

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
Escuela de Posgrado
Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación



Una Institución Adventista

PENSAMIENTO CREATIVO Y HABILIDADES INTELECTUALES EN
ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA IE
ESTATAL 0033 “VIRGILIO ESPINOZA BARRIOS”
UGEL 06, HUACHIPA, 2016.

Tesis

Presentada para optar el grado de Magister en Educación
con mención en Investigación y docencia universitaria.

Por:

Elsa Mery Toropoco Orihuela

Lima, Perú

Agosto, 2017

Ficha catalográfica elaborada por el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI) de la UPeU

TE	Toropoco Orihuela, Elsa Mery
3	Pensamiento creativo y habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de
T72	Primaria de la IE. Estatal 0033 "Virgilio Espinoza Barrios" UGEL 06, Huachipa, 2016/
2017	Elsa Mery Toropoco Orihuela. Asesora: Mg. Madeleine Campos Ramírez. Lima, 2017. 124 hojas: figuras, tablas, anexos
	Tesis (Maestría), Universidad Peruana Unión. Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación. Escuela de Posgrado, 2017. Incluye referencias y resumen. Campo del conocimiento: Educación. 1. Pensamiento Creativo. 2. Habilidades Intelectuales 3. Inteligencia General 4. Creatividad

*Pensamiento creativo y habilidades intelectuales en estudiantes de
segundo grado de primaria de la Institución Educativa estatal 0033
"Virgilio Espinoza Barrios" UGEL 06 Huachipa, 2016*

TESIS

Presentada para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con
mención en Investigación y Docencia Universitaria

JURADO DE SUSTENTACIÓN

Dr. Edwin Octavio Cisneros Gonzalez
Presidente

Mg. Eloy Colque Díaz
Secretario

Mg. Madeleine Campos Ramirez
Asesor

Mg. Edwin Sucapuca Sucapuca
Vocal

Mg. Joel Hugo Fernández Rojas
Vocal

Lima, 10 de agosto de 2017

DGI – 13 ACUERDO DE ENTENDIMIENTO¹ ENTRE LA AUTORA Y LA UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

ACUERDO DE ENTENDIMIENTO ENTRE LA AUTORA Y LA UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

Este acuerdo se establece entre el autor y la Universidad Peruana Unión y se registra el 10 de agosto de 2017.

Conste por el presente documento el Acuerdo de Entendimiento entre **ELSA MERY TOROPOCO ORIHUELA**, identificada con DNI N° 06571815, nacionalidad: Peruana, domiciliada en Av. Las Águilas Mz. A Lote B1 Urb. El Club Huachipa, a quien en adelante se le denominará LA AUTORA; y de la otra parte **UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**, con R.U.C. N° 20138122256, con domicilio legal en Villa Unión-Ñaña, altura del Km. 19 de la Carretera Central, distrito de Lurigancho-Chosica, provincia y departamento de Lima, a quien en adelante se le denominará LA UNIVERSIDAD, representada por su Rectora Dra. Teodosia Maximina Contreras Castro, identificada con D.N.I. N° 10168821, quien señala el mismo domicilio de su representada, facultada según nombramiento y poder otorgados en sesión ordinaria de la Asamblea Universitaria del 12 de noviembre del 2014.

Yo LA AUTORA, reconozco haber leído y comprendido los términos de licencia que acompañan a este documento y forman parte del mismo y estoy de acuerdo en aceptar las condiciones en ellos expuestos:

- **Parte 1.** Términos de la licencia otorgada a LA UNIVERSIDAD para la publicación de las obras, tesis y/o artículos en el Repositorio Institucional.
- **Parte 2.** Términos de licencia Creative Commons para publicación de obras, tesis y/o artículos en el Repositorio Institucional de LA UNIVERSIDAD.

Además, en la condición de autora de la obra, es de mi competencia:

- Estar en contacto con la dirección del Repositorio Institucional de LA UNIVERSIDAD en lo referente al contenido y asuntos informáticos.
- Proporcionar la información necesaria para crear y mantener las colecciones.
- Aceptar colaborar en lo referente a su situación, según lo requiera el CRAI de LA UNIVERSIDAD.



**ELSA MERY TOROPOCO
ORIHUELA**
e-mail:
elsa.mery@hotmail.com

LA UNIVERSIDAD

¹ El presente documento tiene su aparo legal en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de Autor, actualmente vigente en el Perú, publicado el 24 de abril de 1996, y sus normas modificatorias. Los artículos señalados de la forma "Leer el artículo", sirven únicamente como guía para el lector. Se recomienda leer todo el Decreto Legislativo

ANEXO 07 DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DE LA TESIS

Yo **MADELEINE CAMPOS RAMÍREZ**, identificada con DNI N° 09356284, dictaminadora y asesora de la Unidad de Posgrado de Ciencias Humanas y Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión;

DECLARO:

Que la tesis titulada: *Pensamiento creativo y habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 "Virgilio Espinoza Barrios" UGEL 06 Huachipa 2016*, constituye la memoria que presenta la bachiller **ELSA MERY TOROPOCO ORIHUELA**, para obtener el grado académico de Magíster en Educación con mención en Investigación y Docencia Universitaria, cuya tesis ha sido desarrollada en la Universidad Peruana Unión con mi asesoría.

Asimismo dejo constancia de que las opiniones y declaraciones registradas en la tesis son de entera responsabilidad del autor. No comprometen a la Universidad Peruana Unión.

Para los fines pertinentes, firmo esta declaración jurada, en la ciudad de Ñaña (Lima), a los diez días del mes de agosto de 2017.

 
Mg. Madeleine Campos Ramírez

Asesora

DEDICATORIA

A Silvio Valenzuela, mi esposo, por su apoyo y comprensión en todo momento.

A Shirlli, Jeniffer, Massiel y Gianmarco, mis hijos, por ser la gran motivación en mi vida.

A Emilia Meza y Albino Orihuela, mis padres, por su ejemplo de fe, lucha y perseverancia.

AGRADECIMIENTOS

A Dios gracias, por darme la vida, la salud y la sabiduría para realizarme profesionalmente.

Al Director y a todos los colegas de la Institución Educativa estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios”, por su comprensión y apoyo durante la aplicación del desarrollo de los instrumentos.

A los estudiantes de 2° de primaria de la Institución Educativa estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios”, por su colaboración y responsabilidad en el desarrollo de los instrumentos.

A la Mg. Madeleine Campos Ramírez, por sus orientaciones y tiempo disponible en todo el desarrollo de esta investigación.

CONTENIDO

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTOS.....	vii
CONTENIDO	viii
LISTA DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xiii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRAC	xv
CAPÍTULO I.....	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1. Descripción de la situación problemática.....	1
2. Formulación del problema.....	2
2.1 Problema general.....	2
2.2 Problemas específicos	2
3. Justificación	3
4. Objetivos de la investigación.....	4
4.1. Objetivo general.....	4
4.2. Objetivos específicos	5
5. Hipótesis de estudio.....	6
5.1. Hipótesis principal.....	6
5.2. Hipótesis derivadas.....	6

6. Variables de la investigación.....	7
6.1. Variable predictora	7
6.2. Variable criterio	7
6.3. Operacionalización de variables	8
CAPÍTULO III	10
FUNDAMENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	10
1. Antecedentes de la investigación.....	10
2. Bases teóricas de la investigación	13
2.1. Marco histórico.....	13
2.2 Marco filosófico	15
2.3. Marco teórico	15
2.3.1 Pensamiento creativo	15
2.3.2. Habilidades intelectuales	21
2.4. Marco conceptual.....	24
CAPÍTULO III	27
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	27
1. Tipo de investigación	27
2. Diseño de la investigación	27
3. Población y muestra	29
4. Recolección de datos y procesamiento	30
5. Instrumentos utilizados	30
6. Técnicas, procesamiento y análisis de los datos obtenidos.....	32
CAPÍTULO IV.....	33

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	33
1. Análisis de los datos demográficos.....	33
2.1. Medidas de resumen	34
2. Pruebas de hipótesis	34
2.1. Prueba de la primera hipótesis específica	35
2.2. Prueba de la segunda hipótesis específica.....	36
2.3. Prueba de la tercera hipótesis específica	36
2.4. Prueba de la cuarta hipótesis específica	38
2.5. Prueba de la quinta hipótesis específica.....	39
2.6. Prueba de la sexta hipótesis específica	40
2.7. Prueba de la hipótesis general.....	41
3. Significación individual de las variables	42
4. Bondad de ajuste	44
Discusión de resultados.....	46
CONCLUSIONES	48
RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	51
ANEXOS	54
1. Matriz Instrumental.	54
2. Matriz de consistencia.	54
3. Instrumento para medir pensamiento creativo.	54
4. Instrumento para medir habilidades intelectuales	54

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Estratificación de la muestra	45
Tabla 2. Estadísticas de grupo para la primera hipótesis específica	49
Tabla 3. Prueba “t” de muestras independientes para la primera hipótesis específica.	49
Tabla 4. Estadísticas de grupo para la segunda hipótesis específica	50
Tabla 5. Prueba “t” de muestras independientes para la primera hipótesis específica.	50
Tabla 6. Estadísticas de grupo para la tercera hipótesis específica.	51
Tabla 7. Prueba “t” de muestras independientes para la tercera hipótesis específica.	51
Tabla 8. Estadísticas de grupo para la hipótesis principal.	52
Tabla 9. Prueba “t” de muestras independientes para la hipótesis principal.	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Sexo de los estudiantes	34
Tabla 2. Estadísticos descriptivos de las variables	34
Tabla 3. ANOVA para la primera hipótesis específica	35
Tabla 4. ANOVA para la segunda hipótesis específica	36
Tabla 5. ANOVA para la tercera hipótesis específica	37
Tabla 6. ANOVA para la cuarta hipótesis específica	38
Tabla 7. ANOVA para la quinta hipótesis específica	39
Tabla 8. ANOVA para la sexta hipótesis específica	40
Tabla 9. ANOVA para la hipótesis principal	41
Tabla 10. Significación individual de las variables	42
Tabla 11. Resumen de coeficientes de Pearson (R) y R ²	44

ÍNDICE DE ANEXOS

1. Matriz Instrumental	58
2. Matriz de consistencia	60
3. Cuestionario de creatividad	63
4. Prueba de inteligencia general	89

RESUMEN

Este estudio tiene el objeto: determinar cuál es la relación del pensamiento creativo con las habilidades intelectuales de los estudiantes de segundo grado de primaria de la Institución Educativa estatal “Virgilio Espinosa Barrios” UGEL 006 de Huachipa, Perú, 2016.

El tipo de investigación es cuantitativo, descriptivo, correlacional, transversal, realizado en la muestra de 25 estudiantes. Para la recolección de los datos, se utilizó la técnica de la encuesta, aplicando dos instrumentos: Test de pensamiento creativo de Torrance (expresión figurada) y el Test de inteligencia General y Factorial Revisado (IGFR) de la autoría de Carlos Yuste Hernanz.

El procesamiento y análisis de datos se realizó en el programa SPSS 22.0, se determinó la relación entre el Pensamiento Creativo y las Habilidades Intelectuales, se aplicó el estadístico Regresión lineal múltiple; concluyéndose que la correlación entre las dimensiones del pensamiento creativo y las variables: relaciones analógicas, comprensión verbal, problemas numéricos verbales, conceptos básicos numéricos, completar figuras y habilidades intelectuales, es positiva moderada.

Palabras claves: Pensamiento creativo, habilidades intelectuales, inteligencia general, creatividad.

ABSTRAC

The purpose of this study is to determine the relationship between creative thinking and the intellectual abilities of the second grade students of the State Educational Institution Virgilio Espinosa Barrios UGEL 006, Huachipa, Peru, 2016.

The type of research is quantitative, descriptive, correlational, transverse, performed in the sample of 25 students. For data collection, Carlos Yuste Hernanz used the survey technique, applying two instruments: Torrance Creative Thinking Test (figurative expression) and the General and Factorial Revised Intelligence Test (IGFR).

Data processing and analysis was performed in the SPSS 22.0 program, the relationship between Creative Thinking and Intellectual Skills was determined, the statistical Multiple linear regression was applied; Concluding that the correlation between the dimensions of creative thinking and analog variables, verbal comprehension, numerical verbal problems, numerical basic concepts, completing figures and intellectual abilities is moderately positive.

Keywords: Creative thinking, intellectual abilities, general intelligence, creativity.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Descripción de la situación problemática

Algunos estudios realizados en la Universidad de William and Mary (Virginia, EEUU) sobre la inteligencia, muestran el llamado “efecto Flynn”, cuyos test evalúan la creatividad de los niños, cuya pérdida de la creatividad se debe a la televisión, también a los videojuegos, la falta de programas de creatividad en las escuelas, la excesiva carga del docente, se necesita prácticas de actividades creativas (Revista americana NEWSWEEK, 2010).

Durante la infancia mediana, los niños crean mundos fantasiosos; para ellos, el juego es creatividad en el paracosmos (Torrance, 1977). Cuando tienen 11 años, la investigación y el estudio significan “encuentro de soluciones” (Soto, 2013).

Si el profesor es tolerante, los niños creativos son destacados. Los creativos activos, motivados, abiertos (Soto, 2013). Los creativos manejan el estrés, también las dificultades de la vida, encuentran las soluciones, confían en sí mismos (Revista americana NEWSWEEK, 2010).

Esta problemática de falta de asignación de tiempo para el estímulo de la creatividad y la falta de control para que los niños y niñas dediquen mucho tiempo a la TV y videojuegos, se observa en las IE del Perú, constituyendo una de las

causas que impiden que se tengan niños y niñas más creativos y tengan las habilidades intelectuales (Galván, 1983).

2. Formulación del problema

2.1 Problema general

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

2.2 Problemas específicos

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?

3. Justificación

La creatividad es requerida por ambientes sociales, económicos, ecológicos, políticos y educativos. No se trata que la creatividad esté presente en la música y en las artes, así como se ha venido estudiando durante mucho tiempo. Para una empresa es importante su imagen corporativa y, en vez de buscar empresarios con abundante formación académica, buscan más bien empresarios creativos, capaces de innovar, de asumir riesgos, de enfrentar problemas con estrategias diferentes (Sequera, 2007).

La necesidad de “creativizar” está en la mente creativa. Se ha constituido en una vía de superación (Torres, 1984). Tammadge (1979) afirma que existe “poder constructivo y destructivo”. De la Torre (1984) afirma que existe un problema: la ética de la creatividad, punto conflictivo, llegando a la degeneración y a una ruptura del orden natural (Sequera, 2007).

La creatividad es de todos; se estimula, no es exclusividad de algunos. No tiene limitaciones (Goleman, Kaufman y Ray, 1992). Para cultivar la creatividad se debe emplear la mente y usar la información (De Bono, 1974).

Relevancia teórica

Se desarrolla esta investigación con el propósito de generar un aporte teórico sobre los estudios de la creatividad y las habilidades intelectuales, conociendo de esta manera la problemática existente, las ventajas de la misma, las teorías que fortaleces los estudios.

Relevancia social

Desde la perspectiva social, este estudio beneficiará a los estudiantes y a los profesores de primaria de la IE 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” UGEL 06 de Huachipa; sobre la base de los resultados obtenidos, se propondrán programas para mejorar la creatividad y las habilidades intelectuales de los estudiantes.

Relevancia práctica

El estudio tiene un valor práctico, permitirá poner en práctica la creatividad y las habilidades intelectuales, en los estudiantes del nivel primario, gracias a los análisis y los resultados de esta investigación.

4. Objetivos de la investigación

4.1. Objetivo general

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

4.2. Objetivos específicos

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Determinar si existe relación significativa existe entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

5. Hipótesis de estudio

5.1. Hipótesis principal

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

5.2. Hipótesis derivadas

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

6. Variables de la investigación

6.1. Variable predictora

X: Pensamiento creativo

Dimensiones

X₁: Originalidad

X₂: Elaboración

X₃: Fluidez

X₄: Flexibilidad

X₅: Creatividad

6.2. Variable criterio

Y: Habilidades intelectuales

Dimensiones

Y₁: Relaciones analógicas

Y₂: Comprensión verbal

Y₃: Problemas numéricos verbales

Y₄: Conceptos básicos numéricos

Y₅: Completar escenas

Y₆: Completar figuras

6.3. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración
Predictora: X: Creatividad	X ₁ : Originalidad	Considerar las respuestas novedosas, no familiares e inusuales.	Dibujo 1 Dibujo 2 Dibujo 3	ORI: (total PD originalidad en los tres juegos). ELAB: (total PD elaboración en los tres juegos). FLU: (total PD fluidez de los juegos 2 y 3). FX: (total PD flexibilidad de los juegos 2 y 3). CREA: (total suma de las PD de ORI + ELA + FLU + FX).
	X ₂ : Elaboración	Se refiere a la cantidad de detalles que el niño añade al dibujo con el objetivo de embellecerlo.		
	X ₃ : Fluidez	Número de dibujos realizados por el sujeto.		
	X ₄ : Flexibilidad	La flexibilidad se puntúa en función del número total de categorías diferentes utilizadas por el sujeto en los diez ítems		
Variable criterio: Y: Habilidades Intelectuales.	Y ₁ : Relaciones analógicas	Grado de aptitud verbal a través de la búsqueda de relaciones analógicas entre conceptos y de comprensión significativa de los mismos (relación parte-todo, causa-efecto, semejanzas, etc.).	Por la característica de la prueba, ver en el folleto anexo de la prueba.	Todas las pruebas tienen como fórmula de corrección el número de aciertos al que se denomina PD, puntuación directa. Las pruebas se

	Y ₂ : Comprensión verbal	Grado de asimilación del significado de conceptos básicos espaciales (discriminar posturas corporales, formas, colores, etc.).		<p>corrigen mediante sus correspondientes plantillas y las normas de corrección son claras y sencillas. Para todas las pruebas la doble marca invalida la respuesta y la fórmula de corrección.</p> <p>Las escalas utilizadas serán: centiles, puntuaciones típicas, y eneatis</p>
	Y ₃ : Problemas numéricos	Flexibilidad para resolver problemas que requieren conteo y sencillas sumas y restas utilizando numerales muy bajos (problemas de cambio, combinación, comparación e igualación).		
	Y ₄ : Conceptos básicos numéricos	Asimilación de conceptos que sustentan los futuros conocimientos aritméticos (contar, operar sumando, discriminar numerales, etc.).		
	Y ₅ : Completar escenas	Capacidad para el razonamiento, para relacionar significativamente un conjunto de datos que figuran en una escena con sentido (e.g., anciana-bastón, flores-regadera, etc.).		
	Y ₆ : Completar figuras	Capacidad para comparar figuras y cerrarlas manteniendo sus relaciones de tamaño, distancia y posición relativas para comprobar la adecuación de un dibujo con la superficie de la que se ha recortado		

CAPÍTULO II

FUNDAMENTO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1. Antecedentes de la investigación

Sequera (2007) realiza su estudio, con el objetivo de construir un instrumento para reconocer la creatividad del futuro docente de Matemáticas; además para identificar rasgos de la creatividad: estudio de caso, proceso y producto, mediante métodos cualitativos, descriptivos y estudio etnográfico.

Ente sus principales conclusiones, existen diferencias en el potencial creativo; se han reconocido cinco momentos de aprendizaje creativo: “preparación, incubación, insight, verificación y reflexión”. También se observa más rasgos creativos en lo didáctico. Tampoco es fácil potenciar la creatividad en la formación inicial docente; se dedica poco tiempo para la formación.

Sablich (2011) desarrolla su estudio con el objetivo de desarrollar la creatividad de los estudiantes de derecho penal económico de la Asociación Universidad Privada San Juan Bautista Filial Ica. El diseño de investigación fue pre-experimental, consistió en evaluar el comportamiento de un grupo atendiendo a las dos variables: la independiente señalada en la propuesta de talleres y la dependiente en el desarrollo de la creatividad en las estudiantes de la Escuela de Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad Privada San Juan Bautista. Se utilizaron los métodos: la encuesta a estudiantes para verificar el avance sobre el desarrollo de la creatividad a través de la orientación profesional. La

observación del producto de la actividad para constatar el cambio producido después de aplicada la propuesta.

Se concluyó que la creatividad se puede potenciar desde la universidad, surge la gran preocupación por los científicos de la educación de aportar métodos, técnicas, enfoques para aplicarlos en la práctica docente; no obstante, en la realidad peruana aún sigue latente la preocupación para formar seres creativos, independientes, innovadores, así como lo requiere la realidad universitaria.

Para Pollack (2012), el objetivo principal de su investigación fue comparar el nivel de creatividad de los niños/niñas de 5 años de edad de la institución educativa N° 1638 “Pasitos de Jesús” y el C.E.N.E. “La Inmaculada”, Trujillo, 2011. El Tipo de investigación aplicado fue descriptivo-comparativo con diseño no experimental-transversal. La población de estudio es a la vez la muestra y está conformada por los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 1638 “Pasitos de Jesús” y el C.E.N.E. “La Inmaculada”. Los instrumentos usados fueron: Guía de observación y fichas de observación. Como conclusión general se obtuvo que al comparar los resultados de ambas instituciones educativas se obtuvo una diferencia significativa, pues la institución educativa N°1638 Pasitos de Jesús obtuvo un logro esperado del 32% mientras que el C.E.N.E. La Inmaculada alcanzó el 70%.

Por su parte, Soto (2013) trabaja el objetivo: diseñar un programa de creatividad para desarrollar el pensamiento divergente. La población fueron 57 niños con edades entre 3 y 5 años. El diseño de investigación es experimental

con aplicación de preprueba y posprueba a un solo grupo. Se aplicaron entrevistas a padres, profesores y directivos. A los estudiantes se les aplicó un cuestionario de 31 ítems donde se midieron los aspectos cognitivos, afectivos y relaciones sociales. Se concluyó que no hubo diferencia significativa en los niños y las niñas, quienes asistieron y desarrollaron el programa, aprovechado de igual forma sin distinguir las edades. Los niños con mayor puntuación en el test de inteligencia obtuvieron mayor puntuación en los pos test respondidos por los padres y profesores.

Krumm y Vargas (2013) realizan su estudio con el objetivo: “analizar si los estilos parentales predicen la creatividad en tareas de papel y lápiz, y la percepción que tiene el niño de sí mismo sobre su creatividad”, cuya muestra fue conformada por 219 niños, cuyas edades estaban comprendidas entre 9 y 12 años, pertenecía a diversos centros educativos ubicados en la provincia de Entre Ríos, Argentina. Se utilizó la Escala Argentina de Percepción de la Relación con los Padres para niños de Richaud de Minzi, cuya escala estaba basada en el modelo Schaefer; también se utilizó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance Forma B, además se utilizó la Escala de Personalidad Creadora heteroevaluación de Garaigordobil. Según los resultados, “la aceptación parental es un predictor positivo de la creatividad. Además, la disciplina laxa es un factor inhibitor del proceso creativo del niño. Finalmente, el control patológico desde los estilos parentales se relacionó negativamente con la creatividad”.

Cobo (2013) realiza el estudio con el objetivo de observar, “estudiar y diseñar diferentes modelos de formación para el profesorado”. También descubrir

las estrategias, el método artístico y cultura visual, el método científico, la aplicación de los instrumentos y técnicas de investigación. El estudio tiene una fundamentación fenomenológica, se usaron las técnicas de observación, las entrevistas. Se utilizó el Cuestionario General de Educación y Arte, con el cual se miden “sus diversas dimensiones: Liderazgo y Equipo Directivo, Organización y Planificación Académica, Currículum- Metodología, Acción tutorial-Atención a la diversidad, Ambiente o clima de aula, Participación de la familia y del alumnado, Evolución de las enseñanzas artísticas en la educación secundaria”, en el contexto geográfico-histórico de las enseñanzas artísticas.

Entre las principales conclusiones se tiene que, “para la mitad de los sujetos de la muestra (48.7%), los medios y recursos didácticos recogidos” en el currículo permite el aprendizaje en enseñanza Plástica. El 32.7% lo realiza en forma deficitaria. El 49.1% lo hace mal, deficientemente; para el 35.4% “el modelo de evaluación es adecuado para la valoración de los logros en Educación Plástica”. Solamente un 28.1% responde “que el departamento didáctico concreta el currículo en Educación Artística de acuerdo con la competencia artística”; el 42.7% confirma que se realiza mal.

2. Bases teóricas de la investigación

2.1. Marco histórico

El diccionario, en la edición (1992, pp. 593) registra la definición de creación: “facultad de crear, capacidad de creación” (p. 593). Por 1971, RAE de la Lengua Francesa discutió la aceptación del concepto y se denegó. En la

Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998, pp. 779-780), se define: “Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades”. Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se registra: “El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación”.

Este término ha sufrido transformaciones, es estudiado por “psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc., que investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales” (Ballester, 2002).

Por el siglo XX, Alfred Binet realiza pruebas para medir las funciones intelectuales; hacia 1908 introduce el concepto de “Edad Mental”, enriquecido en 1916 por Terman con el concepto “Coeficiente Intelectual” (CI), cuyo propósito fue relacionar la edad cronológica y la edad mental, cuya noticia tuvo repercusión en las personas quienes se registraban para pelear en la primera guerra mundial de 1914-1919 (Revista Española de Investigación en Educación), cuyas prácticas se instalaron en “las escuelas, universidades y centros de trabajo, volviéndose un factor discriminante, en muchos casos, para optar a la educación o a un empleo”.

A finales del siglo XX, Gardner de la Universidad de Harvard, propone su teoría de las inteligencias múltiples, refiriendo por lo menos ocho tipos de inteligencias. Este concepto ingresa al campo educativo, llegando a generar grandes cambios pedagógicos y de aprendizaje, se cambió el enfoque del proceso enseñanza-aprendizaje. Para Gardner (1983), este concepto obliga el

desarrollo de estrategias didácticas, el enriquecimiento de los entornos del aula, la amplitud de las posibilidades (Revista Educación y Cultura).

Se cambia el sistema de evaluación, las diversas inteligencias obligaron el cambio. El hombre es “mucho más completo y complejo”. También se modifica, los materiales y los recursos (Gardner, 1983)

2.2 Marco filosófico

Tratar las mentes humanas constituye el trabajo más delicado (White, 1873). En este sentido, el maestro, “para su propio bien y el de la humanidad”, debe conocer “las leyes de la vida y obedecerlas con toda conciencia”. El organismo humano es más maravilloso; es decir, el cuerpo humano: funciones diversas de los órganos, de la mente para el cuerpo y viceversa, y de las leyes que los rigen (White, 1905).

Dios ha bendecido las facultades intelectuales, los talentos, la disciplinad la mente, las capacidades mentales, la humildad, la ferviente oración (White, 1915). “El conocimiento y la ciencia deben ser vitalizados por el Espíritu de Dios a fin de servir a los propósitos más nobles. El conocimiento es poder para bien sólo cuando está unido con la verdadera piedad. Un alma vaciada del yo será noble” (White, 1894)

2.3. Marco teórico

2.3.1 Pensamiento creativo

Durante las últimas décadas, los psicólogos y los pedagogos han estudiado y valorado el pensamiento creativo (De la Torre, 2006). Torrance (1977) define

el pensamiento creativo: significa formar ideas, hipótesis. Es una actividad creadora mentalmente, es iniciativa, habilidad, secuencia mental, flexibilidad de patrones de pensamiento, ideas complejas, personalidad amplia, sensibilidad y estética, acto creativo nuevo y original (Witting, 1985).

Guilford (1959-1967) identifica las 150 habilidades separadas, destacando la falta del puntaje de coeficiente intelectual (C.I) por la gran variedad de “inteligencia” (Maker, 1995). El modelo de Guilford (citado por Torrance, 1967) plantea la estructura del intelecto con tres dimensiones: operaciones mentales, contenido o información, productos.

Por su parte, Guilford argumenta que cada habilidad tiene tres dimensiones. En este modelo se encuentran cinco tipos: la cognición, la memoria, la producción divergente, la producción convergente y la evaluación. El intelecto es “un sistema de pensamiento y factores de memoria, funciones y procesos” (Guilford, citado por Maker, 1995, p.133).

Para Shmukler (1985), la creatividad se presenta en tres formas: producto del esfuerzo creativo, el proceso de creatividad, la persona creativa. Al respecto, Getzels (1992) refiere que la creatividad está liga al arte y la ciencia, dejando la presencia de los “científicos y los técnicos, los artistas y los copistas” (Landau, 1985).

A. El proceso de la enseñanza creativa

Durante la era del post-Sputnik, las autoridades educativas sintonizan “la importancia de la imaginación, inventiva y creatividad del individuo”. En este espacio, se siente el requerimiento “de crear instrumentos que evaluaran la

creatividad o el potencial creativo” (Gruber, 1993). Por su parte, Gardner (1993) refiere que se busca “formas para medir la creatividad”, con el este propósito se repitieron los errores cometidos en las pruebas de inteligencia.

Las pruebas para medir la creatividad no llenaron su principal función. Fueron instrumentos confiables, midieron la inteligencia psicométrica, no fueron pruebas predictoras de la creatividad (Gardner, 1993).

Los investigadores examinaron lo que sucede si los individuos realizan actividades para encontrar la solución o si encuentran problemas. Los estudios aportan dos resultados: a. Los individuos creativos no tienen operaciones mentales (Perkins, 1993); b. Los individuos altamente creativos llevan vida de forma diferente (Gruber, 1993).

Por otro lado, los principios de la enseñanza creativa de Logan y Logan (1980) resumen las características de una educación para el desarrollo creativo: a. Tiene naturaleza flexible; b. Requiere métodos de enseñanza indirecta; c. Es imaginativa; d. Fomenta el uso de materiales e ideas; e. Favorece la relación; f. Tiene naturaleza integradora; g. Refuerza la autodirección; h. Implica autovaloración; i. Comporta riesgos, aporta recompensas.

B. Creatividad

Etimológicamente, este término encuentra su origen en el vocablo latino *creare*, significa *crear, hacer algo nuevo*. Es decir, lo creativo califica formas nuevas sobre la base de otras creadas dándoles nueva utilización (Vázquez, 2000). No existe definición aceptada en forma universal, falta definición clara y precisa; sin embargo, las definiciones propuestas coinciden en denominar la

capacidad humana para producir ideas nuevas; la facultad de las personas para “desarrollarse mediante el entrenamiento”, adoptando, entre otras, la forma artística, la literaria o la científica.

La Estructura del Intelecto de Guilford (1967) genera interés científico en la creatividad; para quien es una actividad intelectual, forma parte del “pensamiento divergente”: tipo de pensamiento que, ante un problema específico, presenta varias respuestas alternativas, en oposición al “pensamiento convergente”: presenta una solución determinada.

El pensamiento divergente presenta 4 características de la creatividad y factores, cuya propuesta le pertenece a Guilford (1950): fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Para Torrance (1974), la creatividad es el proceso de “descubrir problemas o lagunas de información, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados. Le asigna a la creatividad un carácter de habilidad global”.

La definición de Creatividad es difícil, ya que en sí misma, por su propia naturaleza, es inefable, impredecible, en resumen, indefinible. Cuesta encasillar en un significado un término tema amplio y extenso: En cualquier caso y, una vez puntualizado este hecho, he aquí varias definiciones de creatividad:

Facultad de crear. Crear es “establecer, fundar, introducir por primera vez una cosa; hacerla nacer o darle vida, en sentido figurado. Producir algo de la nada”. (Diccionario de la Real Academia Española).

Es la actitud y la aptitud para generar por un proceso creador nuevas ideas para descubrir nuevos significados, para inventar nuevos productos, nuevos

servicios, para encontrar nuevas conexiones ya sea en el nivel individual o en el social (Churba, 2008).

La creatividad es un proceso del cerebro generalmente mediante un mecanismo de libre asociación de ideas, con influencias externas sin relación con el trabajo de uno sino más bien con lo que está viendo, leyendo o sufriendo (Grabinsky, 2008). Es “el proceso mediante el cual un individuo expresa su naturaleza básica a través de una forma o un medio para obtener un cierto grado de satisfacción; ello da como resultado un producto que comunica algo sobre esa persona a los demás” (Bean, 2010).

C. Dimensiones del pensamiento creativo según Torrance

a) fluidez: característica de la creatividad, facilidad para generar ideas. Es una habilidad para producir respuestas, mediante estímulos verbales y figurativos.

b) Flexibilidad: característica de la creatividad, se transforma el proceso para lograr la solución. Implica transformación, cambio, replanteamiento, reinterpretación.

c) Originalidad: esta característica define la idea, proceso, producto (algo único y diferente).

d) Elaboración: nivel de detalle, desarrollo, complejidad de las ideas creativas. Es la capacidad para desarrollar, completar, embellecer una respuesta determinada.

D. Importancia de la creatividad para la educación

Durante épocas remotas, la crisis de la sociedad estimula el nacimiento de la creatividad, cuya situación es observada en la Grecia antigua, también en la Florencia del siglo XV, no queda excluida Parí del siglo XIX. Las crisis producen los cambios radicales; la creatividad está vinculada con el progreso económico, el bienestar psicológico (Klimenko, 2008).

La creatividad no es contenido de la actualidad, tuvo su nacimiento antiguamente. Tiene un valor cultural y educativo. Llevará a la sociedad hacia la solución de los problemas diversos, dejando significancia y protagonismo, generalmente atendiendo la “necesidad de permanencia, de protección, de afecto o amor, de participación, de ocio, de creación, de identidad y de libertad” (Neef, 1994). En realidad, "la creatividad es un bien social, una decisión y un reto de futuro. Por ello, formar en creatividad es apostar por un futuro de progreso, de justicia, de tolerancia y de convivencia" (De la Torre, 2006, p. 137).

La creatividad se construye sobre las habilidades: “pensamiento reflexivo, flexible, divergente, solución independiente y autónoma de problemas, habilidad de indagación y problematización”, las cuales son cultivadas y desarrolladas mediante modelos pedagógicos que orienten el proceso enseñanza aprendizaje (Montesdeoca, 2008).

E. El rol del docente y la escuela para el desarrollo de la creatividad

Para De la Torre (2003), durante la formación docente se debe desarrollar la creatividad, revelada en la metodología empleada, los objetivos, los

aprendizajes, la evaluación. La metodología es esencial para la creatividad. Esta “implica el desarrollo de muchas habilidades cognitivas y metacognitivas, destrezas, conocimientos, orientaciones motivacionales, actitudes emocionales, características personales” (Klimenko, 2008).

El proceso enseñanza aprendizaje busca el desarrollo psíquico, mediante las capacidades y habilidades (Talizina, 1988), enfocando “la unidad de la psiquis y de la actividad práctica externa” (Puzirei, 1989).

2.3.2. Habilidades intelectuales

A. Inteligencia

Etimológicamente, el término viene del latín *intus legere*, significa leer, conocer la intimidad y la profundidad de las cosas. Refiere el proceso cognoscitivo. En París, a inicios de 1900, para Alfred Binet, un psicólogo, es la habilidad para mantener la dirección, la adaptabilidad a nuevas situaciones, la habilidad “para criticar los propios actos” (Baker, 1950).

Terman afirma los niños superdotados son superiores. “Son multifacéticos y espontáneos, emocionalmente estables, tienen vocabularios adelantados, luchan por alcanzar perfección, confían en sí mismos y en sus relaciones con los demás” (Sisk, 1979, p. 8).

Para Cabezas (citado por Benito, 1990), las diferentes concepciones de la inteligencia son tres: *algunos hacen hincapié en el aspecto no ético*. Para Spearman (citado por Cabezas, 1990) es la capacidad abstractiva, relaciona a los sujetos, una actividad productora de conocimientos nuevos. *Hacen hincapié en el aspecto de comportamiento*. En este sentido, la inteligencia viene a ser la

capacidad de adaptación a la realidad, la habilidad para evadir de situaciones complicadas y embarazosas (Buckingham, citado por Cabezas, 1990). Es La capacidad para actuar en ciertas condiciones determinadas. *Hacen referencia a su complejidad estructural*. La inteligencia es conjunto de factores, inclusive de funciones, los cuales generan el éxito de un organismo.

B. Posiciones teóricas sobre la inteligencia

En Inglaterra, para Francis Galton (citado por Freeman, 1992), la inteligencia es habilidad cognitiva, es diferente de una persona a otra, cuyo rendimiento es dependiente de la misma, en el medio socio-cultural circundante. En la antigua Grecia, según Platón, “los adiestraba en Ciencia, Filosofía y Metafísica, con la finalidad de que se convirtieran, a posteriori, en conductores del Estado. Con el propósito de que Grecia pudiera perdurar, establece este plan de selección basado en una serie de pruebas” (Baker, 1950).

Loa niños provistos de talentos especiales “han superado las habilidades comunes”. Por ejemplo, en música sobresale Mozart, a sus siete años de edad publicó cuatro sonatas; Otros ejemplos son Beethoven, también Bach; en la pintura sobresalen Rembrandt, Miguel Ángel, Diego Rodríguez de Silva y Velázquez (García, 1985). En las letras, Goethe (García, 1985). En psicología, Jean Piaget, psicólogo suizo.

A fines del siglo XIX, en Estados Unidos, se habían programado algunas actividades para darles oportunidad a alumnos destacados en su rendimiento académico. En Massachusetts (1901) se realiza la primera clase para alumnos muy bien dotados (Baker, 1950). French (citado por Maker, 1995) afirmó que

durante el período de tres años (1956-1959) se publicaron más artículos sobre los superdotados que durante los treinta años anteriores.

Esta situación provocó que los centros educativos trabajaran nuevos currículos, especialmente para fortalecer la ciencia y la matemática. La educación tiene y siente la obligación de desarrollar el talento. Hacia la década de los 1970, se incrementa el interés en los superdotados, cuyas necesidades especiales fueron atendidas con mayor fuerza el año 1980, los programas educativos exigieron preparación del personal docente (French, citado por Maker, 1995).

Por su parte, Thurstone (citado por Witting, 1985) hace el análisis y determina siete características básicas de la inteligencia: comprensión verbal (entre otros, la fluidez verbal), numérico (capacidad para problemas aritméticos), espacial (capacidad para comprender las relaciones espaciales), memoria mecánica (capacidad para memorizar y recordar), perceptual (capacidad para observar similitudes, diferencias y detalles), razonamiento (capacidad para comprender principios y conceptos).

Gardner (1995) es creador de la teoría de las inteligencias múltiples. Concibe que la inteligencia es la habilidad para solucionar problemas, elaborar productos, en un contexto cultural y en una comunidad determinada.

C. Dimensiones de las habilidades intelectuales según Hernanz

Las dimensiones son: *Relaciones analógicas* (relación parte-todo, causa-efecto, semejanzas, etc.), *comprensión verbal* (discriminar posturas corporales, formas, colores, etc.), *problemas numéricos/verbales* (problemas de cambio,

combinación, comparación e igualación), *conceptos básicos numéricos* (contar, operar sumando, discriminar numerales, etc.), *completar escenas* (anciana-bastón, flores-regadera, etc.), *completar figuras* (relaciones de tamaño, distancia y posición).

2.4. Marco conceptual

Pensamiento creativo

El pensamiento creativo tiene relación con la habilidad de aportar ideas y pensamientos que diferencien a una persona de la gran mayoría que están a su alrededor. El pensamiento creativo es un pensamiento extraordinario o novedoso, lo que significa ir un paso más allá que el resto con las ideas y pensamientos.

Creatividad

La creatividad es la capacidad individual para generar nuevas ideas, nuevos conceptos, nuevas asociaciones, sobre la base de las ideas y los conceptos ya conocidos, con el propósito de producir soluciones originales.

Originalidad

Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas validas, resulten nuevas, novedosas inesperadas y que, por lo tanto, provoquen un cierto impacto o impresión.

Elaboración

La elaboración es en el detalle, también en el desarrollo, inclusive en la complejidad de ideas creativas. Implica la exigencia de completar el proceso,

desde su inicio hasta su culminación. Viene a ser la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar, embellecer las ideas.

Fluidez

Es la capacidad, la facilidad para generar ideas en forma abundante. Implica la flexibilidad: espontánea (capacidad para variar la respuesta) y adaptación (cambios de estrategia).

Flexibilidad

Capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad.

Inteligencia

Es la habilidad para mantener la dirección determinada, es adaptabilidad a situaciones nuevas, es la capacidad para criticar los propios actos.

Relaciones analógicas

Es la relación de semejanza entre cosas diferentes o bien similares, es un proceso sustancial del conocimiento mediante el cual se pueden establecer comparaciones o relaciones entre elementos, conceptos o razones basándose en sus semejanzas. Las analogías están destinadas determinar la capacidad del ser humano para identificar la relación que guardan entre sí dos términos bases o claves y encontrar en el grupo de las alternativas la que tenga la misma relación propuesta.

Comprensión verbal

Expresa habilidades de formación de conceptos verbales, expresión de relaciones entre conceptos, riqueza y precisión en la definición de vocablos, comprensión social, juicio práctico, conocimientos adquiridos y agilidad e intuición verbal.

Solución de problemas numéricos

Son las respuestas a los problemas que utilizan el número en contextos: conteo, sumas y restas, cuyos números son muy bajos

Desarrollo de conceptos básicos numéricos

Capacidad para asimilar conceptos básicos con el propósito de generar futuros conocimientos aritméticos: contar, operar, sumar.

Completar escenas

Hace referencia a la capacidad para razonar, analizar, relacionar y completar lo que sea faltante.

Completar figuras

Es la capacidad para comparar figuras, además cerrarlas, cuidando las relaciones de tamaño, distancia y posición relativas, con el propósito de generar y comprobar la adecuación de un dibujo con la superficie donde se ha recortado.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Tipo de investigación

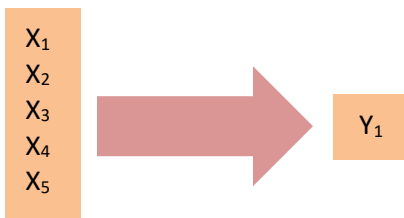
La investigación es descriptiva, se ha hecho una descripción estadística de las variables estudiadas. Asimismo, la investigación es correlacional, se ha realizado las correlaciones de las variables. También es transeccional, porque se ha levantado la información en solo momento (Monje, 2011).

2. Diseño de la investigación

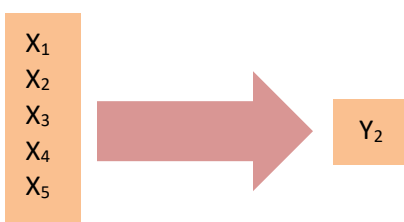
La investigación es cuantitativa y no experimental, presenta el diseño estructurado en los siguientes modelos:

Representación gráfica del diseño

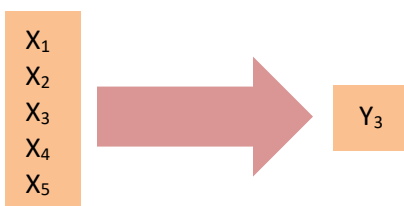
Modelo 1



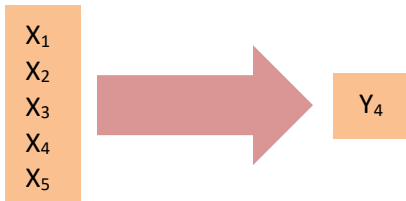
Modelo 2



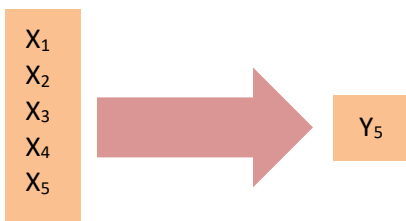
Modelo 3



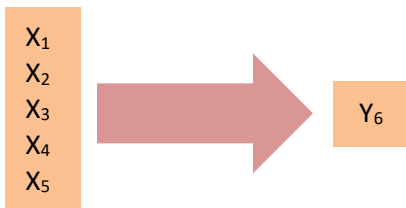
Modelo 4



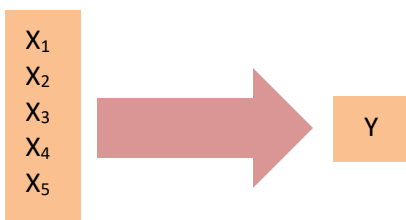
Modelo 5



Modelo 6



Modelo general



Donde

- X = Pensamiento creativo
- Y = Habilidades intelectuales
- X_1 = Originalidad
- X_2 = Elaboración

X ₃	=	Fluidez
X ₄	=	Flexibilidad
X ₅	=	Creatividad
Y ₁	=	Relaciones análogas
Y ₂	=	Comprensión verbal
Y ₃	=	Problemas numéricos verbales
Y ₄	=	Conceptos básicos numéricos
Y ₅	=	Completar escenas
Y ₆	=	Completar figuras

3. Población y muestra

La población de la presente investigación estuvo constituida por todos los estudiantes matriculados en segundo grado de primaria de la Institución Educativa estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, distrito Lurigancho, Huachipa. El total de la muestra fue 25 estudiantes con edades entre siete y ocho años; de los cuales 13 son de sexo masculino y 12 de sexo femenino. Debido al tamaño de la población, el investigador consideró pertinente equiparar la población y la muestra. No se emplearon fórmulas para la selección de la muestra.

Los alumnos provienen de hogares que viven en situación de pobreza, sin servicios básicos. Es significativa la presencia de familias constituidas por mujeres con roles familiares no compartidos. El ausentismo de los padres en el hogar por motivos de trabajo es bastante común. Los alumnos en su mayoría

presentan carencias afectivas en su entorno familiar, lo que incide en su nivel de autoestima.

Existen casos de pandillaje y violencia juvenil que se demuestra fuera de la Institución Educativa. Los casos de indisciplina dentro de la institución no revisten mayor gravedad. Es evidente el desinterés de los alumnos por las actividades académicas, lo cual repercute directamente en su rendimiento. De otro lado, en las actividades no estrictamente académicas como celebraciones de fechas cívicas, concurso de danzas, olimpiadas deportivas, etc. se constata la existencia de un gran espíritu participativo.

4. Recolección de datos y procesamiento

Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos que consisten en dos cuestionarios a través de los cuales se valoró el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en los estudiantes que hacen parte del estudio. El procesamiento de los datos y pruebas estadísticas se realizó utilizando el programa SPSS 22.0.

5. Instrumentos utilizados

5.1 Test de pensamiento creativo de Torrance (expresión figurada).

La finalidad del instrumento: evaluar el nivel de creatividad durante la realización de los dibujos, cuyos componentes son: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La fluidez es medida por el número de respuestas; la flexibilidad se da por la variedad de respuestas; la originalidad, por las respuestas novedosas, no convencionales; la elaboración, por la cantidad de detalles.

Está conformado por tres juegos. Se le pide al alumno las actividades siguientes:

- a) Componer un dibujo.
- b) Acabar un dibujo.
- c) Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas.

En el primer juego, construir un dibujo, de acuerdo con la instrucción registrada en papel de color verde, se parece a un huevo, cuyo objetivo es dar una finalidad a algo que previamente no la tenía y elaborar el objeto de manera inusual. Se evalúa: la originalidad y la elaboración. El segundo juego: acabar el dibujo. El objetivo es terminar y escribir el título a los dibujos acabados. Se evaluó: elaboración, originalidad, flexibilidad y fluidez. El tercer juego, en las líneas paralelas hacer tantos dibujos se pueda, usando los treinta pares de líneas paralelas. Se mide la aptitud para generar asociaciones múltiples. Se evalúa: elaboración, originalidad, flexibilidad y fluidez.

El cuadernillo de la prueba es la sub prueba de creatividad figurativa de Torrance, la cual adaptada por el equipo de investigación de la Universidad de Murcia dirigido por la Dra. María Dolores Prieto.

5.2 Instrumento para habilidades intelectuales

Nombre del test: IGF Renovado (Inteligencia General y Factorial)

Autor: Carlos Yuste Hernanz

Autor de la adaptación española: No procede

Editor de la adaptación española: Instituto de Orientación Psicológica Asociados
EOS

Fecha de la última revisión del test en su adaptación española: 2002

Constructo evaluado: Inteligencia General y Factorial

Área de aplicación: Psicología Educativa

Soporte: Papel y lápiz

Comentarios:

El test de inteligencia IGF fue revisado según la concepción de la teoría de Spearman, cuyos contenidos son: verbal, numérico y espacial. Este test de inteligencia es instrumento para medir la capacidad general. Para esta investigación fue adaptada por la investigadora y validada mediante juicio de 5 expertos.

Esta prueba aporta las diferentes versiones del test, válidas para todas las etapas escolares, desde el nivel de la educación infantil hasta el bachillerato, posibilita obtener una visión evolutiva de los evaluados, además realizar el seguimiento del progreso en niños con problemas cognitivos y escolares.

6. Técnicas, procesamiento y análisis de los datos obtenidos

Los resultados de la aplicación de los dos cuestionarios se resumieron en tablas, luego se realizó el análisis de regresión múltiple en SPSS 22.0 considerando tres inferencias sobre el modelo:

- a) Resumen del modelo (aplicando el coeficiente de correlación de Pearson (R) y el coeficiente de determinación explicada (R^2))
- b) Aporte individual de las dimensiones de la variable predictora a la explicación de la varianza de la variable criterio y de sus dimensiones
- c) Dependencia entre las variables o aporte colectivo de las dimensiones de la variable predictora sobre la variable criterio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Análisis de los datos demográficos

1.1 Edad

Los estudiantes tienen edades entre 7 y 8 años

1.2 Sexo

Tabla 1.

Sexo de los estudiantes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FEMENINO	12	48,0	48,0	48,0
	MASCULINO	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

2. Pruebas de hipótesis

Las pruebas de hipótesis y otras inferencias del modelo se realizaron aplicando regresión lineal múltiple, previo a ello se estimaron los requisitos básicos del análisis de regresión (normalidad, linealidad, homocedasticidad e independencia de los residuos). El nivel de significancia (α) para todas las pruebas fue 0.5.

La regla de decisión para las siete pruebas de hipótesis es con referencia al p – valor, así:

Sig > 0, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1).

Sig < 0, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

(Aceptar H_0 significa que de manera conjunta las variables predictoras no están

2.1. Medidas de resumen

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de las variables

	Originalidad	Fluidez	Elab.	Flexib.	Creat.	Relaciones analógicas	Comprensión verbal	Problemas numéricos verbales	Conceptos básicos numéricos	Completar figuras	Completar escenas	Inteligencia general
Media	68,64	78,64	62,52	65,44	68,92	82,32	80,36	74,00	58,20	71,60	56,92	70,64
Desviación estándar	20,203	26,741	23,181	20,168	20,3	10,695	12,247	20,611	29,257	19,933	28,182	13,222
Varianza	408,15	715,07	537,343	406,757	412,07	114,393	149,990	424,833	856,000	397,333	794,243	174,823

relacionadas linealmente con la variable criterio)

2.1. Prueba de la primera hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 3

ANOVA para la primera hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
2	Regresión	390,782	4	97,696	,706	,599 ^b
	Residuo	2353,082	17	138,417		
	Total	2743,864	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

Variable criterio: Relaciones analógicas

Decisión

Se observa en la tabla 3 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al nivel del 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa

2.2. Prueba de la segunda hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 4

ANOVA para la segunda hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
2	Regresión	782,214	4	195,553	1,751	,185 ^b
	Residuo	1899,104	17	111,712		
	Total	2681,318	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Comprensión verbal

Decisión

Se observa en la tabla 4 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

2.3. Prueba de la tercera hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y la solución de problemas

numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 5
ANOVA para la tercera hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
3	Regresión	339,032	4	84,758	,240	,912 ^b
	Residuo	6002,422	17	353,084		
	Total	6341,455	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Problemas numéricos verbales

Decisión

Se observa en la tabla 5 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

2.4. Prueba de la cuarta hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 6.

ANOVA para la cuarta hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
4	Regresión	2747,472	4	686,868	,928	,471 ^b
	Residuo	12585,483	17	740,323		
	Total	15332,955	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Conceptos básicos numéricos

Decisión

Se observa en la tabla 6 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

2.5. Prueba de la quinta hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 7.

ANOVA para la quinta hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
5	Regresión	1999,607	4	499,902	1,316	,304 ^b
	Residuo	6459,484	17	379,970		
	Total	8459,091	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Completar figuras

Decisión

Se observa en la tabla 7 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

2.6. Prueba de la sexta hipótesis específica

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 8
ANOVA para la sexta hipótesis específica

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
6	Regresión	791,136	4	197,784	,370	,827 ^b
	Residuo	9080,864	17	534,168		
	Total	9872,000	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Completar escenas

Decisión

Se observa en la tabla 8 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

2.7. Prueba de la hipótesis general

H₀: La relación entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

H₁: Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.

Contraste de Regresión (Anova)

Tabla 9
ANOVA para la hipótesis general

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
7	Regresión	171,121	4	42,780	,319	,861 ^b
	Residuo	2278,334	17	134,020		
	Total	2449,455	21			

a. Variables predictoras: Flexibilidad, Elaboración, Fluidez, Originalidad

b. Variable criterio: Inteligencia general

Decisión

Se observa en la tabla 9 que el sig > 0.05 por lo que se acepta H₀ y se rechaza H₁, esto prueba que al 5% de significancia, la relación entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

3. Significación individual de las variables

Para determinar la significación individual de las variables se hará uso del p – valor, así:

Sig > 0: la dimensión X_i de la variable predictora no aporta información significativa en el análisis de regresión realizado.

Sig < 0: la dimensión X_i de la variable predictora aporta información significativa en el análisis de regresión realizado.

En la siguiente tabla se resumen los p – valores correspondientes a cada una de los modelos considerados en esta investigación.

Tabla 10.
Significación individual de las variables

Variables predictoras	P- valor (sig) correspondiente a cada modelo						
	Modelo 1 (Variable criterio: Relaciones analógicas)	Modelo 2 (Variable criterio: Comprensión verbal)	Modelo 3 (Variable criterio: Problemas numéricos verbales)	Modelo 4 (Variable criterio: Conceptos básicos numéricos)	Modelo 5 (Variable criterio: Completar figuras)	Modelo 6 (Variable criterio: Completar escenas)	Modelo general (Variable criterio: Pensamiento creativo)
Originalidad	,309	,799	,010	0,024	0,047	0,51	,048
Fluidez	,203	,916	,010	0,030	0,051	0,51	,042
Elaboración	,246	,880	,012	0,026	0,045	0,52	,039
Flexibilidad	,884	,896	,010	0,042	0,072	0,62	,054
Creatividad	,387	,971	,010	0,027	0,046	0,51	,042

Explicación

Se observa en la tabla 10:

a) Para el primer modelo, ninguna dimensión de la variable predictora aporta información significativa al modelo de regresión realizado. También cabe destacar que, de todas las dimensiones del pensamiento creativo, la que menos aporta información significativa al modelo es la correspondiente a flexibilidad.

b) Para el segundo modelo, ninguna dimensión de la variable predictora aporta información significativa al modelo de regresión realizado. También cabe destacar que, de todas las dimensiones del pensamiento creativo, la que menos aporta información significativa al modelo es la correspondiente a fluidez.

c) Para el tercer modelo, todas las dimensiones de la variable predictora aportan información significativa al modelo de regresión realizado. La que menos aporta información es la elaboración, y las demás dimensiones del pensamiento creativo aportan información en igual proporción.

d) Para el cuarto modelo, todas las dimensiones de la variable predictora aportan información significativa al modelo de regresión realizado. La que menos aporta información es la flexibilidad, y la que más aporta información es la originalidad.

e) Para el quinto modelo, las dimensiones originalidad, elaboración y creatividad aportan información significativa para explicar las habilidades intelectuales, mientras que, la fluidez y la flexibilidad no aportan información significativa para explicar la variación de las habilidades intelectuales, siendo la elaboración la de mayor aporte y la flexibilidad la que menos aporta.

f) Para el sexto modelo, ninguna dimensión de la variable predictora aporta información significativa al modelo de regresión realizado. También cabe destacar que, de todas las dimensiones del pensamiento creativo, la que menos aporta información significativa al modelo es la correspondiente a flexibilidad.

g) Para el modelo correspondiente a la hipótesis general, las dimensiones originalidad, fluidez, elaboración y creatividad aportan información significativa para explicar las habilidades intelectuales, la flexibilidad es la dimensión del

pensamiento creativo que menos aporta información en el modelo de regresión realizado.

4. Bondad de ajuste

En esta inferencia del modelo de regresión se explicará en qué porcentaje la varianza de la variable criterio queda explicada por las dimensiones de las variables predictoras y qué clase de relación existe entre las variables. Para esta acción se utilizan el coeficiente de variabilidad explicada (R^2) y el coeficiente de Pearson (R).

Tabla 11

Resumen de coeficientes de Pearson (R) y R^2

Variables predictoras	R y R^2 correspondiente a cada modelo													
	Modelo 1 (Variable criterio: Relaciones analógicas)		Modelo 2 (Variable criterio: Comprensión verbal)		Modelo 3 (Variable criterio: Problemas numéricos verbales)		Modelo 4 (Variable criterio: Conceptos básicos numéricos)		Modelo 5 (Variable criterio: Completar figuras)		Modelo 6 (Variable criterio: Completar escenas)		Modelo general (Variable criterio: Pensamiento creativo)	
	R	R^2	R	R^2	R	R^2	R	R^2	R	R^2	R	R^2	R	R^2
Originalidad Fluidez Elaboración Flexibilidad Creatividad	,428	,183	,54	,29	,62	,38	,63	,40	,64	,40	,32	,10	,53	,28

Análisis de resultados de la tabla 11.

a) La varianza de las relaciones analógicas queda explicada en un 18,3% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,183$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (relaciones analógicas) es positiva moderada ($R = 0,428$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

b) La varianza de la comprensión verbal queda explicada en un 29% por las

dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,29$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (comprensión verbal) es positiva moderada ($R = 0,54$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

c) la varianza de los problemas numéricos verbales queda explicada en un 38% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,38$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (problemas numéricos verbales) es positiva moderada ($R = 0,62$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

d) La varianza de los conceptos básicos numéricos queda explicada en un 40% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,40$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (conceptos básicos numéricos) es positiva moderada ($R = 0,63$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

e) La variabilidad de la dimensión completar figuras queda explicada en un 40% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,40$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (completar figuras) es positiva moderada ($R = 0,64$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

f) La variabilidad de la dimensión completar figuras queda explicada en un 10% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,10$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (completar escenas) es positiva baja ($R = 0,32$, pertenece al rango 0,2 –

0,39).

g) La variabilidad de las habilidades intelectuales queda explicada en un 28% por las dimensiones del pensamiento creativo ($R^2 = 0,28$). La correlación entre las dimensiones de la variable predictora (pensamiento creativo) y la variable criterio (habilidades intelectuales) es positiva moderada ($R = 0,53$, pertenece al rango 0,4 – 0,69).

Discusión de resultados

Existen numerosos estudios sobre la creatividad y la inteligencia. Guilford (1950) considera que la creatividad es parte del constructo inteligencia; para Sternberg (1988), la creatividad engloba el constructo inteligencia; por su parte, Gardner (1995) considera que existe una estrecha relación entre la creatividad y la inteligencia; según Getzels y Jackson (1962) y Torrance (1962), la inteligencia y la creatividad son variables independientes. También algunos resultados revelan las bajas relaciones de la creatividad con la inteligencia. Sin embargo, esta relación cambia varía de acuerdo con la concepción de la inteligencia.

El presente estudio tiene coincidencia con los trabajos citados, no se halló relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales; sin embargo, los coeficientes de correlación de Pearson encontrados para la mayoría de modelos del diseño, indican correlación moderada.

Además, según los estudios realizados, las variables (fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad) ofrecen “múltiples, variadas y novedosas soluciones”; además el juego es muy consistente, también aporta conocimiento sobre la relación entre creatividad e inteligencia.

Según los resultados encontrados y lo observado en la presente investigación, se coincide con Shmukler (1992), para quien el juego imaginativo es afectivo y cognitivo, cuya función es muy esencial para generar desarrollo y ayuda, cuyo niño beneficiario adquiere equilibrio “entre la experiencia interior y exterior”. Para el desarrollo del niño, el juego presenta sumo interés, muestra impulso creativo; además el alumno “aprende a conocerse a sí mismo”, también los niños descubren “sus habilidades, destrezas y necesidades”, se estimula el proceso de creatividad, el uso de sus habilidades, mediante el proceso enseñanza aprendizaje, exponiendo ideas y fantasías, su iniciativa, su curiosidad, “interrogantes, necesidades, inquietudes y aspiraciones” (Shmukler, 1992).

CONCLUSIONES

Conclusiones sobre los datos demográficos

1. En relación con la información demográfica, la mayor parte de los estudiantes son de sexo masculino (54%). Las edades de los encuestados oscilan entre 7 y 8 años.
2. Las dimensiones con mayor media aritmética son la fluidez para pensamiento creativo, y relaciones analógicas para habilidades intelectuales.
3. Las dimensiones con menor media aritmética son la elaboración para pensamiento creativo, y completar escenas para habilidades intelectuales.

Conclusiones sobre los objetivos de investigación

1. La relación entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.
2. La relación entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.
3. La relación entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.
4. La relación entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no

es significativa.

5. La relación entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.
6. La relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.
7. La relación entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016, no es significativa.

RECOMENDACIONES

Académicas

1. Promover en las Instituciones Educativas la creatividad de los estudiantes, sobre todo en las primeras etapas de escolaridad, con el propósito de mejorar el rendimiento escolar de los mismos.
2. Promover y fomentar el cuidado y la práctica de las habilidades intelectuales, en los alumnos del nivel primario, cuyo propósito es generar fortaleza académica para las futuras generaciones.
3. Establecer y desarrollar programas escolares de lectura, con el propósito de desarrollar las capacidades de creatividad en los alumnos del nivel primario,

cuya repercusión futura jugará a favor de los estudiantes de los niveles superiores.

Investigativas

4. Realizar otras investigaciones en las cuales se estudie la relación de la creatividad con el Coeficiente Intelectual (CI), con el propósito de incrementar el CI de los estudiantes y, por efecto, mejorar la calidad escolar de los alumnos.
5. Realizar otras investigaciones, para estudiar la relación de la creatividad con inteligencias múltiples, con el propósito de mejorar el rendimiento académico mediante la aplicación de metodologías, evaluaciones y recursos que sean pertinentes para cultivar la creatividad de la niñez.
6. Realizar investigaciones, mediante equipos de docentes multidisciplinarios, sobre la creatividad y las habilidades intelectuales de los niños, con el propósito de mejorar la experiencia académica de los docentes y, por ende, se beneficien los aprendizajes de los alumnos.

REFERENCIAS

- Armstrong, Thomas. *Inteligencias múltiples en el salón de clases*. Association for Supervision and Curriculum Development. Alexandria, Virginia, Estados Unidos.
- Baker, H. (1950). *Introducción al estudio de los niños sub y superdotados*. Trad. De Ghioldi, Alfredo M. Segunda Parte. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, Argentina.
- Benito M. (1990). *La identificación o diagnóstico del niño superdotado*. Amarú. Salamanca.
- Berché C.(1990). *Concepto de superdotación*. Amarú. Salamanca.
- Binet, A. (1973). *La inteligencia: su medida y educación*. Amarú,
- Cabezas, J. (1993). *La Creatividad: Teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Librería Cervantes. Salamanca.
- Churba, C. (2008). *Normas Para Estimular la Creatividad*. Editorial Dunken. Buenos Aires.
- Cobo, F. (2013): *Procesos creativos en los espacios escénicos*. Tesis doctoral, Universidad de Jaén, España.
- De Bono, E. (1974) *El pensamiento lateral*. Paidós, México.
- De la Torre, S. (1984). *Educación en la Creatividad*. Narcea, España.
- De la Torre, S. (2006). *Creatividad aplicada, recursos para una formación creativa*. Editorial Escuela Española, España.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1992).
- Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334).
- Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780).
- Freeman, J. (1995). *Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos*. Editorial Santillana, S.A. Madrid.
- Galton, F (1985). *Herencia y Eugenesia*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid.
- García, E. (1985). *El niño retardado mental y el niño superdotado talentoso. ¿Son ellos las dos caras de una misma moneda?* Mc Graw-Hill, México
- García, M. (1985). *Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos*. Trad. Illueca García, Ma. Editorial Santillana. España.
- Gardner, H (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Serie Schaum. Traducción Dulcey Ruiz, Elisa. Libros Mc Graw-Hill de México, S.A.
- Gardner, H. (1983). *Creatividad. Five forms of creative activity: a Development perspective*. Project Zero, Harvard.
- Gardner, H. (1993). *Creatividad. Progressiving in a new key*. Project Zero, Harvard Graduate Scholl of Education. Paper prepared for the Wallace National Symposium of Talent Development, University of Iowa. Estados Unidos.
- Gardner, H. (1995). *Leading minds*. New York: Basic.
- Getzels, J. y Csikszentmihalyi, M. (1972). *The creative vision: A longitudinal study of problem finding in art*. New York: Wiley.
- Getzels, J. y Jackson, P. (1992). *Creativity and Intelligence*. NY: John Wiley.

- Getzels, J. y Jackson, P. (1962). *Creativity and intelligence: Explorations with gifted students*. New York: Wiley.
- Glover, J., Ronning, R. y Reynolds, C. (1989). *Handbook of creativity* New York: Plenum.
- Goleman, D., Kaufman, R. y Ray, M. (1992). *The creative spirit*. New York: Penguin.
- Grabinsky, S. (2008). *El emprendedor*. México.
- Gruber, H. (1993). *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires.
- Guilford, J. (1950). "Creativity". *American Psychologist*, 5, 444-454.
- Guilford, J. (1967). *The nature of intelligence*. Nueva York, McGraw-Hill.
- Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Universidad de la Sabana, Medellín, Colombia.
- Krumm, G. y Vargas, J. (2013): *Estilos parentales y creatividad en niños escolarizados*. Universidad Adventista del Plata, Argentina.
- Landau, E. (1985). *Formulando preguntas creativas para el futuro*. Santillana, S.A. Madrid, España.
- Logan, L. y Logan, V. (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Editorial OI Kostau S.A.
- Maker C (1995). *Educación del súper dotado. Tendencias significativas*. Documento proyecto: Apoyo a la atención y desarrollo de las aptitudes y talentos de los niños y niñas de escuelas públicas. Ministerio de Educación Pública. México.
- Maslow, A. (1968). *Toward a psychology of being*. New York, NY: Van Nostrand Reinhold, Co.
- Maslow, A. (1983). *La personalidad creadora*. Kairos: Barcelona.
- Matussek, Paul (1967). *La Creatividad. Desde una perspectiva psicodinámica*. Editorial Herder.
- Miller, B. (1986). Interhemispheric differences in the localization of psychological processes in man. *British Medical Bulletin*, 27, pp. 272-277.
- Montesdeoca, A. (2008). *Y... aquí seguimos. Intervención en la cuarta sesión del I Ciclo Complejidad y Modelo Pedagógico*. Organizado por el Comité de Educación para una Sociedad Compleja del Centro Unesco de la Comunidad de Madrid, con la colaboración del Ministerio de Educación, Asuntos Sociales y Deportes, Madrid. Paidós. Barcelona, España.
- Ochse, R. (1990). *Before the gates of excellence: The determination of creative genius*. Cambridge University Press.
- Perkins, D. (1981). *The mind's best work*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar.
- Pollack, M. (2012): *Comparación del nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 1638 "Pasitos de Jesús" y el C.E.N.E. "La Inmaculada"*, Trujillo-2012. Tesis publicada.
- Puzirei, A., y Guippenreiter, Y. (1989). *El proceso de formación de la psicología marxista: L. Vigostky, A. Leontiev, A. Luria*. Moscú: Editorial Progreso, 1989.
- Revista Española de Investigación en Educación.

- Ruiz, C. (2004). *Creatividad y estilos de aprendizaje*. Tesis publicada, Universidad Malacitana, España.
- Sablich, H. (2011). *El desarrollo de la creatividad en los estudiantes de derecho penal económico de la asociación universidad privada San Juan Bautista*, filial Ica. Tesis publicada.
- Sequera, E. (2007): *Creatividad y desarrollo profesional docente en matemáticas para la educación primaria*. Barcelona España. Tesis publicada.
- Shmukler, D(1992). Fundamentos de la creatividad: El ambiente favorecedor. En Freeman, Joan. Los niños superdotados. Aspectos psicológicos y pedagógicos. Santillana, S.A. Madrid, España.
- Shmukler, D. (1985). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Madrid, España: Editorial Paidós.
- Sisk, Dorothy A. *Exposición del problema*. En: Los niños superdotados. Tampa, Florida. Secretaría del Año Internacional del Niño. 1979, pág. 5-12.
- Soto, E. (2013): *Diseño y aplicación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*, España. Tesis publicada.
- Sternberg, R. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, 607-627.
- Sternberg, R. (1988). *The triarchic mind: A theory of human intelligence*. New York: Viking.
- Sternberg, R. y Detterman, D. (1986). *What is intelligence? Contemporary viewpoints on its nature and definition*. Norwood, NJ: Ablex.
- Talizina, N. (1988). *Psicología de la enseñanza*. Moscú: Editorial Progreso.
- Tammadge, A. (1979). La creatividad (discurso presidencial ante la Asociación Matemática). En *la Gaceta matemática*, 63, 145 – 163.
- Torrance, E. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Torrance, E. (1974). *¿Cómo es el niño súper dotado y cómo enseñarle?* Trad. Thomas, Juan J. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Torrance, E. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Trad. Piqué, Jorge. Ediciones Morova, S.L. Madrid, España.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance test of creative thinking: Norms-technical manual*. Bensenville IL, Scholastic Testing Service.
- Vázquez, M. (2000). “Apuntes sobre creatividad: origen del término y su pervivencia”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 25, pp. 1-7.
- White, E. (1873). *Palabras de vida del gran Maestro*
- White, E. (1894). *El camino a Cristo*
- White, E. (1905) *Conducción del niño*
- White, E. (1915). *Mensaje para los jóvenes*
- Witting, A. (1985). *Introducción a la psicología*. Teoría y 618 problemas resueltos. Paidós, España.

ANEXOS

1. Matriz Instrumental.
2. Matriz de consistencia.
3. Instrumento para medir pensamiento creativo.
4. Instrumento para medir habilidades intelectuales

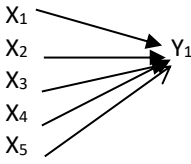
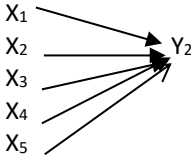
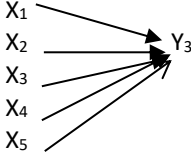
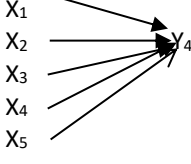
1. Matriz instrumental

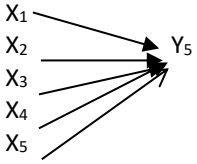
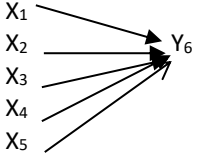
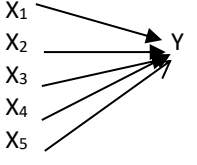
Título	Variables	Dimensiones	Indicadores	Fuente de información	Instrumento
Pensamiento creativo y habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 "Virgilio Espinoza Barrios" UGEL 06 Huachipa, 2016.	Variable Predictora: X: Pensamiento creativo	X ₁ : Originalidad	Considerar las respuestas novedosas, no familiares e inusuales.	Estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 "Virgilio Espinoza Barrios" UGEL 06 Huachipa, 2016	1. Test de pensamiento creativo de Torrance (expresión figurada). La finalidad del instrumento es evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La fluidez es medida por el número de respuestas que da el niño o la niña, mientras que la flexibilidad se obtiene por la variedad de respuestas. La originalidad se mide por las respuestas novedosas y no convencionales, constituyendo la elaboración la cantidad de detalles que embellecen y mejoran la productividad creativa. Está formado por tres juegos. Se le pide al alumno o alumna las actividades siguientes: a) Componer un dibujo. b) Acabar un dibujo.
		X ₂ : Elaboración	Cantidad de detalles que el niño añade al dibujo con el objetivo de embellecerlo.		
		X ₃ : Fluidez	Número de dibujos realizados por el sujeto.		
		X ₄ : Flexibilidad	Número total de categorías diferentes utilizadas por el sujeto en los diez ítems		
		X ₅ : Creatividad	Generar nuevas ideas o conceptos Asociaciones entre ideas y conceptos, Soluciones originales.		

					c) Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas. El test fue adaptado por el equipo de investigación de la Universidad de Murcia dirigido por la Dra. María Dolores Prieto.
Variable Criterio: Y: habilidades intelectuales	Y ₁ : Relaciones analógicas	Establecer relaciones analógicas entre conceptos y de comprensión significativa de los mismos		Instrumento para habilidades intelectuales: Nombre del test: IGF Renovado (Inteligencia General y Factorial) Autor: Carlos Yuste Hernanz Autor de la adaptación española: No procede Editor de la adaptación española: Instituto de Orientación Psicológica Asociados EOS Fecha de la última revisión del test en su adaptación española: 2002. Aplicación en su versión original en la presente investigación.	
	Y ₂ : Comprensión verbal	Asimilación del significado de conceptos básicos espaciales			
	Y ₃ : Problemas numéricos	Resolver problemas que requieren conteo y sencillas sumas y restas utilizando numerales muy bajos			
	Y ₄ : Conceptos básicos numéricos	Asimilación de conceptos que sustentan los futuros conocimientos aritméticos			
	Y ₅ : Completar escenas	Razonamiento y relación significativa de un conjunto de datos que figuran en una escena con sentido (ejm. anciana-bastón, flores-regadera, etc.).			
	Y ₆ : Completar figuras	Comparar figuras y cerrarlas manteniendo sus relaciones de tamaño, distancia y posición relativas para comprobar la adecuación de un dibujo con la superficie de la que se ha recortado			

2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Planteamiento del problema	Objetivos	Hipótesis	Tipo y diseño	Conceptos centrales
Pensamiento creativo y habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” UGEL 06 Huachipa, 2016.	<p>General ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p>	<p>General Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p>	<p>General Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las habilidades intelectuales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p>	<p>Tipo: Descriptivo, correlacional, transeccional o transversal</p>	<p>Pensamiento creativo Torrance (1977) define el pensar creativo como el proceso de intuir vacíos o elementos necesarios que faltan; de formar ideas o hipótesis acerca de ellos, de someter a prueba estas hipótesis y de comunicar los resultados; posiblemente para modificar y someter de</p>

	<p>Específicos</p> <p>a. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p> <p>b. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p> <p>c. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p> <p>d. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p> <p>e. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar</p>	<p>Específicos</p> <p>a. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>b. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>c. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>d. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes de segundo grado</p>	<p>Específicas</p> <p>a. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y las relaciones analógicas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>b. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la comprensión verbal en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>c. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la solución de problemas numéricos verbales en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>d. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y el desarrollo de conceptos básicos numéricos en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p> <p>e. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar</p>	<p>Diseño</p> <p>Modelo 1</p>  <p>Modelo 2</p>  <p>Modelo 3</p>  <p>Modelo 4</p> 	<p>nuevo a prueba las hipótesis. Esta actividad creadora mental, ha sido también definida como la iniciativa que se manifiesta en la habilidad de uno a abandonar la secuencia normal del pensamiento, para pasarse a una secuencia totalmente distinta, pero productiva.</p> <p>Habilidades intelectuales Binet (1900), las define como la habilidad para tomar y mantener determinada dirección, como adaptabilidad a nuevas situaciones y para criticar los propios actos. Galton (1992) las define como una habilidad general que forma parte de todos los tipos de actividades cognitivas, en mayor o menor grado, que difiere de una persona a otra y, por tanto, determina el nivel general de rendimiento de cada sujeto.</p>
--	---	---	--	---	--

	<p>escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016? f. ¿Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016?</p>	<p>de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016. e. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar escenas en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016. f. Determinar si existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes de segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p>	<p>escenas en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016. f. Existe relación significativa entre el pensamiento creativo y la capacidad para completar figuras en estudiantes segundo grado de primaria de la IE estatal 0033 “Virgilio Espinoza Barrios” de la UGEL 06, Huachipa, 2016.</p>	<p>Modelo 5</p>  <p>Modelo 6</p>  <p>Modelo general</p> 	
--	--	---	---	--	--

3. CUADERNILLO DE APLICACIÓN – CUESTIONARIO DE CREATIVIDAD

TORRANCE DE “EXPRESIÓN FIGURADA”.

EDUCACIÓN PRIMARIA

Muestra tu imaginación con dibujos

Juego 1

Componemos un dibujo

“Mira este trozo de papel verde. Piensa en un dibujo o en una cosa que puedas dibujar usando este trozo de papel como parte del dibujo. Piensa en algo que tengas ganas de dibujar: ¡tienes una buena idea! Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Venga, pega el tuyo. Ahora, con tu lápiz vas a añadir todas las cosas que quieras para hacer un bonito dibujo. Intenta dibujar algo que nadie haya pensado hacer antes. Añade un montón de ideas para que cuentes una verdadera historia. Para acabar, no te olvides de ponerle un título a tu dibujo, un nombre divertido que explique bien tu historia”.

Juego 2

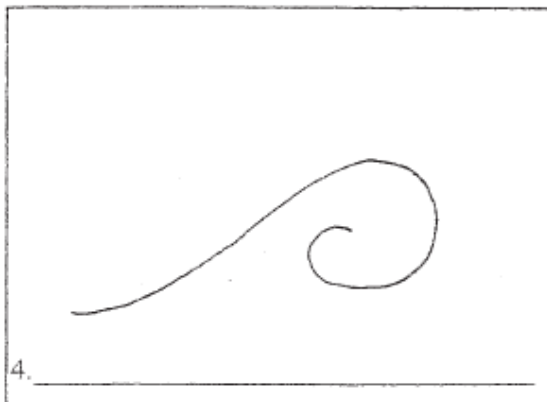
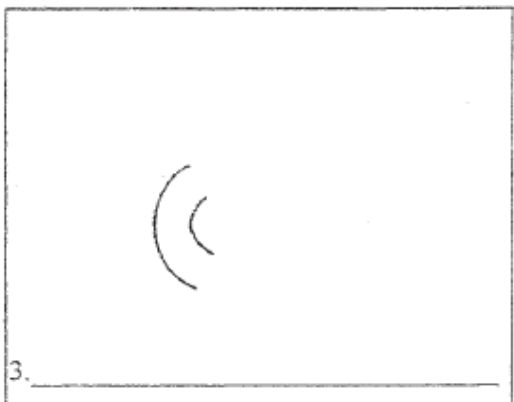
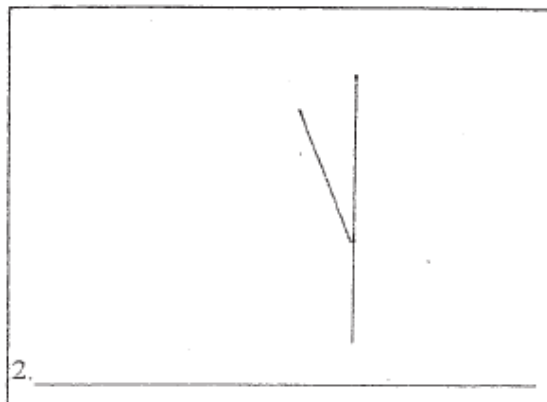
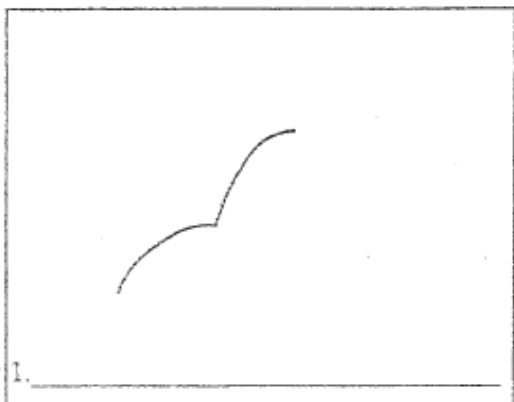
Acabamos un dibujo







“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado.

Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes componer objetos, imágenes... todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia.

Recuerda que los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, *escribe*

en la parte de abajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes”.



 <p>5. _____</p>	 <p>6. _____</p>
 <p>7. _____</p>	 <p>8. _____</p>
 <p>9. _____</p>	 <p>10. _____</p>

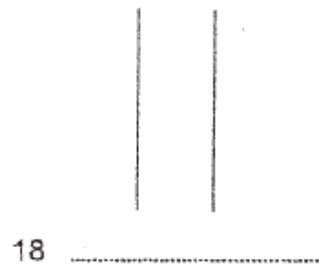
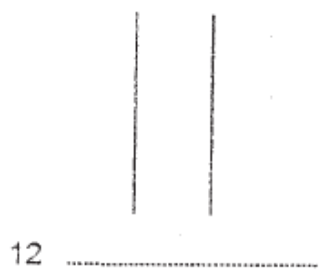
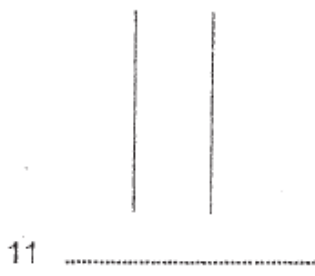
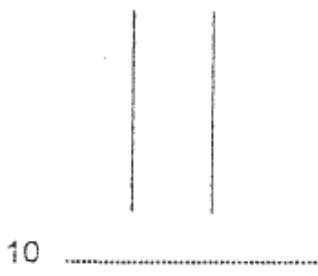
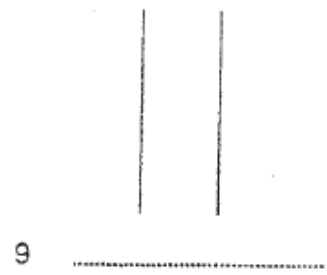
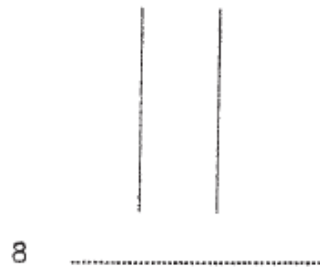
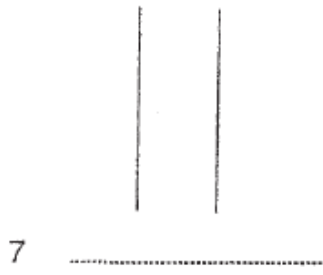
JUEGO 3

LAS LÍNEAS

“Ahora vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos líneas. Con tu lápiz puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. Pero es necesario que esas dos líneas sean la parte más importante de tu dibujo.

Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten una historia. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.







19  _____


20  _____


21  _____


22  _____


23  _____


24  _____


25  _____

26  _____

27  _____

28  _____

29  _____

30  _____

4. Criterios de corrección

Juego 1

• **Originalidad:** para corregir este componente de la creatividad se debe proceder de la siguiente manera:

- Los criterios de corrección se encuentran en el Anexo denominado “**Criterios de corrección del componente de originalidad**”. Existe un anexo para Educación Primaria y otro para la Educación Secundaria Obligatoria.

- Se ha de seleccionar el cuadro correspondiente al curso en el que está escolarizado el alumno; este contiene las respuestas posibles (títulos que ha puesto a los dibujos) y la puntuación correspondiente.

En ese cuadro encontraremos las posibles respuestas para cada uno de los tres juegos que contiene la prueba de creatividad figurativa de Torrance, ordenadas alfabéticamente. Para el juego 1 existe solamente un cuadro con las posibles respuestas. Para el juego 2 existe un total de diez cuadros correspondientes a las 10 subpruebas que contiene este juego. Para el juego 3 existe solamente un cuadro con las posibles respuestas.

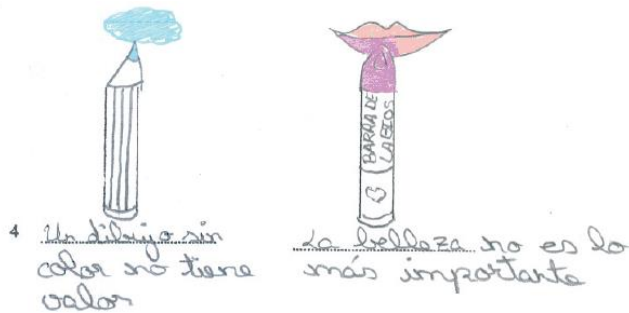
- En cada uno de los cuadros se localizará la respuesta dada por el alumno (*) y se asignará la puntuación correspondiente que se encuentra en la última columna de la derecha. Si la respuesta dada por el alumno no figura en el listado se asignará la máxima puntuación que es de 5 puntos para los tres juegos.

(*) Las respuestas que aparecen en el listado hacen referencia al objeto y no al título que el alumno pone a su dibujo. Por ejemplo, si el alumno dibuja una paloma y la

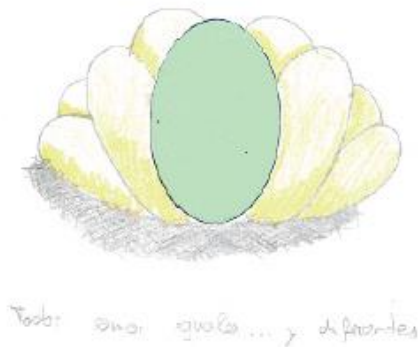
titula “la paz”, la respuesta que hay que consultar en el listado es “paloma” y no “paz”.

• **Elaboración:** es importante tener en cuenta la siguiente pregunta antes de empezar: ¿Cuáles son los detalles mínimos que debo ver para que esto sea un “--- ---”. Una vez que tengamos claro cuáles son los detalles mínimos que tiene que tener el dibujo, para que represente lo que el niño quiere se le dará un punto por cada uno de los siguientes apartados:

- 1 punto, cuando utiliza el color, siempre y cuando añada alguna idea o cosa al dibujo (ver ejemplo).



- 1 punto, cuando dibuje sombras evidentes o claramente dibujadas (ver ejemplo).



- 1 punto, por la decoración, cuando se añadan ornamentos con la finalidad misma de embellecer el dibujo. Una forma de detectar que el niño ha usado la decoración es observar el dibujo realizado aislándolo del escenario que lo acompaña, de manera que todo lo que queda después de aislar el dibujo es lo que vamos a entender como decoración. Independientemente del número de detalles, se le dará solo 1 punto por la decoración (ver ejemplos):



En estos ejemplos, si aislamos la idea principal, en el primer caso sería la casa en los Alpes, y en el segundo serían los edificios. Lo que nos queda en el primer caso

sería “árboles”, “valla”, y “sol”. En el segundo caso nos queda “el sol” y “las plantas decorativas a las puertas del edificio”.

- 1 punto, cuando añada detalles que mejoran la idea, pero que no son necesarios para representar la idea base (i. e., elementos secundarios). Una forma de detectarlo es observar el dibujo e intentar ver qué detalles no serían necesarios o imprescindible para identificarlo. De este modo sabremos qué elementos son básicos y qué elementos son secundarios. (Ver ejemplos).

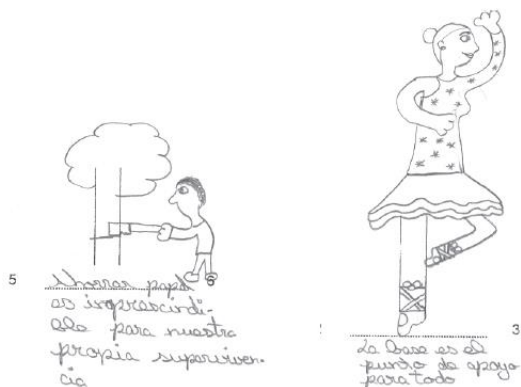


En estos ejemplos, las ideas básicas serían las siguientes: en el primer dibujo, la idea básica sería la casa sin la ventana de la buhardilla, la puerta del garaje, la ventana oval, que serían los elementos secundarios; en el segundo dibujo, la idea

básica sería la estructura general de la gran casa sin los ornamentos, tales como el reloj de la torre, los elementos decorativos de las torres, y las chimeneas, que serían los elementos secundarios.

- 1 punto, por el título, siempre y cuando no sea una mera descripción de este, o bien su nombre.

Es decir, no puntuamos los títulos que hacen referencia a características perceptuales del objeto representado: color, forma, tamaño, grosor; sin embargo, sí se considera el título cuando hace referencia al significado o a lo que representa el objeto dibujado. Por ejemplo, “el pájaro grande”, “el oso verde”, “la niña que llora”, etc. Todos estos títulos hacen referencia a características perceptuales y no al significado. No obstante, si el niño utilizara como título “El gran pájaro del universo”, “La tristeza de la niña”, “Un oso extraño”, etc., se le asignaría 1 punto porque el niño va más allá de lo que aparece representado en el papel. (Ver ejemplos)



Juego 2

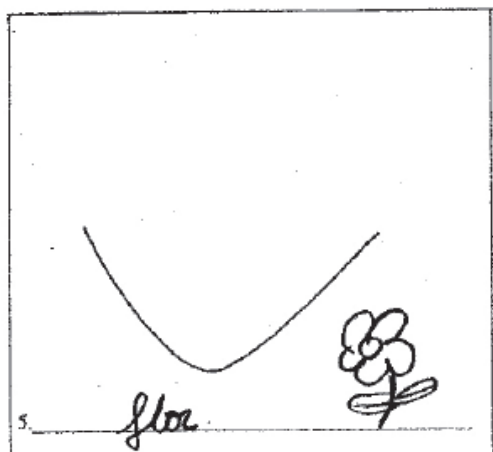
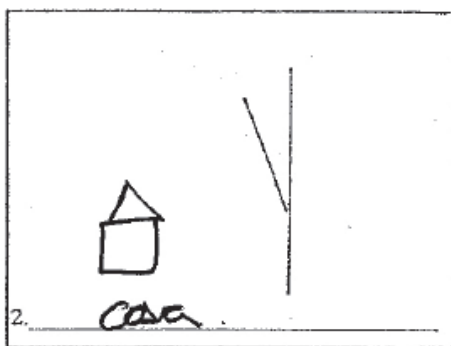
• **Fluidez (*)**: número de dibujos realizados por el sujeto. Entiéndase 10, como puntuación máxima.

Si un estímulo no está titulado pero su esencia puede verse reflejada en el dibujo, esto es, se puede identificar sin problemas, se le asignará 1 punto. Si dos o más estímulos se combinan para formar un dibujo, se asignarán tantos puntos como estímulos utilizados.

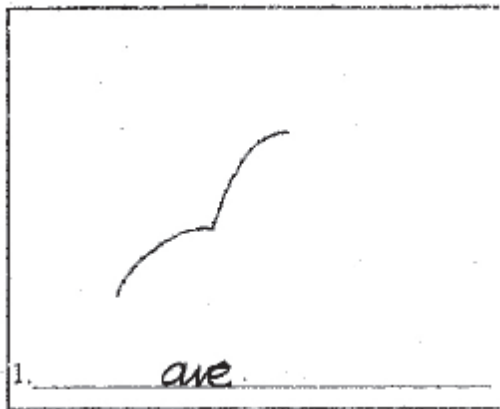
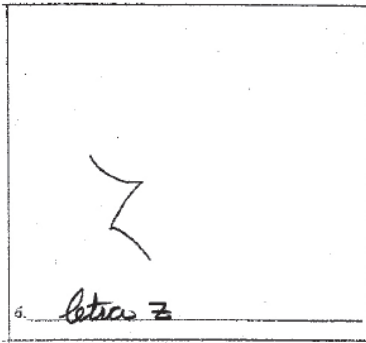
(*) Si un estímulo no se puede contabilizar en la dimensión fluidez, será eliminado para el resto de las dimensiones (i. e., originalidad, elaboración y flexibilidad).

Un dibujo será invalidado o no corregido cuando:

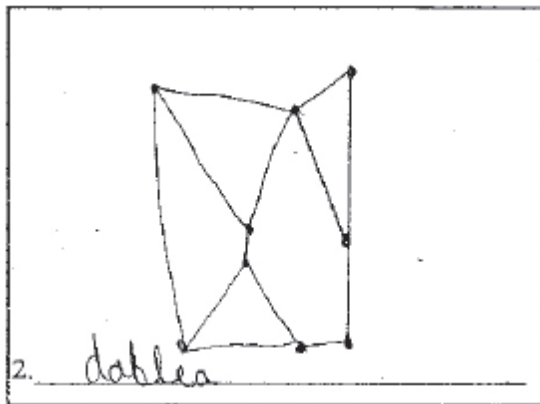
- El trazo no es utilizado para la construcción del dibujo, es decir, la idea que el niño quiere representar es independiente del trazo. (Ver ejemplo)



- Cuando le da un nombre al trazo sin llegar a modificarlo.



- El título es abstracto, y el dibujo también (Ver ejemplo)



- Si asigna un título real a un dibujo abstracto.

- Se repiten dos dibujos con el mismo título. En este caso se elimina uno de ellos.



En el siguiente ejemplo, el dibujo es idéntico pero el título es diferente. En este caso no se eliminaría ninguno:



- **Originalidad:** ídem con juego 1.
- **Elaboración:** ídem con juego 1.
- **Flexibilidad:** La flexibilidad se puntúa en función del número total de categorías diferentes utilizadas por el sujeto en los diez ítems. Cada categoría se puntúa con 1 punto. En el anexo figura la “Tabla de categorías para el componente de Flexibilidad”, donde se relacionan las 63 categorías, y, a continuación, en otro anexo se incluye el “Listado alfabético de los elementos para el componente de Flexibilidad”, donde se recogen los elementos en una columna y el número de la categoría a la que pertenece en la otra columna. Para facilitar la corrección se recomienda buscar cada elemento propuesto por el escolar en el listado alfabético y anotar el número de la categoría correspondiente. Con el objetivo de ayudar a

clasificar los elementos en las distintas categorías cuando uno de ellos no se encuentra en el listado, se recomienda consultar un diccionario de sinónimos, de forma que, se evite clasificar muchos elementos en la categoría “otros”. Por ejemplo, si el escolar ha empleado un término como “peñasco” que no se encuentra en el listado alfabético de los elementos para el componente de flexibilidad, acudimos al diccionario de sinónimos y encontramos la palabra “roca”. Dado que este último elemento se recoge en el citado listado alfabético, clasificado en la categoría 29 (geografía y paisaje), se consideraría “peñasco” como elemento de la citada categoría.

Juego 3

- **Originalidad:** ídem con juego 1 y 2.

Cada estímulo se puntúa por separado con el empleo de la misma tabla y teniendo en cuenta las bonificaciones correspondientes.

- **Elaboración:** ídem con juego 1 y 2.
- **Fluidez:** número de dibujos realizados por el sujeto. Entiéndase 30, como puntuación máxima.

No se contarán aquellos que:

- Sean iguales, es decir, un dibujo repetido; en tal caso sólo se contará una vez.
- Los que no usan el estímulo, de manera que lo dejan a un lado, y dibujan sin tenerlo en cuenta, o bien dibujen dentro de las líneas paralelas utilizándolas como límites únicamente.
- Abstractos, que no se puedan distinguir porque no tienen título.
- Cuando se da un nombre abstracto al dibujo y el dibujo es abstracto.

- **Flexibilidad:** (ídem juego 2).

Bonificaciones para los juegos 2 y 3

Originalidad: se obtendrán bonificaciones en esta dimensión, en los juegos 2 y 3 cuando el dibujo combine estímulos, bien mediante la unión con líneas, contando una historia por secuencias, o uniéndolas por medio de un título.

En el Juego 2

Unión de dos trazos: bonificación de 3 puntos

Unión de tres trazos: bonificación de 4 puntos

Unión de cuatro trazos: bonificación de 5 puntos

Unión de cinco trazos: bonificación de 6 puntos

... Así sucesivamente.

En el juego 3

Unión de dos pares de paralelas: bonificación de 1 punto

Unión de tres a cinco pares de paralelas: bonificación de 2 puntos

Unión de seis a diez pares de paralelas: bonificación de 3 puntos

Unión de once a quince pares de paralelas: bonificación de 4 puntos

Unión de más de quince pares de paralelas: bonificación de 5 puntos

Normas de interpretación

1. En las tablas de baremos, la primera fila presenta las siguientes lecturas:

ORI: (total PD originalidad en los tres juegos).

ELAB: (total PD elaboración en los tres juegos).

FLU: (total PD fluidez de los juegos 2 y 3).

FX: (total PD flexibilidad de los juegos 2 y 3).

CREA: (total suma de las PD de ORI + ELA + FLU + FX).

2. Cuando a una misma puntuación directa le corresponden diferentes percentiles, se seleccionará el percentil superior.

3. Cuando una puntuación directa no corresponde a la que figura en la tabla, se procederá de la siguiente manera:

a) Se tomará aquella que esté más próxima numéricamente. Por ejemplo, un escolar de 1º de Primaria obtiene una puntuación directa en originalidad de 12. Dado que esta puntuación no aparece en la Tabla, para calcular su percentil se tomará aquella puntuación directa que esté más próxima numéricamente, que en este caso es 15.

b) Si la puntuación directa obtenida en originalidad se encuentra en medio de un intervalo, por ejemplo, una puntuación de 13 entre las puntuaciones directas 11 y 15, se tomaría el valor superior del intervalo.

4. La evaluación de la creatividad figurativa se obtiene a partir de los componentes de originalidad, fluidez, elaboración y flexibilidad. Para ello, se sumarán las puntuaciones en los tres juegos de cada componente. A continuación, se suman las puntuaciones directas del total de cada uno de los cuatro componentes; la cantidad resultante se busca en las tablas de baremos en la columna de creatividad, para ver luego el PC correspondiente en la columna de la izquierda.

También se pueden obtener los PC por separado de cada uno de los componentes. Para ello, se sumarán las puntuaciones de cada componente en los juegos que correspondan, y se localiza el sumatorio en la columna correspondiente de las tablas de baremos y el PC respectivo.

Hoja de Vaciado de puntuaciones

ADAPTACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE (EXPRESIÓN FIGURADA)

Alumno/a _____ Escolarizado en _____ curso

Centro _____

JUEGO 1 COMPONEMOS UN DIBUJO

ORIGINALIDAD		ELABORACIÓN	
PD		PD	

JUEGO 2 ACABAMOS UN DIBUJO

ORIGINALIDAD											FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD			
Puntuaciones directas en cada subtest																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total PD	PD		PD		PD	

JUEGO 3 LÍNEAS PARALELAS

ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		ELABORACIÓN		FLEXIBILIDAD	
PD		PD		PD		PD	

TOTAL CREATIVIDAD FIGURATIVA

	ORIGINALIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD
PD Juego 1				
PD Juego 2				
PD Juego 3				
PD sumativa de las tres anteriores	Total PD: _____	Total PD: _____	Total PD: _____	Total PD: _____
PC por componente	PC: _____	PC: _____	PC: _____	PC: _____
Suma del total de la PD de los cuatro componentes:			PC de creatividad (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes):	
<input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>			PC <input style="width: 50px; height: 50px;" type="text"/>	

Criterios de corrección del componente de originalidad de primero a sexto de educación primaria.

Juego 1

agua		5
barca		5
cabeza/cara	niño, robot, muñeco, niña, persona	2
cartel		5
centro de flor		3
césped/espacio verde		4
copa de un árbol		0
criptonita de Superman		5
cuerpo/ caparazón	abeja, dragón, hombre, pollo, erizo, <i>spiderman</i> , tortuga	3
escudo		5
espejo		5
huevo		1
mancha en la capa de ozono		5
montaña		5
nave	extraterrestre, transporte	4
nido	huevos, bichos	5
nubes		3
parche de ojo		5
pato		5
pétalo de flor		5
piedra		5
sol		3

Juego 2

Subtest 2.1

águila		5
antena		5
árbol		5
cara	(diablo, muñeco)	5
caracol		5
coche		5
corazón		3
curva		5
espuma		5
fantasma		5
gafas	(sol, vista)	4
gaviota		4
humo		5
labios		5
letra b		5
mariposa		5
máscara/ antifaz		5

montaña		5
nave		5
nido		5
nube		0
ojos (dos)		5
pájaro		4
paloma		4
pez		5
robot		5
sofá		5
tiburón		5
trébol		5

Subtest 2.2

ábaco		5
abanico		5
ancla		5
antena		5
antifaz		5
árbol		0
archivador		5
bandera		3
barco		5
caballito de mar		5
cabaña		5
cactus		5
carta/sobre		5
casa		4
castillo		5
columpio		5
cometa		5
conjunto ropa		5
escalera		5
escoba		4
faro		5
figura		5
flecha		5
flor		3
foco		5
grúa (transporte)		5
helado		5
hoja de árbol		4
juguete		5
lagarto		5
lazo		5
letra k	al revés (3)	4
letra m		5
letra n		5
letra w		5
letra y		1
letra y		5

martillos		5
mesa		5
montañas		5
monstruo		5
muralla		5
niño		5
nube de azúcar		5
pájaro		5
pala		5
palitos		5
papelera		5
paraguas		5
pata	de mueble	5
pata de pato		5
perchero		5
pies		5
pino		5
planta		4
playa		5
polo		5
ramo		5
rastrillo		5
regalo		5
silla		5
telescopio		5
tiburón		5
tijeras		5
tirachinas		4
tren		5
trigo		5
ventana		4

Subtest 2.3

anillo		4
árbol		5
arco iris		5
arpa		5
asa		5
autopista		5
cafetera		5
cabeza/cara		4
caracol		3
cero		5
chupa		5
círculo		3
cobra		5
coche		5
delfín		5
diana		5
huevo		5
donut		4
elefante		5
erizo		5

flotador		5
gafas		5
gata		5
guagua		5
jarrón		5
león		5
letra o		5
letra z		5
llama		5
luna		4
marciano		5
moneda		5
muñeco		5
nariz		5
nubes		5
número 0		5
ojo		5
ondas		5
oreja		4
pandereta		5
pelota		5
piruleta		5
plato		4
raqueta		5
río		5
rosa		5
rosca		5
rueda		0
ruido		5
serpiente		4
sol		5
sonido		4
taza		3
tetera		5
tornado		5

Subtest 2.4

adorno de la cama		5
ballena		5
barco		5
camino		5
caña		5
cara	de niña	5
caracol		0
caracola		5
carretera		5
carro		5
clave musical		5
coche		5
cola	(camaleón, caracol)	5
curvas de carretera		5

dibujo		5
dinosaurio		5
elefante		5
flauta		5
garabato		5
gusano		5
laberinto		5
lombriz		5
marca (símbolo)		5
nube		5
ola		0
paraguas		5
pito		5
relieve de montaña		5
remolino		5
rizos		5
serpiente		5
silbato		5
símbolo		5
sol		5
tobogán		5
trompeta		5
viento		5
yoyo		5

helado		5
huevo		5
labios		5
lengua		5
letra m		5
letra v		5
libreta		5
meteorito		5
montaña		4
nariz		5
nave		5
niño		5
nube		5
pico		5
piscina		5
placa de policía		5
plato		5
pollito		5
pradera		5
rectángulo		5
reflejo de montaña		5
rombo		5
skate		5
tazón		5
timbales (música)		5
triángulo		5
trompo		5

estrella		5
fantasmas		5
figura		5
hoja de árbol		5
huevo		5
lanza-misiles		5
lazo		5
letra z		0
libreta		5
malla		5
mano		5
monstruo		5
muñeco		5
niño		5
nube		5
palmera		5
pez		5
pijama		5
pino		5
pistola		5
planta		5
rayo		3
secador		5
serpiente		5
silla		5
sol		5
sombrero		5
zeta	SUEÑO	5

Subtest 2.5

bañera		5
barbilla		5
barca		5
barco		5
boca	risa, sonrisa	0
bugui		5
cabeza/cara	(chino, persona, muñeco, niña, payaso, persona)	2
caña		5
careta		5
carretilla		5
cesta		5
cohetes		5
cometa		5
copa		5
corazón		5
cristal		5
diamante		5
duende		5
espacio		5
espejo		5
estrella		5
flecha		5
flor		5
gorro		5

Subtest 2.6

anillo		5
árbol		5
árbol de Navidad		4
aspiradora		5
bombilla		5
bota		5
bote		5
caballo		5
cabeza	(animal, persona)	5
camisa		5
camiseta		5
cerdo		5
coche		5
cometa		5
corazón		5
corbata		5
corona		5
dibujo		5
dientes		5
erizo		5
escalera		5

Subtest 2.7

anzuelo		5
avión		5
bota		5
camión		4
carabana		5
carrito		5
cazamariposas		5
coche		0
colador		5
collar		5
cuchara		5
cucharón		5
gancho		5
globo		5
guagua		5
hoz		5
letra y		5
llave		4
martillo		5
micrófono		5
nariz		5
niño		5
pala		5

pesas		5
puzle	pieza	5
pito		5
poctero		5
puente		5
red		5
ruedas		5
silbato		5
televisor		5

Subtest 2.8

abeja		5
anillo		5
árbol		5
aspirador		5
babero		5
bandera		5
bañador		5
bicicleta		5
camisa		5
careta		5
cisne		5
cobra		5
cometa		5
curva		5
dinosaurio		5
farola		5
figura		4
frasco		5
fuelle		5
hombre		5
laberinto		5
lámpara		5
letra g		4
letra y		0
linterna		5
mariposa		5
montañas		5
mujer		5
murciélago		5
niña		4
pañó		5
pared		5
pelota		5
persona		4
pesas		5
pie		5
policia-persona		5
princesa		5
reloj		5
saco		5
señora		5
silla		4
toalla		5

tobogán		5
traje		4

Subtest 2.9

agua		5
bote-barco		5
cara (niña, persona)		5
carpa de circo		5
cartera		5
casa		5
césped	hierba (1)	5
collar		5
colmillos		5
corona		5
hoguera		5
labios		4
letra m	m doble (1)	4
montañas		0
murciélago		5
olas		5
peluca		5
Teide		5
tormenta (destellos)		5
ventana		5
volcán		5

Subtest 2.10

abeto		5
águila		5
antena		5
árbol		0
árbol de Navidad		3
árbol frutal (manzano)		5
bota		5
caballito de madera		5
cabeza/cara	(gallo, hombre, persona, hombre, bruja, niña, perro)	0
casa		5
dinosaurio		5
estatua		5
estrella de mar		5
fantasma		5
flecha		5
flor		5
jersey		5
luna		4
martillo		5

mujer		5
muñeca		5
nariz		5
numero 1		4
numero 4		5
pájaro carpintero		5
persona		5
pingüino		5
pino		1
regadera		5
señor		5
tobogán		5
zapato		5

Juego 3

ábaco		5	caja	lápices	5	cuchillo		5
abecedario		5	calendario		5	cucurucho		5
abeto		5	calle		5	cuello	de jirafa	5
afilador		5	cama		5	cuerda		5
aleta		5	camilla		5	cueva		5
alfombra		5	camino		5	dado		5
amapola		5	camisa	blusa	5	decenas		5
anillo		5	canasta		5	dedo		5
antifaz		5	cantimplora		5	demonio		5
araña		5	caracol		5	destornillador		5
árbol		0	caramelo		5	dibujo		5
árbol de Navidad		5	careta		5	dientes		5
árbol frutal/ naranja		5	carpa de circo		5	dinamita		5
arbusto		5	carpeta		5	edificio		4
archivador		5	carretera		4	elástico		5
arco de boda		5	carro		5	escalera		4
arcoíris		5	carta/sobre		5	escarabajo		5
armario/ropero		5	cartel		5	escoba		5
ascensor		5	cartera		5	escudo		5
aspas molinillo		5	cartulina		5	espada		5
avión		5	casa		3	espejo		5
bandera		5	castillo		5	estación espacial		5
bañador		5	catarata		5	estadio		5
barca		5	cepillo		5	estantería		5
barco		5	cera		5	estatua		5
barita		5	cerillas		5	estrella		5
barra	pan, pegamento	5	chalé		5	estuche		5
barril		5	champiñón		5	expositor-gafas		5
bastón		5	chaqueta		5	falda		5
<i>batman</i>		5	chicle		5	faro		5
baúl		5	chimenea		5	farola/s		5
bengala		5	chupete/chupa- chups		5	figura		5
biberón		5	cigarro		5	flecha		5
billete/dinero		5	cinto		5	flor/es		3
bola		5	círculo		5	fregona		5
bolígrafo		5	cisne		5	fuelle		5
bolsa		5	cohetes		4	garaje		5
bombilla		5	colchoneta		5	girasol		5
bota		5	columpio		5	globo		5
bote	canicas, sal, spray, zumo	5	cometa		5	goma		5
botella	agua, coca-cola, vino	5	conducto de la luz		5	grifo		5
brazo		5	copa	de jugo	5	grillo		5
bufanda		5	corazón		5	grúa		5
buzón		5	corona		5	guagua		5
cabaña		5	cortinas		5	gusano		5
cabeza/cara	chica, niña, persona	5	cremallera		5	hacha		5
cabina	teléfonos	5	cristal		5	hoja/folio		5
cactus		5	cruz		4	hombre		5
			cuadro		5	hueso		5
			cubo		5	iglesia		5
			cuchara		5	invernadero		5

jarra		5	nido		5	rectángulo		5
laberinto		5	niña		5	regadera		5
lámpara		5	niño		5	regalo		5
lápiz/ces		3	normas		5	regla		4
lata	de coca-cola	5	nubes		5	rejas/cárcel		5
lavabo		5	número 1		5	reloj	de arena	5
lazo		5	número 11		5	río		5
lego		5	número 4		5	robot		5
letra a		5	número 41		5	rombo		5
letra E		5	número 7		5	rosa		5
letra f		5	ojos		5	rotulador		5
letra H		5	pajarita		5	sabana		5
letra i		5	pájaro		5	secador		5
letra k		5	paleta		5	semáforo		5
letra m		5	palmera		5	señal de tráfico		5
letra N		5	palo	chinos	5	serpiente		5
letra R		5	palos		5	serrucho		5
letra t		5	pantalón		5	seta		5
letra z		5	pañó		5	silla		5
libro		4	papelera		5	soldado		5
limpiador		5	paquete	bolas de tenis	5	suéter		5
línea	abierta, cerrada	5	paraguas		5	tapón		5
linterna		5	paraguero		5	taza	de té	5
llave	inglesa	5	pata		5	tejado		5
lupa		5	pegamento		4	telaraña		5
luz		5	peine		5	tele		5
maceta		5	pelotas		5	teléfono-móvil		5
madera		5	pene		5	tenedor		5
madre		5	periódico		5	tijera		5
maleta		5	persona/s		5	tira-platos		5
manguera		5	pesas		5	tiza		5
maniquí		5	pico		5	toalla		5
mano		5	pierna		5	tobogán/es		5
manta		5	pincel		5	torre/s		5
manzano		5	pingüino		5	traca		5
marcador de libros		5	pino		4	traje		5
marciano		5	pirámide		5	trampa		5
margarita		5	piruleta		5	trenza		5
marioneta		5	piscina		5	trofeo		5
mariposa/s		4	pista		5	tronco	de árbol	5
mariquita		5	pistola		5	trono		5
martillo		4	pizarra		4	tubería		5
medias		5	planta		5	tubo		5
mesa		5	plato		5	túnel		5
meteorito		5	playeras/cholas		5	unidades		5
micrófono		5	plumero		5	vacuna		5
misil		5	polo/helado		5	vaso	agua, zumo	5
mochila		5	porra		5	vela		4
monstruo		5	porta CD		5	ventana		5
mueble		5	puente		5	vestido		5
mujer		5	puerta		4	viento		5
muñeco		5	raíles		5	xilófono		5
muro		5	rama		5	yogur		5
nave	espacial	5	rampa		5	zambomba		5
			rayo		5	zapato		5

Criterios de corrección del componente de flexibilidad de Primero de Educación Primaria hasta cuarto de la Educación Secundaria

CÓDIGO	CATEGORÍAS
1	ACCESORIO O JOYAS
2	ALIMENTACIÓN
3	ANIMALES O PARTES
4	ANIMALES PISTAS Y RASTROS
5	ANIMALES VIVIENDA
6	ÁRBOLES
7	ARMAS O TRAMPAS
8	ARTICULOS DE MENAJE O DOMÉSTICOS.
9	ARTE Y MATERIAL ARTÍSTICO
10	CABLES, POSTES O HILOS
11	CARRETERAS Y CALLES
12	CIELO
13	CIENCIA
14	CLIMA Y TIEMPO
15	DEPORTES
16	DINERO
17	DISFRACES
18	DISTRACCIONES
19	EDIFICIOS
20	ELEMENTOS DE UN EDIFICIO
21	EMBALAJE
22	EQUIPAJE Y OBJETOS DE CUERO
23	ESCALERAS
24	ESPACIO (Universo)
25	FLORES
26	FORMAS GEOMÉTRICAS
27	FRUTOS
28	FUEGOS
29	GEOGRAFÍA Y PAISAJES
30	INSECTOS
31	JUEGOS
32	JUGUETES
33	LETRAS DEL ALFABETO
34	LIBROS
35	LUZ
36	MÁQUINAS Y APARATOS DOMÉSTICOS
37	MATERIALES ESCOLARES Y OFICINA
38	MATERIALES Y EQUIPOS DE CONSTRUCCIÓN
39	MEDICAMENTOS
40	MOBILIARIO
41	MÚSICA

42	NÚMEROS
43	PÁJAROS Y AVES
44	PALOS
45	PARTES DEL CUERPO
46	PESCADOS Y ANIMALES MARINOS
47	PLANTAS
48	RECIPIENTES
49	REFUGIOS
50	ROPA DE CASA
51	RÓTULOS / CARTELES
52	RUEDAS Y ACCESORIOS AUTOMOVILÍSTICOS
53	SERES HUMANOS
54	SERES SOBRENATURALES
55	SIGNOS Y SÍMBOLOS
56	SONIDOS
57	TABACO
58	TRANSPORTES DE TIERRA
59	TRANSPORTES DE AIRE
60	TRANSPORTES DE MAR
61	ÚTILES
62	VESTIDOS
63	OTROS

Prueba de inteligencia general (IG) para segundo grado de primaria.

I. Relaciones analógicas (Rv)

1.- PERRO es a LADRAR como:

- a) gato es a relinchar
- b) gato es a rebuznar
- c) gato es a maullar
- d) gato es a trinar

2.- VACA es a MUGIR como:

- a) caballo es a maullar
- b) caballo es a relinchar
- c) caballo es a piar
- d) caballo es a cacarear

3.- LEÓN es a RUGIR como:

- a) rana es a croar
- b) rana es a cantar
- c) rana es a cacarear
- d) rana es a ladrar

4.- BURRO es a REBUZNAR como:

- a) ganso es a cacarear
- b) ganso es a cantar
- c) ganso es a besar
- d) ganso es a graznar

5.- SALUD es a ENFERMEDAD como:

- a) vender es a reír
- b) vender es a comprar
- c) vender es a correr
- d) vender es a jugar

6.- CORTO es a LARGO como:

- a) recordar es a pensar
- b) recordar es a razonar
- c) recordar es a olvidar
- d) recordar es a huir

7.- CLARO es a OSCURO como:

- a) vida es es vivir
- b) vida es a reír
- c) vida es a muerte
- d) vida es cantar

8.- VERDAD es a MENTIRA como:

- a) alegría es a reír
- b) alegría es a escribir
- c) alegría es a tristeza
- d) alegría es a sonreír

9.- BONITO es a FEO como:

- a) blanco es a puro
- b) blanco es a azul
- c) blanco es a claro
- d) blanco es a negro

10. CUARTO es a CASA COMO:

- a) alumno a colegio
- b) silla a escritorio
- c) lápiz a cuaderno
- d) hoja a cuaderno

11. PLATO es a VAJILLA COMO:

- a) Silla a mesa
- b) Pelota a futbolista
- c) ramas a árbol
- d) Conductor a carro

12. CIUDAD es a PAÍS COMO

- a) Pez a agua
- b) Jugador a equipo
- c) Animal a Jaula
- d) Carro a ciudad

II. Comprensión verbal

Lee con cuidado cada lectura y luego responde las preguntas que siguen:

Un espectáculo inolvidable

En mis vacaciones de verano —nos contó Sofía—, fui con mi mamá a ver un espectáculo de danzas típicas.

El evento duró dos horas. Apreciamos danzas como la zamacueca, el festejo, la diablada puneña, etcétera.

—¿Por qué hay tantos bailes? —pregunté a mi mamá. Ella me explicó que cada pueblo del Perú tiene una danza propia.

—Por ejemplo, tu tía Milagros, que es de Trujillo, baila marinera. Doña Juana, nuestra vecina, es de Chincha y es campeona nacional de festejo. El señor Díaz, el carpintero, es de Puno y tiene una foto donde baila la diablada puneña —dijo mamá.

Después de escucharla, seguí observando cada baile y sus trajes. Cada vestimenta era muy diferente de las otras en color, estilo y adorno.

Algo gracioso pasó cuando una pareja bailó marinera: a la mujer se le cayó la falda naranja con bobos blancos que usaba. ¡Qué terrible!

De pronto, todos empezamos a reír. La bailarina se puso muy nerviosa. Las flores de su cabello empezaron a caer y no podía levantar su falda.

"Voy a ayudarla", pensé y subí al escenario.

Pero cuando subí, la bailarina ya no estaba. Y solo conseguí que me bajara un señor grande y gordo.

A pesar de todo, pasé un momento muy lindo.

Comprendemos

1. Marca con un aspa (X) la respuesta correcta.

a. ¿Quiénes son los personajes de la historia?



b. ¿Quién nos contó la historia?



Rafael



Sayuri



Sofía

2. Escribe verdadero (V) o falso (F), según corresponda.

a. La bailarina perdió sus zapatos.

b. Sofía no pudo ayudar a la bailarina.

c. Un señor sacó a Sofía del escenario.

d. Sofía disfrutó del espectáculo.

¿Qué le pasó a Sofía?



Las danzas del Perú son hermosas.



3. Pinta el círculo con la respuesta correcta.

a. La bailarina se despeinó porque...

estaba alegre.

estaba nerviosa.

estaba enojada.

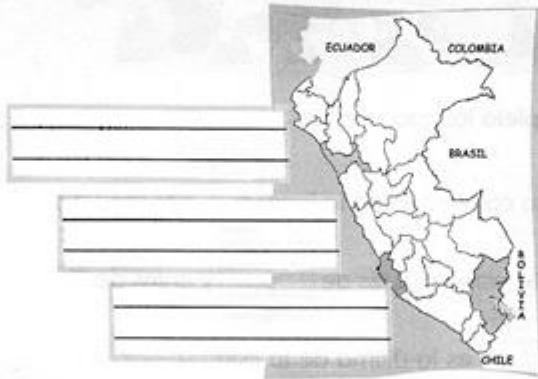
b. Sofía disfrutó del evento a pesar del...

mal humor.

tiempo.

incidente.

4. Escribe el nombre de cada ciudad y únela con su respectivo baile típico.



festejo

diablada

marinera

5. Pinta el(los) cartel(es) que indique(n) por qué es importante conocer nuestros bailes típicos y sus vestimentas.



Lectura 2

Mi familia

Mi familia está contenta:
¡hoy saldremos a pasear!
¡Mi hermana!, ¡la abuela!
¡todos juntos a disfrutar!

Comeremos ricos dulces
que mamá preparará,
y papá, después del fútbol,
rica carne asará.

El abuelo alegremente
algún cuento narrará
cuando estemos ya cansados
de correr y de jugar.

Comprendemos

1. **Subraya** la respuesta correcta según el poema.

a. ¿Qué hará la familia?

pasear

cantar

estudiar

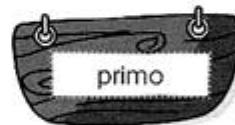
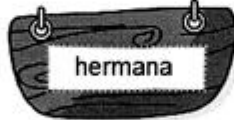
b. ¿Qué preparará la mamá?

sopa

panes

dulces

2. **Pinta** los nombres de los miembros de la familia que irán al paseo.



En mi familia hacemos muchas cosas juntos.



4. Marca con un aspa (X) la respuesta correcta.

a. ¿Qué va a comer la familia?

carne

dulces y carne

dulces

b. ¿Qué hace el papá?

deporte

baila

cuenta cuentos

c. ¿De qué trata el poema?

de un paseo familiar

de un juego de fútbol

de una fiesta

5. Marca con un aspa (X) las acciones necesarias para que una familia sea feliz.

a. Los niños ayudan a mamá limpiando su cuarto.

b. Los niños mayores no cuidan a sus hermanos menores.

c. Los hermanos pelean por cosas innecesarias.

d. Padres e hijos comparten lindos momentos.

e. Los niños juegan con sus padres.

f. Todos se tratan con amabilidad y respeto.

Lectura 3.

El ratón y el León

Se encontraba un león durmiendo en un bosque cuando un ratón comenzó a brincar encima de él. Se despertó el león y cazó al ratón. Ya iba a devorarlo, cuando el ratón le rogó que lo liberara, prometiéndole que, si le perdonaba la vida, algún día podría ayudarlo. El león se puso a reír y le dijo: "¿tú me vas a ayudar a mí? Bueno, te dejaré libre'.

Algún tiempo más tarde, unos cazadores apresaron al león y lo amarraron a un árbol con una cuerda. Oyó el ratoncito el llanto del león y corrió a donde se encontraba. Muy rápido, comenzó a roer la cuerda y soltó al león.

"En una oportunidad te burlaste de mí", dijo el ratoncito. "Es hora de que sepas que también los más pequeños podemos ser útiles".

Todos merecemos respeto, pequeños o grandes.

Comprendemos

1. Marca con un aspa (X) la respuesta correcta. ¿Quién atrapó al ratoncito?

a.



gato

b.



león

c.



cazador

2. Escribe en los 1, 2 y 3 según el orden de la lectura.



3. Subraya la respuesta de cada pregunta.

a. ¿Por qué el león se rió del ratoncito?

- Porque tenía orejas grandes.
- Porque el ratón era más chico que él.

b. ¿Qué pasó cuando el león liberó al ratón?

- El ratoncito se quedó cerca del lugar.
- El ratón se fue lejos del lugar.

Todos
merecemos
respeto.



4. **Colorea** las caritas que acompañen acciones correctas.

a. Ayudo a quien lo necesite.



b. Me río de mis compañeros.



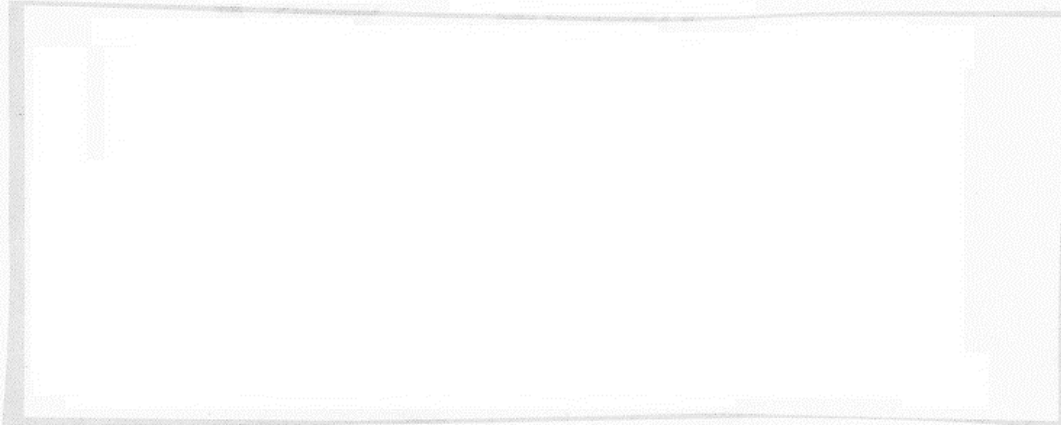
c. Saludo a las personas.



d. Escucho a las personas.



5. **Dibuja** a una persona que ayuda a otra.



6. **Ordena** los carteles alfabéticamente, según la letra inicial resaltada. Usa los números del 1 al 4. Luego, **descubre** el mensaje de la historia.



Hasta



pedir ayuda a los más débiles.



necesitan



los más fuertes

¡Es muy fácil!



Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la palabra que completa la siguiente frase? Los bomberos apagaron el _____ que había en la casa y pudieron salvar a las personas que vivían dentro.

- a) horno
- b) extintor
- c) fuego
- d) gato

2. ¿Cuál es el animal que NO debería estar aquí?

- a) cerdo
- b) cabra
- c) oveja
- d) oso
- e) gallina
- f) vaca.

3. ¿Qué palabra está mal escrita ortográficamente?

- a) abuelo
- b) oveja
- c) biajar
- d) alcohol.

4. ¿Qué palabra no se corresponde con el resto?

- a) collar

b) abdomen

c) pierna

d) brazo

e) mano.

5. ¿Cuál es la palabra que completa la siguiente frase? En otoño las _____ de muchos árboles caen

a) Ramas

b) Frutas

c) Flores

d) Hojas

III. Problemas numéricos verbales

1. ¿Cuál de estas secuencias aumenta de tres en tres?

a. 15, 17, 19, 21

b. 12, 15, 18, 21

c. 10, 14, 18, 22

d. 21, 25, 29, 33

2. El lunes Andrés ganó 15 bolitas. El martes perdió 8 bolitas. El miércoles volvió a ganar 6 bolitas. ¿Cuántas bolitas tiene ahora Andrés?

a. 8 bolitas

b. 13 bolitas

c. 23 bolitas

d. 28 bolitas

3. Alan logró 25 puntos en el “Concurso de tumbalatas”. ¿Cuántos puntos le faltaron para llevarse como premio una pelota si esta se ganaba con 42 puntos?

a. 17

b. 25

c. 35

d. 39

4. José tiene en dos bolsas varios dados iguales. En una bolsa tiene 35 dados y en la otra bolsa tiene 25 dados. Para jugar, José arma torres con 10 dados.

¿Cuántas torres de 10 dados podrá armar con todos sus dados?

a. 3 torres

b. 4 torres

c. 5 torres

d. 6 torres

5. En el concurso de poesía participaron 18 estudiantes. El número de participantes hombres superó en dos al número de participantes mujeres.

¿Cuántas mujeres participaron?

a. 4

b. 6

c. 8

d. 11

6. Los niños de un aula van de paseo en ómnibus. 18 niños están sentados y 11 niños están parados. ¿Cuántos niños más están sentados que parados?

a. 5

b. 6

c. 7

d. 8

7. Aldo tenía 33 soldaditos. Luego, regaló 19 soldaditos. ¿Cuántos soldaditos le quedan?

a. 12

b. 14

c. 16

d. 18

8. Nora tiene una bandeja con 24 caramelos y otra bandeja con 12 caramelos. Nora debe guardar estos caramelos en bolsas. En cada bolsa debe poner 10 caramelos. ¿Cuántas bolsas usará y cuántos caramelos le quedarán sueltos?

a. 2

b. 4

c. 5

d. 3

9. Elena prepara 36 platos de picante a la tacneña. Sonia prepara 25 platos de picante a la tacneña. ¿Cuántos platos de picante a la tacneña menos que Elena prepara Sonia?

a. 11

b. 12

c. 13

d. 14

10. Hoy he ido a comprar naranjas, la vendedora me ha dado 6, yo me he comido 1 y mi padre 2, otra se ha caído y se ha estropeado. ¿Cuántas naranjas me quedan?

a. 2

b. 5

c. 4

d. 6

11. Juan tiene 12 años actualmente ¿cuál será su edad dentro de 8 años?

a. 18

b. 20

c. 22

d. 24

12. En salón de clases la mitad son niños y el resto son niñas. Si el número de niños es 12 ¿cuántas niñas hay?

a. 6

b. 8

c. 10

d. 12

13. SACO es a ASCO como 7683 es a:

- a. 8376
- b. 6783
- c. 3867
- d. 3678

14. DIDIIDID es a 49499494 como DIIDIIDD es a:

- a) 94494499
- b) 49949944
- c) 49499494
- d) 94944949

IV. Conceptos básicos numéricos

1. El número de decenas en una centena es:

- a. 1
- b. 5
- c. 10
- d. 20

2. El número de centenas en 458 es:

- a. 4
- b. 5
- c. 8
- d. 17

3. La propiedad que permite cambiar el orden de los sumandos recibe el nombre de:

- a. Asociativa
- b. Clausurativa
- c. Modulativa
- d. Conmutativa

4. El módulo de la suma de números naturales es:

- a. Cero
- b. Uno
- c. Dos
- d. Tres

5. ¿En cuál conjunto de números, todos son números pares?

- a. 2, 3, 4, 5, 6
- b. 2, 4, 6, 8, 10
- c. 1, 3, 5, 7, 9
- d. 0, 2, 3, 5, 8

6. ¿En cuál conjunto de números, todos son números impares?

- a. 2, 3, 4, 5, 6
- b. 2, 4, 6, 8, 10
- c. 1, 3, 5, 7, 9
- d. 0, 2, 3, 5, 8

7. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es verdadera?

- a. Cinco es mayor que ocho

b. tres es menor que dos

c. $4 + 6 = 7 + 3$

d. Seis es el doble de dos

8. ¿Cuál de las siguientes expresiones representa un número ordinal?

a. cinco

b. cuatro

c. Cuarto

d. seis

9. ¿Cuál de las siguientes expresiones representa un número cardinal?

a. Primero

b. Tres

c. Tercero

d. Cuarto

10. El sistema de numeración decimal utiliza:

a. Diez símbolos

b. Nueve símbolos

c. Doce símbolos

d. Cien símbolos

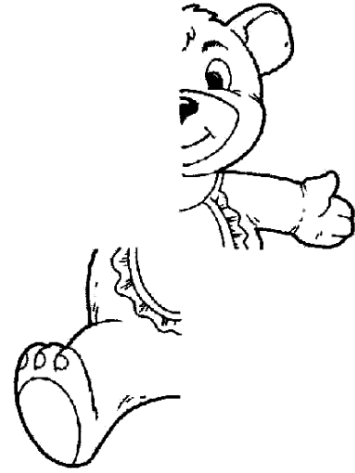
V. Completar figuras (simetrías)

Completa las siguientes figuras

1.



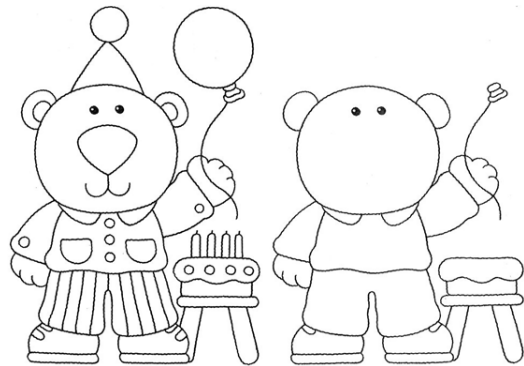
3.



2.



4.



VI. Completar escenas

Analiza cada escena y escribe dentro de la nube lo que tú creas que dicen los personajes.

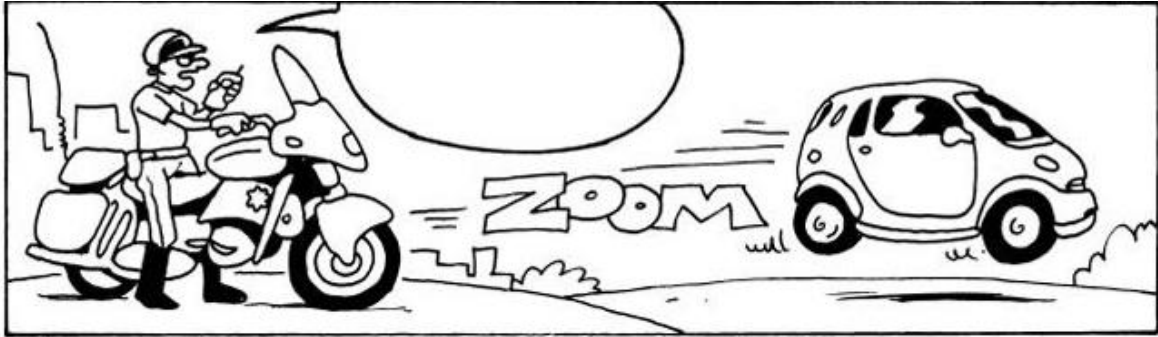
1.



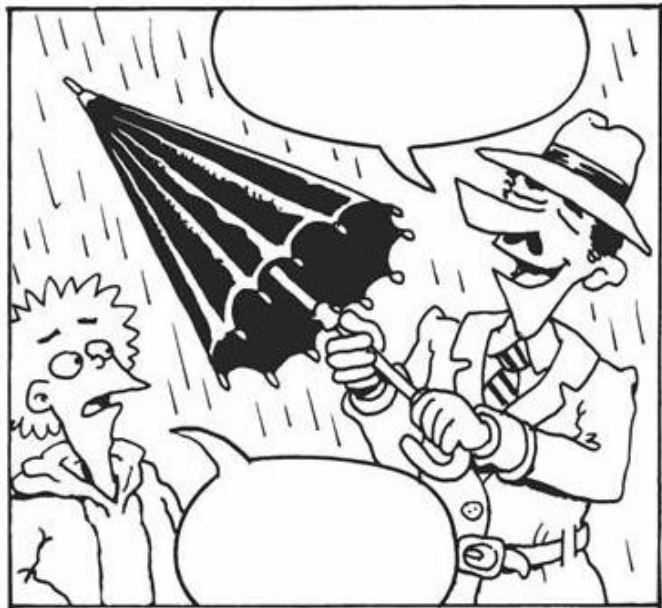
2.



3.



4.



5.

