enseñanza del aprendizaje pueden observar que los alumnos sí tienen conflictos, cuando se les imparte conocimiento y el 60% a veces presenta este tipo de dificultad.

- El 40% de los docentes (2) encuestados manifiesta que los estudiantes sí presentan dificultades para entender instrucciones secuenciales, en tanto el otro 40% (2) indica que no presenta esta dificultad y solo el 20% (1) a veces lo tiene.
- Como indican los docentes que el 40% (2) de los estudiantes sí presentan períodos cortos de atención y concentración, el otro restante 60% (3) es recurrente a veces.
- El 60% (3) de los docentes manifiesta que las actividades que se realizan al aire libre los estudiantes sí llegan a descubrir propiedades de distintos objetos en las que aplican el razonamiento, la lógica deductiva e inductiva, y sólo el 40% (2) lo hace a veces.
- La totalidad de los docentes encuestados (100%) al ser consultados sobre forzar el aprendizaje para que el alumno adquiriera más conocimiento, indican que no lo harían.
- El 60% (3) de los docentes encuestados sí considera el aprendizaje sensorial el cual le permite al alumno expresar su pensamiento en un orden lógico, y el 40% (2) restante manifiesta que a veces lo considera.

Tabla 10.
Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad_Total	,195	69	,000
Desar.Socioemoc.Tot	,202	69	,000

Análisis e interpretación

Según la tabla N° 06 de la prueba de normalidad, podemos observar que el gl (grado de libertad o muestra) es de 69 siendo mayor a 50, entonces se determina que se utilizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, a su vez el P.valor es de ,000<0,05, el cual determina que la distribución de datos es no normal, y por lo tanto la hipótesis se analizó por la prueba no paramétrica.

Tabla 11.

Correlación de RHO de Spearman sobre las variables de creatividad y desarrollo socioemocional y cognitivo

Correlaciones no paramétricas

			Creatividad	Desarrollo Socioemocional y cognitivo
Rho de Spearman	Creatividad	Coefficiente de correlación	1,000	,698
		Sig. (bilateral)		,000
		N	69	69
	Desarrollo Socioemocional y cognitivo	Coefficiente de correlación	,698	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	69	69

Tabla 12.

Escala de valores del coeficiente de correlación

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Análisis e interpretación

Como el coeficiente rho de Spearman es -,698 y de acuerdo con el baremo de estimación de la correlación de Spearman, existe una correlación positiva moderada. Además, el nivel de significancia fue menor que 0,05, lo que indica que sí existe una relación entre las variables, donde se puede llegar a concluir, que la creatividad se relaciona significativamente con el desarrollo cognitivo y socio emocional de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica

V. DISCUSIÓN

Los resultados de la tesis titulada “Creatividad, desarrollo cognitivo y socioemocional en estudiantes de educación secundaria, de la Institución Educativa Genaro Huamán Acuache”, San Juan Bautista, Ica – 2029, tuvo como propósito demostrar la influencia de la creatividad en el aspecto cognitivo y socioemocional.

Hacemos, en principio, la comparación con trabajos de investigación similares tanto en el ámbito nacional como internacional. El trabajo de investigación que presentamos tiene una muestra de 69 estudiantes de secundaria, de las secciones 1ro. “A”, 3ro. “A” y 5to. “A”, siendo 44,9% mujeres (31 alumnas) y 55,1% (38) estudiantes, siendo de 12 a 14 años el 43,5% (30) y de 15 a 17 años el 56,5% (39). Precisamos que lo más significativo de los resultados que encontramos en cada una de las dimensiones de la creatividad. En cuanto se refiere a la **fluidez** podemos precisar que el 72,5% de los estudiantes, a veces, emplea el mayor número de palabras cuando se expresa en forma oral o escrita, mientras que un 27,5% siempre lo hace; expresa siempre sus ideas espontáneas un 31,9%, mientras que el 52,2%, a veces, y el 15,9% nunca. Con referencia a la **originalidad**, el 56,5% tiene respuestas a un problema que siempre son menos habituales, obvias o comunes. Por otro lado, con respecto a la **flexibilidad**, un 43,5% siempre propone una variedad de soluciones ante un problema educativo o de la vida diaria. Respecto a la dimensión **motivación**, un 36,2% siempre está predispuesto a involucrarse en las diferentes actividades con alegría, y un 63,8% a veces. Un 27,5% siempre está contento con la propuesta para resolver problemas, y un 56,5% a veces, y un 15,9% nunca.

Con respecto al desarrollo socioemocional, en cuanto a la interacción social, un 76,8% siempre muestra respeto hacia los demás. Un 62,3% a veces colabora con las actividades del grupo, aportando sus ideas. En tanto, un 63,8% a veces asume con responsabilidad lo que se le encomienda. Con respecto a la conciencia emocional, un 60,9% siempre demuestra autonomía al realizar sus trabajos, el mismo porcentaje, se muestra cariñoso con las personas de su entorno. Un 69,6% a veces se preocupa cuando sus amigos están tristes y el 76,8% a veces expresa sus sentimientos y emociones hacia los demás. En cuanto a la autorregulación un 39,1% siempre participa libremente con iniciativas

en las actividades grupales; un 36,2% siempre muestra seguridad en las actividades que realiza, un 55,1% a veces.

Respecto al desarrollo cognitivo, el 100% de los docentes a quienes se les aplicó el cuestionario, respondieron que la creatividad incide en el desarrollo cognitivo de los estudiantes y se deben de crear ambientes académicos especiales para desarrollar la creatividad y los aprendizajes. Un 40% de los estudiantes presenta dificultades para entender instrucciones, un 40% no tiene dificultades y un 20% a veces. Cuando los estudiantes realizan actividades al aire libre, un 60% descubren propiedades de los objetos, un 40% a veces. Por último, el 80% de los profesores realizan actividades creativas para fortalecer el desarrollo cognitivo, el 20% lo realiza a veces.

Teniendo en cuenta el resumen de los resultados de la tesis podemos decir que, Huamán, Q (2014) realizó un estudio para identificar las características creativas de los estudiantes de secundaria encontrando que la mayor creatividad los tenía estudiantes del nivel socio económico medio, sobresaliendo la actividad creativa de las mujeres. Por otro lado, Torrejón, C (2018), en su estudio para determinar y describir el nivel de creatividad de los estudiantes de 5 años, encontró que 60% tenía un nivel bajo de creatividad y el 40% medio y alto. Chávez, G (2018), en su estudio para determinar la influencia de la innovación en la enseñanza de ecuaciones diferenciales en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del segundo año de ingeniería, halló que el 60,3% no percibe la innovación dentro de la enseñanza pedagógica universitaria y esa indiferencia es desfavorable lo que se corrobora en el bajo nivel creativo. Finalmente, el trabajo de Ruíz, R (2004), que tuvo como propósito conocer los niveles creativos que presentan los estudiantes en las fases de titulación del magisterio, encontró que hay altos niveles de creatividad en la titulación y comprobó la relación entre la creatividad y los estilos de aprendizaje, teniendo en cuenta la motivación, la identidad con la institución educativa, el bagaje de conocimientos y los estilos de aprendizaje en sí.

Concluimos señalando que la creatividad, es la capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse con su entorno, conocerlo y transformarlo, desarrollando y aplicando sus conocimientos, para cambiar la sociedad, la naturaleza y el pensamiento.

VI. CONCLUSIONES

- 1) En esta tesis se demostró la influencia positiva que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo y socioemocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. "Genaro Huamán Acuache" San Juan Bautista, Ica, ya que ello permite implementar acciones académicas relacionadas a los diferentes desarrollos emocionales y sociales, tales como la fluidez, originalidad, flexibilidad y motivación.
- 2) Según el primer objetivo específico, se demostró que existe incidencia entre la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que permite crear ambientes educativos que desarrollen los aprendizajes, registrando las actividades diarias, en las que deben tener presente las dificultades de los estudiantes, lo que permitirá fortalecer actividades creativas y de aprendizaje sensorial.
- 3) Según el segundo objetivo específico, también se pudo demostrar la incidencia que tiene la creatividad en el desarrollo socioemocional en los estudiantes, ya que respecto a su interacción social se puede concluir que hay respeto hacia los demás, que asume sus responsabilidades encomendadas e interactúa en distintos eventos grupales o familiares. Respecto a la conciencia emocional están íntimamente relacionados con las muestras de afecto a Dios, en las que pueden expresar sus sentimientos, emociones, demostrando autonomía y reconociendo su sexo, y de acuerdo con la autorregulación se puede manifestar que participan libremente, muestran seguridad ante el resto de personas, tienen iniciativa y pueden controlar sus impulsos.

VII. RECOMENDACIONES

- 1) Incentivar en todas las áreas de estudio del estudiante estrategias didácticas o metodologías de enseñanza, lo que les permitirá poder acceder a una mayor cantidad de datos, que se pueden dar a través de entrevistas, observaciones y cuyos resultados deben tener el fin de mejorar respecto a la creatividad, al desarrollo cognitivo y socioemocional de nuestros estudiantes.
- 2) Implementar acciones que favorezcan su entorno estimulante en las que puedan mejorar su desarrollo cognitivo, teniendo una planificación por parte de los docentes, en las que puedan usar otros recursos como ficha de observación, de cotejo que se puede dar en un período semanal, mensual, trimestral. Los docentes deben mantener un diálogo constante con los padres de familia y poder llegar a tener una mejor interacción social.
- 3) A la dirección y docentes para que tengan en consideración los procesos de aprendizaje y enseñanza, que tengan como propósito el desarrollo social y emocional en los estudiantes, en las que deben gestionarse con capacitaciones y escuelas para los padres, y poder mejorar las relaciones familiares, tomando la debida importancia y poder concientizar en los estudiantes el mejor desarrollo de la inteligencia emocional, la que les permitirá resolver problemas que son muchas veces cotidianos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángel P. (s.f.). Visión psicoanalítica. Obtenido de <https://sites.google.com/site/psicouny4/conclusion/tarea?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>
- Caldera, A. (2018). Estimulación socioemocional del niño. Obtenido de <https://www.educacioninicial.com/c/004/676-estimulacion-socioemocional-del-nino/>
- Carrillo, A. (2019). Pensamiento creativo: características y maneras de potenciarlo. Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-creativo>
- Chávez G. (2018). Innovación en la enseñanza de ecuaciones diferenciales y su influencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del segundo año de las escuelas profesionales de ingenierías de la UNAS, 2017. Universidad Nacional de San Agustín. Escuela de Posgrado. Arequipa-Perú. P. 07. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5678/EDDchguln.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Concepto de (s.f.). Desarrollo cognitivo. ¿Qué es el desarrollo cognitivo? Obtenido de <https://concepto.de/desarrollo-cognitivo/>
- Corujo R. & Borgues, H. & Rodriguez, N. (2016). La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico. Integra Educativa Vol. IX N° 1. Universidad de sancti Spiritus “José Martí Pérez”. Cuba. P. 123-137. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v9n1/v9n1_a08.pdf
- Cuídate (s.f.). Desarrollo cognitivo. Obtenido de <https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/diccionario/desarrollo-cognitivo.html>
- Dávila c. (2016). Salud y familia. Cómo fortalecer la creatividad y el desarrollo cognitivo en los niños. Prensa libre. Guatemala. Obtenido de <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/como-fortalecer-la-creatividad-y-el-desarrollo-cognitivo-en-los-nios/>

- Divulgación dinámica (2019). Desarrollo socioemocional. Obtenido de <https://www.divulgaciondinamica.es/blog/desarrollo-socio-emocional/>
- González, J. (2016). La creatividad en usuarios de videojuegos. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Bellas Artes. Tesis doctoral. Madrid-España. P. 11-15. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/37142/1/T37043.pdf>
- Hanco M. & Lourdes J. & Huamani L. (2018). Los procesos cognitivos y la creatividad en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 41065 de culypampa provincia de la unión-2007. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de ciencias de la educación. Arequipa – Perú. P. 4. Obtenido de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6467/EDChamalj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Huamán Q. (2014). Características creativas en estudiantes de la I.E. “Sagrado corazón de Jesús” del distrito de San Ramón Chanchamayo. Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo. P. 11. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3242/Huaman%20Quispe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Joachin, C. (2017). La creatividad: concepto, técnicas y aplicaciones. Obtenido de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Lanza, D. (s.f.). Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en educación primaria. Universidad Autónoma de Madrid. Facultad de Psicología. Madrid-España. P. 1-9. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasParaEl Desarrollo DeLa Creativid-4640391.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasParaEl%20Desarrollo%20De%20La%20Creatividad-4640391.pdf)
- Londoño, C. (2019). Según Piaget esta son las 4 etapas del desarrollo cognitivo. Elige educar. Obtenido de <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>
- Lujan, I. (2017). El desarrollo cognitivo: las fases de Piaget. Universidad de valencia. Master Universitario en Investigación en didácticas específicas. Valencia-España. Obtenido de <https://www.uv.es/uvweb/master->

investigacion-didactiques-especificques/es/blog/desarrollo-cognitivo-fases-piaget-1285958572212/GasetaRecerca.html?id=1285960943583

Milicic, N. (2016). Economía y negocios on line. Características de los niños creativos. Santiago- Chile. Obtenido de <http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=228024>

Navarro J. & López O. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. Universidad de Murcia. Facultad de Psicología. Anales de Psicología (2010, vol. 26, N° 1 (enero), 151-158). Murcia-España. Obtenido de https://www.um.es/analesps/v26/v26_1/18-26_1.pdf

Okdiario (2017). ¿Cómo son las personas creativas?. Ok diario-curiosidades y noticias increíbles. Obtenido de <https://okdiario.com/curiosidades/rasgos-caracteristicas-personas-creativas-1292934>

Raffino, M. (2020). Pensamiento creativo. ¿Qué es el pensamiento creativo?. Argentina. Obtenido de <https://concepto.de/pensamiento-creativo/>

Rodríguez, G. (2012). Creatividad empresarial. Creatividad en oriente y occidente. Lima-Perú. Obtenido de <https://profdrodriguezg.blogspot.com/2012/09/creatividad-en-oriente-y-occidente.html>

Ruiz, C. (2004). Creatividad y estilo de aprendizaje. Universidad de Málaga. Facultad de ciencias de la educación. Málaga-España. P. 276, 277, 280,555. Obtenido de <http://www.biblioteca.uma.es/bbl/doc/tesisuma/16703947.pdf>

Sagrastani, G. (2010). Sobre la estrecha relación entre la educación y creatividad. Facultad de diseño y Comunicación. Reflexión Académica en Diseño y comunicación N° XIV P. 164-166. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=311&id_libro=128

Schnapp C. (2019). 5 principios para apoyar la creatividad de tus estudiantes. Habilidades del siglo XXI. Educarchil. Obtenido de <https://www.educarchile.cl/5-principios-para-apoyar-la-creatividad-de-tus-estudiantes>

- Soler M.(2015). La creatividad como perspectiva en la formación académica universitaria. Estudio de los ingresantes a la facultad de Ciencias Agrarias, Universidad Nacional de Jujuy. Universidad de Murcia. España-Murcia. P. 181, 204, 213, 215, 227,228. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/48361/1/Mar%C3%ADa%20Sof%C3%ADa%20Soler%20Pasquini%20Tesis%20Doctoral.pdf>
- Torrejon C. (2018). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N° 109 del distrito de Jazan-Bongara-Amazonas. Universidad Cesar vallejo. Escuela de Posgrado. Segunda especialidad. Chiclayo-Perú. P. 09. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30190/Torrejon_CM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Universidad Nebrija (2017). El docente y el fomento de la creatividad en el aula. El rol del docente y la creatividad en el aula. Obtenido de <https://www.appf.edu.es/docente-fomento-la-creatividad-aula/>
- Vela L. (2019). El desarrollo de los procesos cognitivos creativos en torno a la escritura, en niños de 7 a 13 años. Universidad distrital Francisco José de Caldas, Facultad de ciencias y educación. Bogota-Colombia. P. 42, 49,82. Obtenido de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/25006/VelaCamargoLeidyCatherine2019.pdf;jsessionid=A8F77B06241CCE8FA44F373CDB42BCC7?sequence=1>
- Zwilling, M. (s.f.). 10 mitos sobre la creatividad. Obtenido de <https://www.entrepreneur.com/article/266418>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES
<p>Problemas general</p> <p>Que influencia tiene la Creatividad en el desarrollo cognitivo y socio emocional en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista-Ica</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>PE1</p> <p>Como incide la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista-Ica</p> <p>PE2</p> <p>Como influye la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Genaro Huamán Acuache de San Juan Bautista-Ica</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Demostrar la influencia que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes de educación secundaria de la IE “Genaro Huamán Acuache” San Juan Bautista Ica</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>OE1: Comprobar la incidencia que tiene la creatividad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la IE “Genaro Huamán Acuache” San Juan Bautista - Ica</p> <p>OE2:</p> <p>Demostrar la influencia que tiene la creatividad en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de educación secundaria IE “Genaro Huamán Acuache” San Juan Bautista-Ica.</p>	<p>Hipótesis General.</p> <p>Si se aplica la creatividad en forma sistemática se mejora el desarrollo cognitivo y socio emocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica</p> <p>Hipótesis Específicas.</p> <p>HE1: A una eficiente aplicación de la creatividad, se mejora positivamente el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica</p> <p>HE2:</p> <p>Una eficiente aplicación de la creatividad, mejora el desarrollo socioemocional en los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Genaro Huamán Acuache San Juan Bautista - Ica</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Creatividad</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Desarrollo cognitivo</p> <p>Desarrollo socioemocional</p> <p>Variable Interviniente</p> <p>Estudiantes de educación secundaria (1° año a 5° años)</p>	<p>Indicadores de la Variable Independiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de Creatividad - Calidad de creatividad <p>Indicadores de la Variable Dependiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Frecuencia de Desarrollo Cognitivo - Calidad de Desarrollo Cognitivo - Frecuencia de Desarrollo Socio emocional - Calidad del desarrollo Socio emocional <p>Indicadores de la Variable Interviniente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edad de estudiantes - Capacitación de Docentes - Nivel Educativo de PFFF - Infraestructura y logística de IE

Anexo 2: Matriz de Operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Creatividad	Es ser humano es cambiante y está relacionada con el proceso dinámico, que viene a ser el motor principal de cada individuo, lo que le permite evolucionar constantemente (Joachin, 2017).	Para poder medir la creatividad del estudiante, se tuvo que aplicar el siguiente instrumento que se dio por la Evaluación Multifactorial de la creatividad (EMUC), la cual se realizó con 4 ítems de escala, la cual se encuentra dividida en 3 dimensiones y 3 indicadores	- Fluidez	P1, P2, P3	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3
			- Originalidad	P4, P5, P6	
			- Flexibilidad	P7, P8	
			- Motivación	P9, P10, P11, P12	
Desarrollo cognitivo y socioemocional	Son las diferentes etapas por las que pasa el ser humano la cual los capacita en la consolidación de razonar, pensar y poder utilizar sus herramientas mentales, ya que tiene sus inicios en la infancia temprana, motivado por su entorno en el que vive. (Concepto de, s.f.).	Está concentrando en todos los procesos del pensamiento el cual tiene diferentes etapas como son la sensoriomotor que van desde los 0 hasta los 2 años, la etapa preoperacional, que va desde los 2 a 6 años de edad y las con operaciones concretas que son en los 7 a 11 y de 12 hacia adelante, las cuales con razonamientos abstractos.	- Interacción social	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3
			- Conciencia emocional	P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14	
			- Autorregulación	P15, P16, P17, P18, P19, P20	
Datos sociodemográficos	En tanto el desarrollo socioemocional es un proceso en el cual una persona en el tiempo de su vida va consiguiendo muchos conocimientos de su entorno lo cual hace que se refuerce su inteligencia y sus capacidades (Cuídate, s.f.).	Para el autor Damos, W. (2016), nos muestra que el manejo de las emociones hace sentirse muy seguros de sí a las personas, y esto se da desde niños, lo cual logra cosas positivas como la interacción social, emocional y autorregulación, ya que esto impactara positivamente en sus estudios académicos, en lo profesional y salud. (p-67).	- Edad - Sexo - Residencia - Grado de estudios		

Anexo 3: Instrumentos

Guía de la Observación: Creatividad

I.E. “Genaro Humana Acuache” del distrito de San Juan Bautista

Nombre del estudiante observado:

Edad: Grado: Sección: Sexo:

Duración: 10-15 minutos

Objetivo: El presente instrumento tiene como propósito recoger información sobre la creatividad, mediante la técnica de la observación y con el apoyo de una guía de observación se registrara las acciones de cada uno de los estudiantes de la I.E. “Genaro Humana Acuache” del distrito de San Juan Bautista.

Instrucciones: identifique las dimensiones, los ítems y marque el valor elegido en la casilla que corresponda, según la escala que se presenta:

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALAS		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Fluidez	¿Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrollar?	1	2	3
	¿Emplea el mayor número de palabras o ideas en sus expresiones orales o escritas?	1	2	3
	¿Sus ideas o expresiones siempre las desarrolla teniendo en cuenta una regla dada?	1	2	3
Originalidad	¿Sus respuestas a un problema siempre son menos habituales, obvios o comunes?	1	2	3
	¿Sus respuestas a una situación concreta siempre son juzgadas como curiosas?	1	2	3
	¿Sus respuestas ante un problema siempre son espontáneas o sucede después de un trabajo sistematizado?	1	2	3
Flexibilidad	¿Utiliza diferentes conceptos o categorías para producir ideas?	1	2	3
	¿Propone una variedad de soluciones ante un problema educativo o de la vida diaria	1	2	3
Motivación	¿Es predispuesto para involucrarse en las diferentes actividades con alegría?	1	2	3
	¿Es perseverante en el desarrollo de los retos que se propone?	1	2	3
	¿Soluciona problemas manteniendo un equilibrio emocional durante la actividad?	1	2	3
	¿Se siente contento con la propuesta para resolver un problema?	1	2	3

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS – DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

N°	PREGUNTAS	ESCALAS		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
Dimensión: Interacción social		1	2	3
01	Colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas	1	2	3
02	Muestra seguridad de sí mismo	1	2	3
03	Muestra respeto hacia los demás	1	2	3
04	Es solidario con sus compañeros	1	2	3
05	Asume responsabilidades que se le encomienda	1	2	3
06	Elabora con el grupo los acuerdos que se establece	1	2	3
07	Interactúa en diferentes eventos familiares formando parte del grupo.	1	2	3
Dimensión: Conciencia emocional		1	2	3
08	Muestra su afecto a Dios a través de oraciones y canciones sencillas	1	2	3
09	Expresa sus sentimientos y emociones hacia los demás	1	2	3
10	Demuestra autonomía al realizar sus trabajos que realiza	1	2	3
11	Es cariñoso con las personas de su entorno	1	2	3
12	Se preocupa cuando sus amigos están tristes.	1	2	3
13	Reconoce su sexo	1	2	3
14	Respeto las diferencias que existe en sus compañeros	1	2	3
Dimensión: Autorregulación		1	2	3
15	Participa libremente con iniciativa en las actividades grupales	1	2	3
16	Interactúa con seguridad frente a los demás	1	2	3
17	Demuestra iniciativa en las actividades que se realiza	1	2	3
18	Muestra seguridad en las actividades que se realiza	1	2	3
19	Elige las actividades que desea realizar	1	2	3
20	Controla sus impulsos ante sus compañeros	1	2	3

Ficha sociodemográfica

Completa lo siguiente:

1. Edad:
2. Sexo:
 - a. Hombre ()
 - b. Mujer ()
3. Distrito de residencia:
4. Grado de estudios:

Anexo 4: Validación de los instrumentos

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL INFORME DE OPINIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: _____

1.2. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	PROMEDIO DE VALORACIÓN OPINIÓN DE APLICABILIDAD												
		5	4	3	2	1	0	5	4	3	2	1	0	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado													
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables													
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica													
4. Organización	Existe una organización lógica													
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad													
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación													
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos													
8. Coherencia	Entre los índices e indicadores													
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico													
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación													



 Baja
 Regular
 Buena
 Muy buena

PROMEDIO DE VALORACIÓN
OPINIÓN DE APLICABILIDAD

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREATIVIDAD

DIMENSIONES	ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Fluidez	¿Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrollar?	X		X		X		
	¿Emplea el mayor número de palabras o ideas en sus expresiones orales o escritas?	X		X		X		
	¿Sus ideas o expresiones siempre las desarrolla teniendo en cuenta una regla dada?	X		X		X		
Originalidad	¿Sus respuestas a un problema siempre son menos habituales, obvias o comunes?	X		X		X		
	¿Sus respuestas a una situación concreta siempre son juzgadas como curiosas?	X		X		X		
	¿Sus respuestas ante un problema siempre son espontáneas o sucede después de un trabajo sistematizado?	X		X		X		
Flexibilidad	¿Utiliza diferentes conceptos o categorías para producir ideas?	X		X		X		
	¿Propone una variedad de soluciones ante un problema educativo o de la vida diaria?	X		X		X		
Motivación	¿Es predispuesto para involucrarse en las diferentes actividades con alegría?	X		X		X		
	¿Es perseverante en el desarrollo de los retos que se propone?	X		X		X		
	¿Soluciona problemas manteniendo un equilibrio emocional durante la actividad?	X		X		X		
	¿Se siente contento con la propuesta para resolver un problema?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **ES SUFICIENTE**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. Rosa Esther Chirinos Susano**

DNI: **08217185**

Especialidad del validador: **Psicólogo Clínico Educativo**

19 de octubre del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

Firma del Experto Informante.

Especialidad

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO COGNITIVO Y
SOCIOEMOCIONAL**

Dimensiones		Ítems						Sugerencias
		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
		si	no	si	no	si	no	
Dimensión: Interacción social								
1	Colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas	X		X		X		
2	Muestra seguridad de sí mismo	X		X		X		
3	Muestra respeto hacia los demás	X		X		X		
4	Es solidario con sus compañeros	X		X		X		
5	Asume responsabilidades que se le encomienda	X		X		X		
6	Elabora con el grupo los acuerdos que se establece	X		X		X		
7	Interactúa en diferentes eventos familiares formando parte del grupo.	X		X		X		
Dimensión: Conciencia emocional								
8	Muestra su afecto a Dios a través de oraciones y canciones sencillas	X		X		X		
9	Expresa sus sentimientos y emociones hacia los demás	X		X		X		
10	Demuestra autonomía al realizar sus trabajos que realiza	X		X		X		
11	Es cariñoso con las personas de su entorno	X		X		X		
12	Se preocupa cuando sus amigos están tristes.	X		X		X		
13	Reconoce su sexo	X		X		X		
14	Respeto las diferencias que existe en sus compañeros	X		X		X		
Dimensión: Autorregulación								
15	Participa libremente con iniciativa en las actividades grupales	X		X		X		
16	Interactúa con seguridad frente a los demás	X		X		X		
17	Demuestra iniciativa en las actividades que se realiza	X		X		X		
18	Muestra seguridad en las actividades que se realiza	X		X		X		
19	Elige las actividades que desea realizar	X		X		X		
20	Controla sus impulsos ante sus compañeros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ES SUFICIENTE

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Rosa Esther Chirinos Susano

DNI: 08217185

Especialidad del validador: Psicólogo Clínico Educativo

19 de octubre del 2019

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Rosa E. Chirinos Susano

C.Ps.C. N°3090

Firma del Experto Informante.

Especialidad

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA CREATIVIDAD**

DIMENSIONES	ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Fluidez	¿Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrollar?	X		X		X		
	¿Emplea el mayor número de palabras o ideas en sus expresiones orales o escritas?	X		X		X		
	¿Sus ideas o expresiones siempre las desarrolla teniendo en cuenta una regla dada?	X		X		X		
Originalidad	¿Sus respuestas a un problema siempre son menos habituales, obvias o comunes?	X		X		X		
	¿Sus respuestas a una situación concreta siempre son juzgadas como curiosas?	X		X		X		
	¿Sus respuestas ante un problema siempre son espontáneas o sucede después de un trabajo sistematizado?	X		X		X		
Flexibilidad	¿Utiliza diferentes conceptos o categorías para producir ideas?	X		X		X		
	¿Propone una variedad de soluciones ante un problema educativo o de la vida diaria?	X		X		X		
Motivación	¿Es predispuesto para involucrarse en las diferentes actividades con alegría?	X		X		X		
	¿Es perseverante en el desarrollo de los retos que se propone?	X		X		X		
	¿Soluciona problemas manteniendo un equilibrio emocional durante la actividad?	X		X		X		
	¿Se siente contento con la propuesta para resolver un problema?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Cruz Telada, Yreneo Eugenio

DNI: 09946516

Especialidad del validador: Psicólogo de la Salud

19 de Octubre del 2019

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada
DOCTOR EN PSICOLOGIA**

Firma del Validador.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS
VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO COGNITIVO Y
SOCIOEMOCIONAL**

Dimensiones		Ítems						
		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		si	no	si	no	si	no	
Dimensión: Interacción social								
1	Colabora en las actividades de grupo aportando sus ideas	X		X		X		
2	Muestra seguridad de sí mismo	X		X		X		
3	Muestra respeto hacia los demás	X		X		X		
4	Es solidario con sus compañeros	X		X		X		
5	Asume responsabilidades que se le encomienda	X		X		X		
6	Elabora con el grupo los acuerdos que se establece	X		X		X		
7	Interactúa en diferentes eventos familiares formando parte del grupo.	X		X		X		
Dimensión: Conciencia emocional								
8	Muestra su afecto a Dios a través de oraciones y canciones sencillas	X		X		X		
9	Expresa sus sentimientos y emociones hacia los demás	X		X		X		
10	Demuestra autonomía al realizar sus trabajos que realiza	X		X		X		
11	Es cariñoso con las personas de su entorno	X		X		X		
12	Se preocupa cuando sus amigos están tristes.	X		X		X		
13	Reconoce su sexo	X		X		X		
14	Respeto las diferencias que existe en sus compañeros	X		X		X		
Dimensión: Autorregulación								
15	Participa libremente con iniciativa en las actividades grupales	X		X		X		
16	Interactúa con seguridad frente a los demás	X		X		X		
17	Demuestra iniciativa en las actividades que se realiza	X		X		X		
18	Muestra seguridad en las actividades que se realiza	X		X		X		
19	Elige las actividades que desea realizar	X		X		X		
20	Controla sus impulsos ante sus compañeros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Cruz Telada, Yreneo Eugenio

DNI: 09946516

Especialidad del validador: Psicólogo de la Salud

19 de Octubre del 2019

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

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

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada

DOCTOR EN PSICOLOGIA

Firma del Validador.

Anexo 5: Matriz de datos

LA CREATIVIDAD																
	D1			D2			D3		D4				DIMENSIONES			
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	D1	D2	D3	D4
1	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
4	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
5	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
6	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
7	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
8	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
9	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
10	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
11	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
12	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
13	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
14	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
15	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
16	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
17	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
18	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
19	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
20	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
21	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
22	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
23	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
24	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
25	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
26	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
27	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
28	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
29	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
30	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
31	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
32	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
33	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
34	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
35	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
36	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
37	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9

38	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
39	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	8	6	12
40	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
41	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
42	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
43	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
44	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
45	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
46	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
47	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
48	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
49	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
50	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
51	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
52	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
53	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
54	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
55	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
56	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
57	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
58	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
59	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	8	7	5	9
60	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
61	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
62	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	6	4	3	9
63	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7
64	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
65	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
66	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	8	7	5	9
67	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	2	7	6	3	9
68	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	5	3	3	6
69	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	6	5	4	7

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL																								
Interacción Social					Conciencia Emocional										Autorregulación					DIMENSIONES				
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	V2	D1	D2	D3
1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
5	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
6	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
7	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
8	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
9	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
10	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
11	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
12	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
13	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
14	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
15	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
17	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
18	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
19	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
20	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
21	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
22	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
23	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
24	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
25	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
26	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
27	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
28	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
29	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
30	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
31	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
32	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
33	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
34	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
35	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
36	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
37	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
38	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
39	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13

40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
41	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
42	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
43	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
44	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
45	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
46	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
47	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
48	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
49	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
50	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
51	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
52	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
53	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
54	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	57	19	20	18
55	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
56	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
57	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	33	10	14	9
58	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
59	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
60	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
61	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
62	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	38	15	13	10
63	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	52	19	18	15
64	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
65	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57	19	20	18
66	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
67	2	2	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	45	16	16	13
68	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	37	13	15	9
69	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	57	19	20	18