



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Técnica de SCAMPER y creatividad en estudiantes de nivel primaria del Colegio
Domingo Mandamiento Sipan, 2025**

Tesis

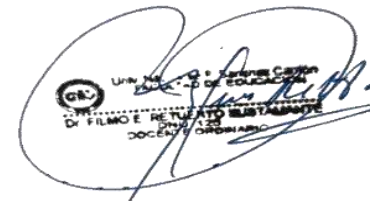
Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía

Autora

Carolina Lizbeth Honorio Acuña

Asesor

Dr. Filmo Eulogio Retuerto Bustamante



Huacho – Perú
2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA GESTION EDUCATIVA CON MENCION EN PEDAGOGIA

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Carolina Lizbeth Honorio Acuña	72327779	05 de marzo de 2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Filmo Eulogio Retuerto Bustamante	15588730	https://orcid.org/0000-0002-0341-7755
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – POSGRADO MAESTRIA		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Edgar Tito Susanibar Ramirez	15647568	https://orcid.org/0000-0003-4861-9091
Herculano Carlos Lecca	06820156	https://orcid.org/0000-0003-3577-9715
Luis Alberto Matos Pineda	15612877	https://orcid.org/0000-0002-4480-3310

CAROLINA LIZBETH HONORIO ACUÑA 2025-102673

TÉCNICA DE SCAMPER Y CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIA DEL COLEGIO DOMINGO MANDAMIENTO S...

 DGI-POSGRADO 2026
 Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026
 DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1.3454815927

Fecha de entrega

9 ene 2026, 11:46 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 ene 2026, 12:00 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_FINAL_CAROLINA_1.pdf

Tamaño del archivo

1.5 MB

99 páginas

23.943 palabras

119.913 caracteres






Página 2 de 108 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1.3454815927

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por iluminar cada paso de este camino académico. A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y constante ejemplo de perseverancia, que me inspiran a alcanzar mis metas con esfuerzo y humildad. A mis docentes y maestros de vida, quienes sembraron en mí el amor por la educación y la búsqueda de nuevos horizontes en el campo de la pedagogía.

Y a mis estudiantes, cuya curiosidad y entusiasmo me motivan cada día a seguir creyendo en la educación como motor de cambio y creatividad.

Carolina Lizbeth Honorio Acuña

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión y a la Escuela de Posgrado, por brindarme la oportunidad de fortalecer mi formación académica y profesional a través de la Maestría en Pedagogía. A mis docentes y asesor de tesis, por su guía, exigencia y valiosas orientaciones, que contribuyeron significativamente al desarrollo de este trabajo de investigación.

Al colegio Domingo Mandamiento Sipán, directivos, docentes, estudiantes y padres de familia, por su apertura y disposición para llevar a cabo este estudio, demostrando compromiso con la innovación educativa.

A mis familiares y amigos, por su apoyo constante, comprensión y motivación en los momentos más desafiantes de este proceso.

Finalmente, agradezco a todos quienes, de manera directa o indirecta, hicieron posible la culminación de esta investigación, que busca aportar al desarrollo de la creatividad en la educación primaria.

Carolina Lizbeth Honorio Acuña

ÍNDICE

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE	vii
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	4
1.2.1 Problema general	4
1.2.2 Problemas específicos	4
1.3 Objetivos de la investigación	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2 Objetivos específicos	5
1.4 Justificación de la investigación	6
1.4.1 Justificación práctica	6
1.4.2. Justificación Teórica	6
1.5 Delimitación	8
1.5.1. Delimitación espacial	8
1.5.2. Delimitación temporal	8
1.5.3. Delimitación social	8
1.6 Viabilidad del estudio	8
CAPITULO II. MARCO TEORICO	7
2.1 Antecedentes de la investigación	7
2.1.1 Investigaciones internacionales	7
2.1.2 Investigaciones nacionales	9
2.2 Bases teóricas	11
2.3 Bases filosóficas	22

2.4 Definición de términos básicos	23
2.5 Hipótesis de investigación.....	25
2.5.1 Hipótesis general.....	25
2.5.2 Hipótesis específicas.....	25
CAPITULO III. METODOLOGÍA.....	30
3.1 Diseño metodológico	30
3.2 Población y muestra	31
3.2.1 Población.....	31
3.2.2 Muestra	32
3.3 Recolección de datos.....	32
3.3.1 Técnicas a emplear	32
3.3.2 Descripción de los instrumentos	32
3.3.3 Confiabilidad del instrumento.....	33
CAPITULO IV. RESULTADOS	37
4.1 Análisis de resultados.....	37
4.2 Contrastación de hipótesis.....	53
CAPITULO V. DISCUSIÓN	63
5.1 Discusión	63
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
6.1 Conclusiones	66
6.2 Recomendaciones	67
Referencias.....	68
7.1 Referencias.....	68
ANEXOS.....	72
ANEXO 1	72
Instrumento: Cuestionario tipo Likert – Técnica SCAMPER.....	72
ANEXO 2	74
Instrumento tipo Likert: Evaluación de la Creatividad	74
Escala de valoración:.....	74
Dimensión 1: Originalidad.....	74
Dimensión 2: Fluidez de ideas	74
Dimensión 3: Flexibilidad	74
Dimensión 4: Elaboración.....	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 3 Frecuencia Tecnica Scamper	37
Tabla 4 Frecuencia Dimension Sustituir	38
Tabla 5 Frecuencia Dimension Combinar	40
Tabla 6 Frecuencia Dimension Adaptar	41
Tabla 7 Frecuencia Dimension Modificar	42
Tabla 8 Frecuencia Dimension Proponer otros usos	43
Tabla 9 Frecuencia Dimension Eliminar	44
Tabla 10 Frecuencia Dimension Reordenar o revertir.....	45
Tabla 11 Frecuencia Variable Creatividad.....	46
Tabla 12 Frecuencia Dimensión Originalidad.....	47
Tabla 13 Frecuencia Dimensión Fluidez de ideas.....	48
Tabla 14 Frecuencia Dimensión Flexibilidad.....	49
Tabla 15 Frecuencia Dimensión Elaboracion.....	50
Tabla 16 Prueba de Kolmogorov - Smirnov.....	52
Tabla 17 La técnica Scamper y la creatividad en estudiantes	53
Tabla 18 La técnica Scamper y la originalidad en estudiantes.....	55
Tabla 19 La técnica Scamper y la fluidez en estudiantes.....	57
Tabla 20 La técnica Scamper y la flexibilidad en estudiantes	59
Tabla 21 La técnica Scamper y la elaboración en estudiantes.....	61

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje Tecnica Scamper	37
Figura 2 Porcentaje Dimension Sustituir	39
Figura 3 Porcentaje Dimension Combinar	40
Figura 4 Porcentaje Dimension Adaptar	41
Figura 5 Porcentaje Dimension Modificar	42
Figura 6 Porcentaje Dimension Proponer otros usos.....	43
Figura 7 Porcentaje Dimension Eliminar	44
Figura 8 Porcentaje Dimension Reordenar o revertir.....	45
Figura 9 Porcentaje Variable Creatividad.....	46
Figura 10 Porcentaje Dimensión Originalidad.....	48
Figura 11 Porcentaje Dimensión Fluidez de ideas.....	49
Figura 12 Porcentaje Dimensión Flexibilidad.....	50
Figura 13 Porcentaje Dimensión Elaboracion.....	51
Figura 14 La técnica Scamper y la creatividad en estudiantes	54
Figura 15 La técnica Scamper y la originalidad en estudiantes.....	56
Figura 16 La técnica Scamper y la fluidez en estudiantes.....	58
Figura 17 La técnica Scamper y la flexibilidad en estudiantes	60
Figura 18 La técnica Scamper y la elaboración en estudiantes.....	62

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito establecer la relación entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, durante el año 2025. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con nivel correlacional y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 80 estudiantes, a quienes se aplicaron instrumentos específicos para medir ambas variables. Los resultados evidenciaron una asociación positiva y estadísticamente significativa entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad ($r = 0,587$; $p < 0,05$), confirmando la hipótesis central. De manera particular, se hallaron correlaciones positivas con las dimensiones de la creatividad: originalidad ($r = 0,619$; $p < 0,05$), fluidez de ideas ($r = 0,776$; $p < 0,05$), flexibilidad ($r = 0,349$; $p < 0,05$) y elaboración ($r = 0,487$; $p < 0,05$). Estos hallazgos muestran que la Técnica de Scamper incide de manera significativa en el fortalecimiento de los procesos creativos, especialmente en la fluidez y originalidad de ideas, dimensiones esenciales para la innovación en el aprendizaje.

Se concluye que la Técnica de Scamper constituye una estrategia pedagógica eficaz para promover la creatividad en estudiantes de educación primaria, al estimular la generación de ideas diversas, la capacidad de adaptación y la construcción de propuestas innovadoras, contribuyendo así a una formación integral y al desarrollo de competencias creativas necesarias en el ámbito educativo actual.

Palabras clave: Técnica de Scamper, Creatividad, Originalidad, Fluidez.

ABSTRACT

This study aimed to establish the relationship between the application of the SCAMPER technique and the development of creativity in primary school students at the Domingo Mandamiento Sipán School during the 2025 academic year. The research employed a quantitative approach with a correlational design and a non-experimental methodology. The sample consisted of 80 students, who were administered specific instruments to measure both variables. The results showed a positive and statistically significant association between the application of the SCAMPER technique and the development of creativity ($r = 0.587$; $p < 0.05$), confirming the main hypothesis. Specifically, positive correlations were found with the dimensions of creativity: originality ($r = 0.619$; $p < 0.05$), idea fluency ($r = 0.776$; $p < 0.05$), flexibility ($r = 0.349$; $p < 0.05$), and elaboration ($r = 0.487$; $p < 0.05$). These findings demonstrate that the SCAMPER technique significantly contributes to strengthening creative processes, particularly in terms of idea fluency and originality, which are essential dimensions for innovation in learning. It is concluded that the SCAMPER technique is an effective pedagogical strategy for promoting creativity in primary school students, as it stimulates the generation of diverse ideas, adaptability, and the development of innovative solutions, thus contributing to holistic education and the development of creative skills necessary in today's educational environment.

Keywords: SCAMPER technique, Creativity, Originality, Fluency.

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea exige replantear constantemente las estrategias pedagógicas que permitan responder a los desafíos de un mundo en transformación, donde la creatividad se ha consolidado como una competencia esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. En el nivel de educación primaria, esta capacidad resulta aún más relevante, puesto que constituye la base sobre la cual se construyen habilidades cognitivas, sociales y emocionales necesarias para la resolución de problemas, la innovación y la adaptación a contextos diversos. En este escenario, surge la necesidad de aplicar metodologías activas que potencien la creatividad infantil y que, al mismo tiempo, fomenten procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos y significativos.

La creatividad, entendida como la facultad de generar ideas novedosas, originales y útiles, se manifiesta en diversas dimensiones como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración (Torrance, 1974; Guilford, 1983). Diversos estudios han resaltado que estimular dichas dimensiones desde etapas tempranas contribuye al desarrollo de un pensamiento divergente, promotor de aprendizajes profundos y de actitudes propositivas frente a los retos educativos (Runco & Acar, 2012). En este sentido, la escuela se convierte en un espacio privilegiado para cultivar la creatividad, siempre que se apele a metodologías innovadoras que despierten la curiosidad y la capacidad de transformación de los educandos.

La Técnica de Scamper, acrónimo de las operaciones sustitutivas (Substitute), combinatorias (Combine), adaptativas (Adapt), modificadoras (Modify), destinadas a otros usos (Put to other uses), eliminativas (Eliminate) y reorganizativas (Rearrange), constituye una estrategia didáctica ampliamente reconocida para fomentar la creatividad (Eberle, 1996). Su aplicación en el ámbito escolar estimula a los estudiantes a replantear ideas, cuestionar

supuestos y generar alternativas diversas ante un mismo problema, promoviendo el pensamiento divergente y el aprendizaje creativo. La literatura pedagógica coincide en que el Scamper favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores al involucrar a los estudiantes en procesos de exploración y transformación de ideas (Michalko, 2006).

En este marco, la presente investigación se planteó como objetivo central establecer la relación existente entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, durante el año 2025. Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, con nivel correlacional y diseño no experimental, aplicado a una muestra de 80 estudiantes. Los hallazgos evidenciaron una correlación directa y positiva entre ambas variables, lo cual confirma que la implementación sistemática del Scamper puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la creatividad infantil.

Este trabajo cobra especial relevancia no solo porque demuestra la pertinencia de la Técnica de Scamper en contextos escolares peruanos, sino también porque aporta evidencia empírica que respalda la necesidad de promover estrategias didácticas orientadas al desarrollo creativo en la educación primaria. En un contexto educativo que demanda innovación y pensamiento crítico, esta investigación busca aportar al debate académico y pedagógico sobre cómo potenciar en los estudiantes competencias que trasciendan el ámbito escolar y se conviertan en herramientas para la vida.

El informe final consta de seis capítulos, el primer capítulo abarca la descripción y planteamiento del problema, la formulación de los objetivos y la justificación del estudio, en el capítulo dos se detalla los antecedentes y las bases teóricas mientras que en el capítulo tres se consigna la metodología aplicado en el proceso operativo, el capítulo cuatro contiene los

resultado y el capítulo cinco establece la discusión de la investigación para finalizar con el capítulo seis que corresponde a las conclusiones y recomendaciones.

LA AUTORA

CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La creatividad es una competencia fundamental en la formación integral del estudiante del siglo XXI, ya que permite generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y adaptarse a contextos cambiantes. En este marco, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que estimulen dicho potencial desde edades tempranas. Una de estas estrategias es la técnica SCAMPER, una herramienta didáctica derivada del pensamiento creativo y lateral, que promueve la generación de nuevas ideas a partir de la transformación de elementos existentes mediante siete acciones clave: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar (Eberle, 1997).

La técnica SCAMPER ha demostrado ser efectiva en contextos educativos para potenciar la creatividad en los estudiantes, ya que estimula la flexibilidad cognitiva, el pensamiento divergente y la capacidad para ver los problemas desde distintas perspectivas. Según Morales y Pérez (2021), “SCAMPER permite estructurar el pensamiento creativo del estudiante, ofreciéndole un marco guiado para generar múltiples soluciones, lo que contribuye significativamente al desarrollo de la competencia creativa” (p. 87). Asimismo, estudios recientes respaldan que la aplicación de esta técnica favorece el aprendizaje activo, la motivación intrínseca y el fortalecimiento de las habilidades creativas en el nivel primario (Herrera & Muñoz, 2022).

A pesar de su eficacia comprobada, su uso en el sistema educativo peruano es limitado. La mayoría de docentes continúa utilizando estrategias tradicionales centradas en la repetición de contenidos, sin fomentar procesos cognitivos superiores ni espacios de pensamiento creativo, lo que afecta el desarrollo integral del estudiante (Mendoza &

Quispe, 2023). Ante esta problemática, se vuelve imprescindible explorar e implementar estrategias como SCAMPER que puedan transformar la práctica pedagógica en las aulas de primaria.

En el ámbito educativo global, el desarrollo de la creatividad en estudiantes es una prioridad estratégica. La UNESCO (2021) enfatiza que las habilidades creativas son esenciales para formar ciudadanos capaces de adaptarse a los desafíos del siglo XXI, promoviendo el pensamiento divergente, la innovación y la solución de problemas complejos. Sin embargo, diversos informes internacionales, como los de la OCDE (2020), advierten que los sistemas educativos aún están centrados en métodos tradicionales que no estimulan la creatividad ni el pensamiento crítico en los estudiantes.

En América Latina, los sistemas educativos enfrentan el reto de innovar metodologías pedagógicas que promuevan el pensamiento creativo desde la educación básica. Según CEPAL (2022), las prácticas escolares en muchos países latinoamericanos tienden a ser repetitivas, memorísticas y con escasa vinculación al desarrollo del pensamiento creativo. Investigaciones recientes (García & Morales, 2023) señalan la necesidad de implementar metodologías activas que fomenten la creatividad en el aula, tales como el uso de técnicas didácticas como SCAMPER, con resultados promisorios en contextos escolares.

En Perú, el Currículo Nacional de Educación Básica (Ministerio de Educación, 2017) establece como una de las competencias clave el desarrollo de la creatividad y la capacidad para generar ideas innovadoras en diferentes contextos. No obstante, estudios nacionales (Moreno & Llosa, 2022) evidencian una brecha entre los propósitos del currículo y la realidad pedagógica en las aulas, donde persisten prácticas que no favorecen el pensamiento creativo ni el uso de estrategias activas como SCAMPER. Esta técnica, basada en la modificación de ideas existentes a través de siete pasos (Sustituir,

Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar), ha sido escasamente aplicada en contextos escolares peruanos.

En la región Lambayeque, los informes de desempeño escolar (UGEL Chiclayo, 2023) reportan limitados avances en el desarrollo de habilidades creativas en el nivel primario. Docentes manifiestan dificultades para aplicar estrategias innovadoras, especialmente en instituciones educativas con escasos recursos o formación continua insuficiente. El colegio Domingo Mandamiento Sipán de la provincia de Huaura, distrito de Hualmay no es ajeno a esta realidad, enfrentando desafíos en la implementación de metodologías activas que estimulen la creatividad de sus estudiantes. La presente investigación justamente se desarrollará en el colegio mencionado, esta institución educativa alberga estudiantes de nivel primaria que presentan una formación en desarrollo de habilidades creativas aún incipiente, según reportes de monitoreo pedagógico institucional (Domingo Mandamiento Sipán, 2024).

La población involucrada corresponde a estudiantes de nivel primaria, quienes se encuentran en una etapa fundamental para el desarrollo del pensamiento creativo y la formación de habilidades cognitivas superiores. Esta población es clave en la mejora del rendimiento académico y del desarrollo personal integral (Torrance, 2020; Guilford, 2018). El problema específico radica en el bajo desarrollo de la creatividad en los estudiantes de nivel primaria del colegio Domingo Mandamiento Sipán, situación asociada al escaso uso de técnicas metodológicas activas como SCAMPER. Este déficit limita la capacidad del alumnado para generar ideas innovadoras, resolver problemas de forma original y adaptarse a entornos cambiantes.

La causa principal del problema es la limitada aplicación de estrategias pedagógicas creativas en el aula, en particular, la técnica SCAMPER. Muchos docentes desconocen esta técnica o carecen de formación para su implementación adecuada. Esto

se debe a una insuficiente capacitación en metodologías innovadoras dentro del sistema de formación docente (Mendoza & Quispe, 2023). El efecto más evidente es el bajo nivel de creatividad en los estudiantes, lo que impacta negativamente en su desempeño académico, motivación por aprender y habilidades para enfrentar situaciones nuevas o resolver problemas. Según estudios de De Bono (2019), la creatividad no solo potencia el rendimiento escolar, sino que también fomenta el desarrollo de la autoestima y la autoconfianza en el estudiante.

Por ello esta investigación busca demostrar el impacto positivo de la técnica SCAMPER en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria. El aporte principal es la generación de evidencia empírica que respalde la implementación de metodologías activas y creativas en contextos escolares de la región. Asimismo, se espera contribuir con una propuesta metodológica viable que pueda ser replicada en otras instituciones educativas con características similares.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la aplicación de Técnica de Scamper y el desarrollo de creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan, 2025?

1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se relaciona con la dimensión originalidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan, 2025?

¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se relaciona con la dimensión fluidez de ideas en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025?

¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se asocia con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025?

¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se asocia con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

1.3.2 Objetivos específicos

Analizar la relación que se da entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión originalidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Identificar la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión fluidez de ideas en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Determinar la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Determinar la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación práctica

En el ámbito práctico, esta investigación busco mejorar directamente los procesos de enseñanza-aprendizaje en el colegio Domingo Mandamiento Sipán, a través de la implementación de la técnica SCAMPER en las sesiones pedagógicas. Uno de los beneficios esperados es el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes, lo que se reflejo en su capacidad para enfrentar desafíos escolares con mayor autonomía e innovación.

Además, este estudio ofrece a los docentes una alternativa metodológica viable, práctica y adaptable a distintos contextos, especialmente útil en aulas de nivel primario. El uso de SCAMPER puede fomentar un clima de aprendizaje más dinámico, participativo y significativo. Así, los resultados obtenidos pueden ser replicados en otras instituciones educativas con características similares, contribuyendo a una mejora en la calidad educativa regional.

1.4.2. Justificación Teórica

La presente investigación se fundamenta en teorías del pensamiento creativo y del aprendizaje activo, las cuales reconocen la creatividad como una capacidad cognitiva fundamental para el desarrollo integral del estudiante. Desde la perspectiva

de Torrance (2020), la creatividad se manifiesta mediante la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración de ideas, habilidades que pueden potenciarse mediante estrategias como la técnica SCAMPER. Esta técnica, propuesta originalmente por Eberle (2020), se basa en el pensamiento divergente, permitiendo a los estudiantes transformar ideas existentes a través de siete acciones mentales específicas: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar.

La importancia de esta investigación radica en que, aunque la creatividad es una competencia priorizada en el Currículo Nacional de Educación Básica del Perú (MINEDU, 2017), su desarrollo efectivo en las aulas es aún limitado. Por tanto, el estudio aporta a la base teórica existente al analizar empíricamente cómo una metodología específica como SCAMPER puede influir positivamente en los niveles de creatividad de los estudiantes de primaria. Asimismo, contribuye al cuerpo teórico del aprendizaje constructivista, que postula que el estudiante aprende mejor cuando está activamente involucrado en la construcción del conocimiento (Piaget, 1975; Vygotsky, 1978).

1.4.3. Justificación metodológica

Desde una perspectiva metodológica, este estudio aporta valor al seleccionar un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental, lo cual permite establecer relaciones causales entre la aplicación de la técnica SCAMPER y los niveles de creatividad en los estudiantes. Esta aproximación permitirá medir de manera objetiva los efectos de la intervención pedagógica, brindando evidencias claras y sistemáticas sobre su efectividad.

El uso de instrumentos validados y el diseño riguroso de la intervención garantizan la confiabilidad y validez de los datos obtenidos, fortaleciendo la

replicabilidad del estudio en contextos educativos similares. Así, metodológicamente, la investigación se convierte en un referente para futuras propuestas que busquen vincular metodologías activas con el desarrollo de competencias creativas en la educación básica.

1.5 Delimitación

1.5.1. Delimitación espacial

La investigación se desarrollo en la institución educativa Domingo Mandamiento Sipan perteneciente a la UGEL 09 ubicado en el distrito de Hualmy de la región Lima Provincias.

1.5.2. Delimitación temporal

De acuerdo con lo previsto, el estudio tuvo un proceso largo de 5 meses ello estuvo sujeto a la fluidez con que se llevó a cabo el trámite administrativo acorde a los lineamientos de la oficina de Posgrado.

1.5.3. Delimitación social

En este aspecto se consideran como beneficiarios directos a los estudiantes del nivel secundaria matriculaos en el periodo escolar 2025, así también como beneficiario indirecto a los padres de familia de la comunidad educativa.

1.6 Viabilidad del estudio

Se encuentra respaldada por diversos factores que aseguraron su realización exitosa. En primer lugar, se dispone de los recursos humanos necesarios, como un equipo de investigadores capacitados y colaboradores dentro de la institución educativa, quienes facilitarán el acceso a los estudiantes y los datos relevantes. Además, el acceso a la población de estudio estuvo garantizado mediante la autorización de las autoridades escolares. El tiempo asignado para la investigación es adecuado, ya que se ajusta a los

plazos establecidos sin comprometer la calidad del análisis. En cuanto a los recursos financieros, el presupuesto destinado para la investigación fue suficiente para cubrir los costos operativos, como la aplicación de herramientas de recolección de datos y el procesamiento de la información. En resumen, tanto los recursos disponibles como el marco temporal aseguraron que el estudio se pueda llevar a cabo de manera efectiva y eficiente.

CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Alotaibi, F. (2021) con su investigación sobre *The Effectiveness of the SCAMPER Technique on Developing Creative Thinking Among Primary School Students in Saudi Arabia*, tuvo como objetivo principal analizar el impacto de la técnica SCAMPER en el desarrollo del pensamiento creativo de estudiantes de primaria. El estudio adoptó un diseño cuasi experimental con un grupo control y un grupo experimental compuesto por 60 estudiantes de cuarto grado. Se aplicó el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT) antes y después de una intervención pedagógica de seis semanas basada en SCAMPER. En los resultados evidenció un aumento significativo en los niveles de creatividad en el grupo experimental respecto al grupo control, especialmente en las dimensiones de originalidad y fluidez a razón de la pesquisa se concluye que, la técnica SCAMPER es eficaz para potenciar el pensamiento creativo en contextos escolares primarios, validando su aplicabilidad en sistemas educativos que buscan innovar la enseñanza desde edades tempranas.

Kim, Y. & Lee, H. (2020) desarrollaron su trabajo investigativo denominado *Using SCAMPER to Enhance Creative Problem-Solving Skills in Korean Elementary Classrooms* con el propósito de determinar el impacto del uso sistemático de SCAMPER en la mejora de las habilidades de resolución creativa de problemas en estudiantes coreanos de primaria. La metodología utilizada fue una investigación mixta con diseño experimental (pretest-postest) y entrevistas semiestructuradas en la que participaron 45 estudiantes de tercer grado. Las sesiones con SCAMPER se implementaron durante ocho semanas. Los resultados registran que los estudiantes mostraron mejoras significativas en todas las categorías evaluadas de creatividad y una

actitud más positiva hacia el aprendizaje. Los autores concluye que la técnica de SCAMPER no solo estimula la creatividad, sino que también promueve un aprendizaje activo, participativo y centrado en el estudiante, consolidándose como una estrategia pedagógica innovadora.

Santos, D. & Oliveira, R. (2019), investigaron sobre la Aplicación de técnicas creativas en el desarrollo del pensamiento divergente: estudio con alumnos portugueses de primaria con el objetivo principal de evaluar el efecto de diversas técnicas de pensamiento creativo, incluyendo SCAMPER, en el desarrollo del pensamiento divergente de niños de primaria en Portugal. La metodología utilizada fue el diseño experimental con intervención en dos escuelas públicas. Se aplicó una batería de actividades basadas en SCAMPER durante cinco semanas a un grupo de 50 estudiantes de 8 a 10 años. En los resultados se encontró un aumento significativo en las puntuaciones del pensamiento divergente (medido por fluidez, flexibilidad y elaboración) en el grupo experimental frente al grupo control. Se concluye que las técnicas creativas, en especial SCAMPER, constituyen un recurso valioso para fomentar competencias cognitivas superiores en el nivel primario, destacando su potencial como herramienta curricular.

Zhang, L. (2022) en su estudio titulado: SCAMPER Technique and Its Role in Enhancing Creativity Among Chinese Primary Students, tuvo como objetivo principal explorar la relación entre la aplicación de la técnica SCAMPER y el nivel de creatividad en estudiantes de primaria en China. En este caso el estudio fue cuantitativo transversal con una muestra de 100 estudiantes de quinto grado. Se empleó un cuestionario validado sobre creatividad y observación sistemática en el aula. Los resultados evidencian que los estudiantes expuestos a actividades basadas en SCAMPER demostraron mayor desempeño creativo y mejor disposición a resolver

tareas escolares de forma innovadora. Se concluye que existe una correlación positiva significativa entre el uso de SCAMPER y el desarrollo creativo en estudiantes de primaria, reafirmando la importancia de incorporar técnicas divergentes en la práctica educativa habitual.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Flores, M. (2021) , investigo sobre la Aplicación de la técnica SCAMPER para potenciar la creatividad en estudiantes de cuarto grado de primaria en Lima Metropolitana, con el propósito de evaluar el efecto de la técnica SCAMPER en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cuarto grado. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, con pre y post test, aplicando el Test de Torrance a una muestra de 40 estudiantes divididos en grupo control y experimental. La intervención duró seis semanas. En los resultados se registró una mejora significativa en las puntuaciones de creatividad del grupo experimental, destacando en las dimensiones de originalidad y elaboración. El autor concluye que la técnica SCAMPER representa una herramienta didáctica efectiva para estimular el pensamiento creativo en niños de educación primaria, contribuyendo a su desarrollo cognitivo y emocional dentro del aula.

Quispe, R. (2020) en su trabajo investigativo denominado Influencia de la técnica SCAMPER en el desarrollo de habilidades creativas en estudiantes del nivel primario en Arequipa, tuvo como objetivo principal, determinar la influencia de la técnica SCAMPER en las habilidades creativas de estudiantes de educación primaria. La metodología utilizada consistió en un estudio cuantitativo con diseño experimental. Se trabajó con 36 estudiantes de tercer grado, aplicando un programa educativo basado en SCAMPER durante 8 semanas. El instrumento utilizado fue una rúbrica validada de creatividad. Los resultados muestran que los estudiantes del

grupo experimental mostraron mejoras importantes en la flexibilidad y fluidez de ideas, evidenciando un incremento en su capacidad de generar soluciones creativas. Se concluye que el uso sistemático de la técnica SCAMPER favorece el pensamiento divergente en escolares, siendo un recurso valioso para docentes que buscan mejorar las competencias creativas desde edades tempranas.

Medina, J. & Ramos, P. (2022), investigaron sobre las Estrategias de pensamiento creativo y su relación con el rendimiento académico en primaria en Cajamarca, el objetivo principal consistió en explorar la relación entre la aplicación de estrategias de pensamiento creativo, como SCAMPER, y el rendimiento académico en estudiantes de quinto grado. El estudio tuvo un enfoque mixto, correlacional y descriptivo, con una muestra de 50 estudiantes. Se aplicaron sesiones creativas basadas en SCAMPER, además de entrevistas a docentes y registros de notas académicas. Los resultados denotan que se identificó una correlación positiva moderada entre el desarrollo de la creatividad a través de SCAMPER y el mejor desempeño en áreas como comunicación y ciencia y tecnología. Se concluye que, la implementación de estrategias creativas, incluyendo SCAMPER, no solo fortalece el pensamiento creativo, sino que incide positivamente en el rendimiento académico general del estudiante.

Torres, L. (2023) en su estudio sobre La técnica SCAMPER como estrategia para mejorar la creatividad en niños de segundo grado en el distrito de Trujillo, se planteó como objetivo principal, comprobar si la técnica SCAMPER mejora significativamente la creatividad en estudiantes de segundo grado de primaria. La investigación fue aplicada, con diseño preexperimental con pretest y postest a una sola muestra de 30 estudiantes. La intervención consistió en actividades semanales con técnica de SCAMPER durante un mes. En los resultados se observó un

incremento en la creatividad general, especialmente en la dimensión de fluidez, luego de la intervención. Se concluye que el estudio confirma que SCAMPER puede utilizarse con efectividad en niveles iniciales de la educación primaria, facilitando la expresión creativa y el desarrollo del pensamiento original en los estudiantes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Técnica de Scamper

Definición Conceptual

La técnica SCAMPER es una estrategia de pensamiento creativo basada en una serie de operaciones mentales que permiten transformar ideas o productos existentes para generar nuevas soluciones. Fue propuesta por Bob Eberle (2020) a partir del modelo de creatividad de Alex Osborn, y su nombre proviene de las iniciales de siete acciones cognitivas: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar y Reordenar. Esta técnica estimula el pensamiento divergente al invitar al estudiante a cuestionar, imaginar y reconstruir conceptos de manera creativa.

En esa misma línea de definiciones Eberle (2020) define la técnica SCAMPER como una estrategia de pensamiento creativo que permite generar nuevas ideas a partir de la modificación sistemática de un producto, concepto o situación existente, a través de siete operaciones mentales: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar y Reordenar.

Por otro lado, Araya y Céspedes (2021) afirman que SCAMPER es una técnica útil en el ámbito educativo porque fomenta el pensamiento divergente y estimula la capacidad creativa del estudiante al plantearle preguntas estructuradas que guían su imaginación hacia la innovación.

Del mismo modo Muñoz y Carranza (2022) explican que SCAMPER es una

técnica que fortalece la creatividad al permitir que los estudiantes reconfiguren ideas previas mediante procesos cognitivos de análisis, exploración y reconstrucción, lo cual favorece la resolución creativa de problemas en contextos escolares.

“SCAMPER promueve una secuencia lógica de pensamiento que impulsa a los estudiantes a revisar y transformar ideas mediante operaciones mentales orientadas a la innovación” (Muñoz & Carranza, 2022, p. 42).

Características principales de la Técnica de Scamper

1. Es una técnica estructurada de generación de ideas

La técnica SCAMPER se basa en una secuencia sistemática de siete acciones mentales que permiten modificar un concepto, producto o situación ya existente para generar nuevas ideas. Esto la convierte en una técnica estructurada que organiza el pensamiento creativo de forma guiada. “SCAMPER proporciona una estructura lógica para la ideación creativa, al ofrecer una lista organizada de acciones que el pensador puede aplicar secuencial o selectivamente” (Eberle, 2020, p. 19).

2. Promueve el pensamiento divergente, flexible y fluido

SCAMPER estimula el pensamiento divergente al invitar al estudiante a producir múltiples soluciones desde diferentes ángulos, desarrollando fluidez (cantidad de ideas), flexibilidad (variedad) y originalidad. “El uso de SCAMPER incrementa significativamente la producción de ideas al facilitar el pensamiento divergente, permitiendo a los estudiantes explorar distintas rutas de solución” (Araya & Céspedes, 2021, p. 91). “El pensamiento divergente, como base de la creatividad, se manifiesta en habilidades como la fluidez, flexibilidad y elaboración, todas estimuladas mediante SCAMPER” (Torrance, 2020, p. 46).

3. Puede aplicarse a objetos, problemas, textos o situaciones

Una de las fortalezas de SCAMPER es su versatilidad. Se puede aplicar en

diversas áreas del conocimiento y tipos de contenido, como actividades de comprensión lectora, solución de problemas matemáticos, rediseño de objetos o creación de narrativas. “SCAMPER es aplicable a múltiples contextos educativos, desde la innovación en productos hasta la resolución de problemas académicos, convirtiéndose en una herramienta multidisciplinar” (Muñoz & Carranza, 2022, p. 47).

4. Estimula la participación activa y el trabajo colaborativo

La técnica favorece metodologías activas, ya que requiere que los estudiantes propongan ideas, discutan opciones y trabajen colectivamente para transformar realidades, desarrollando competencias sociales además de cognitivas. “El aprendizaje mediante SCAMPER se ve potenciado por la interacción entre pares, donde los estudiantes construyen soluciones de forma conjunta y se sienten motivados a participar activamente” (Sánchez & Ruiz, 2021, p. 64).

5. Se adapta a diversos niveles educativos, especialmente en primaria

SCAMPER es especialmente eficaz en la educación primaria porque se alinea con el desarrollo cognitivo y creativo de los niños, quienes tienden a tener una alta capacidad imaginativa. Su enfoque lúdico y guiado facilita la participación de estudiantes de diversas edades y niveles. “La técnica SCAMPER ha demostrado ser útil desde la etapa primaria, donde los niños aún conservan una alta disposición a la creatividad espontánea y pueden beneficiarse del pensamiento estructurado sin limitar su imaginación” (Rodríguez & Delgado, 2023, p. 82).

Importancia y relevancia en el contexto de estudio

En el contexto educativo peruano, caracterizado por enfoques tradicionales, SCAMPER representa una herramienta didáctica innovadora alineada al Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2017), que promueve el desarrollo de la creatividad como competencia transversal. En estudiantes de primaria, el uso de

SCAMPER permite cultivar el pensamiento creativo desde edades tempranas, favoreciendo aprendizajes significativos, motivación intrínseca y resolución de problemas.

Dimensiones o componentes de la variable

Según Eberle (2020), las dimensiones que estructuran la técnica SCAMPER son:

Sustituir (S)

Esta dimensión implica reemplazar elementos, materiales, procesos o partes de un objeto o idea por otros, con el fin de generar una nueva versión o solución más eficiente, atractiva o funcional. El acto de sustituir estimula la búsqueda de alternativas y favorece el pensamiento innovador. “Sustituir consiste en imaginar cómo cambiar una parte del producto, concepto o situación por otra distinta que genere un impacto diferente” (Eberle, 2020, p. 21).

Combinar (C)

Aquí se promueve la integración de elementos, funciones o ideas previamente independientes. Esta combinación puede dar lugar a productos u opciones más completas o novedosas. Estimula la síntesis creativa y la convergencia de saberes. “Combinar permite generar ideas nuevas al juntar características de dos o más elementos existentes, lo cual desarrolla la capacidad para integrar conceptos” (Muñoz & Carranza, 2022, p. 39).

Adaptar (A)

Esta operación mental propone ajustar, modificar o imitar algo para aplicarlo en un nuevo contexto. El estudiante es invitado a observar cómo ciertas ideas pueden adaptarse a diferentes necesidades o circunstancias. “La dimensión de adaptación busca transformar un modelo existente para hacerlo funcional en una situación distinta, fomentando así la transferencia de aprendizajes” (Sánchez & Ruiz, 2021, p. 70).

Modificar (M)

Modificar implica cambiar parcial o completamente la forma, color, tamaño, forma de uso o funcionamiento de un objeto o idea. Se trabaja sobre la transformación creativa de lo que ya existe. “Modificar es el proceso mediante el cual una idea es alterada en alguna de sus propiedades fundamentales para generar variaciones con valor creativo” (Rodríguez & Delgado, 2023, p. 83).

Proponer otros usos (P)

En esta dimensión, el pensamiento creativo se orienta a imaginar nuevos propósitos o funciones para un objeto o idea, más allá de su uso convencional. Esta dimensión promueve la versatilidad cognitiva. “Proponer otros usos consiste en pensar fuera de lo convencional y asignar funciones alternativas a elementos comunes, lo que amplía la visión del estudiante” (Araya & Céspedes, 2021, p. 93).

Eliminar (E)

Esta acción busca identificar y suprimir elementos innecesarios o redundantes. Eliminar permite simplificar o depurar una idea, lo cual potencia la claridad y eficiencia. “Eliminar desarrolla el criterio crítico al identificar aspectos prescindibles, fomentando un pensamiento más analítico y selectivo” (Torrance, 2020, p. 52).

Reordenar o Revertir (R)

Implica cambiar el orden, secuencia o dirección de los componentes de una idea o situación. Esta dimensión potencia la flexibilidad cognitiva al permitir pensar en configuraciones alternativas. “Reordenar o revertir permite modificar la lógica de los procesos o estructuras, abriendo paso a configuraciones inesperadas e innovadoras” (Eberle, 2020, p. 24).

Factores que influyen en la eficacia de la técnica de Scamper

Entre los factores que influyen en la eficacia de SCAMPER destacan:

Estilo pedagógico del docente

El estilo pedagógico influye de manera directa en cómo se implementa SCAMPER en el aula. Docentes con enfoques activos, participativos y centrados en el estudiante suelen facilitar ambientes propicios para la creatividad. En cambio, estilos autoritarios tradicionalistas pueden limitar la exploración y la libertad de pensamiento necesarias para esta técnica. “El éxito de técnicas como SCAMPER depende en gran medida del docente, quien actúa como mediador del pensamiento creativo y facilitador del proceso de generación de ideas” (Araya & Céspedes, 2021, p. 86).

Clima de aula y apertura al pensamiento no convencional

Un entorno emocionalmente seguro y motivador es esencial para que los estudiantes se atrevan a expresar ideas inusuales o poco convencionales. El clima de aula debe fomentar la aceptación, el respeto y la valoración de propuestas distintas, sin temor al juicio. “Los ambientes de aprendizaje que promueven la apertura mental, la curiosidad y el respeto por las ideas divergentes incrementan significativamente la eficacia de estrategias como SCAMPER” (Muñoz & Carranza, 2022, p. 45).

Nivel de desarrollo cognitivo del estudiante

La aplicación de SCAMPER debe adaptarse al nivel cognitivo de los estudiantes. En educación primaria, especialmente en los primeros ciclos, es necesario que las preguntas o estímulos estén formulados de forma clara, concreta y visual, ya que los niños aún se encuentran en etapas de pensamiento concreto (según Piaget). “El desarrollo cognitivo determina el tipo de pensamiento creativo que puede activarse; en el caso de estudiantes de primaria, SCAMPER debe emplearse con apoyos visuales y ejemplos reales que se conecten con su experiencia” (Sánchez & Ruiz, 2021, p. 59).

Accesibilidad a materiales didácticos adecuados

La disponibilidad de recursos lúdicos, tecnológicos o manipulativos facilita la implementación práctica de SCAMPER. Estos materiales permiten representar ideas, modificarlas, combinarlas y compartirlas, elementos esenciales para aplicar las siete operaciones mentales de la técnica. “Los materiales concretos y accesibles potencian el aprendizaje creativo al permitir a los estudiantes experimentar directamente con sus ideas, lo que refuerza el valor práctico de SCAMPER” (Rodríguez & Delgado, 2023, p. 79).

2.2.2 Creatividad

Definición Conceptual

Guilford (2020), sostiene que “La creatividad es la capacidad de producir respuestas que sean originales, poco comunes y apropiadas, lo cual implica pensamiento divergente como componente esencial” (p. 112).

En ese sentido, la creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas, originales y valiosas, ya sea en forma de productos, soluciones o expresiones personales. Según Torrance (2020), la creatividad implica habilidades como fluidez (cantidad de ideas), flexibilidad (variedad de ideas), originalidad (novedad) y elaboración (detalle y desarrollo de ideas). Es una competencia cognitiva clave para el desarrollo integral de los estudiantes en un mundo cambiante y desafiante.

Por otro lado “La creatividad es el proceso que conduce a la generación de ideas nuevas y útiles, y se expresa tanto en contextos individuales como colaborativos” (Runco & Acar, 2019, p. 61).

Así también, la “Creatividad es la habilidad de generar ideas, soluciones o productos que son al mismo tiempo novedosos y adecuados al contexto o propósito”

(Sternberg, 2021, p. 49).

Características principales de la creatividad

Implica producción de ideas nuevas y útiles

La creatividad no se limita a generar ideas originales, sino que también requiere que estas ideas sean funcionales o relevantes para el contexto en el que se aplican. Es decir, no basta con la novedad; debe existir una utilidad o valor práctico.

“La creatividad es la capacidad de producir ideas que sean simultáneamente novedosas y apropiadas para una tarea o problema específico” (Runco & Jaeger, 2019, p. 94). Esto implica que el pensamiento creativo se articula entre lo inédito y lo aplicable, haciendo de la creatividad una herramienta clave para la resolución de problemas.

Es una competencia transversal en el currículo

Actualmente, los marcos curriculares promueven la creatividad como una competencia que atraviesa todas las áreas del conocimiento. No es exclusiva del arte, sino que debe fomentarse en matemáticas, ciencias, comunicación, etc. “La creatividad se ha incorporado como una competencia transversal en los diseños curriculares del siglo XXI, dada su importancia para el aprendizaje profundo y la innovación educativa” (UNESCO, 2021, p. 18).

Por tanto, su desarrollo no se limita a disciplinas específicas, sino que se fomenta como parte integral de la formación integral del estudiante.

Se expresa tanto en el ámbito cognitivo como afectivo

La creatividad involucra procesos mentales como el pensamiento divergente, la imaginación y la resolución de problemas, pero también aspectos emocionales como la motivación, la autoestima y la curiosidad. Ambos planos son esenciales. “El acto creativo requiere una disposición emocional favorable, además de capacidades

cognitivas; por ello, motivación intrínseca, confianza y entusiasmo son esenciales para su expresión” (Sternberg & Lubart, 2020, p. 76).

Esto muestra que el ambiente emocional del aula es tan importante como las estrategias cognitivas.

Puede desarrollarse y potenciarse mediante estrategias pedagógicas específicas

Contrario a la idea de que la creatividad es un don innato, diversos estudios han demostrado que puede enseñarse y mejorarse mediante métodos adecuados, como el uso de rutinas de pensamiento, aprendizaje basado en proyectos o técnicas como SCAMPER. “La creatividad no es un rasgo fijo; puede desarrollarse a través de experiencias pedagógicas diseñadas intencionalmente para estimular el pensamiento creativo” (Craft, 2022, p. 55).

Esto implica un rol activo del docente en diseñar espacios de aprendizaje que promuevan el pensamiento original.

Involucra tanto procesos individuales como colaborativos

La creatividad puede emerger del esfuerzo personal, pero también florece en dinámicas grupales donde se intercambian ideas, se construyen soluciones colectivas y se estimula la inteligencia social. “La creatividad colaborativa permite integrar perspectivas diversas, enriquecer ideas y construir soluciones innovadoras mediante el diálogo y la cooperación” (Sawyer, 2021, p. 102).

En el contexto escolar, las actividades colaborativas son un espacio fértil para el pensamiento creativo compartido.

Importancia y relevancia en el contexto de estudio

La creatividad se ha convertido en una de las competencias fundamentales del siglo XXI, según la UNESCO (2021), y su desarrollo desde la infancia es clave

para formar ciudadanos críticos, innovadores y adaptables. En el contexto peruano, potenciar la creatividad en la escuela primaria contribuye a cerrar brechas de innovación educativa y prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos sociales y académicos con pensamiento crítico y autónomo (MINEDU, 2017).

Dimensiones o componentes de la variable creatividad

Fluidez

La fluidez se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas en respuesta a un estímulo o problema. Esta dimensión no valora la calidad de las ideas, sino su cantidad, lo que refleja la habilidad del individuo para producir respuestas espontáneamente. “La fluidez implica la habilidad para producir muchas ideas relevantes frente a una situación dada, y es un indicador clave del pensamiento divergente” (Torrance, 2020, p. 47).

Esta dimensión es fundamental en los primeros momentos del proceso creativo, ya que permite que el pensamiento se libere de restricciones y explore todas las posibilidades.

Flexibilidad

La flexibilidad representa la variedad de categorías o enfoques diferentes con los que una persona aborda un mismo problema. No solo interesa la cantidad de ideas, sino la capacidad de cambiar de perspectiva o estrategia. “La flexibilidad es la habilidad para cambiar de dirección mental, adaptar el pensamiento y utilizar diferentes enfoques para una misma situación” (Torrance, 2020, p. 51).

Un pensamiento flexible favorece la adaptación y la innovación, ya que permite no quedarse atado a una sola forma de resolver una tarea.

Originalidad

La originalidad se refiere a la rareza o singularidad de las ideas producidas,

es decir, cuán inusuales o poco comunes son. Esta dimensión es considerada una de las más representativas del pensamiento creativo. “La originalidad implica la producción de respuestas poco frecuentes, novedosas o inesperadas, lo cual muestra la capacidad de romper con lo convencional” (Torrance, 2020, p. 55).

Los entornos que valoran la originalidad ayudan a los estudiantes a arriesgarse a pensar de forma diferente sin temor a equivocarse.

Elaboración

La elaboración se refiere al nivel de desarrollo, detalle y complejidad de una idea inicial. Es la capacidad de expandir, enriquecer o perfeccionar una propuesta creativa, transformando una idea básica en una solución viable. “Elaborar implica agregar detalles, estructurar mejor una idea y mejorarla hasta hacerla comprensible y funcional” (Torrance, 2020, p. 58).

Esta dimensión destaca la importancia de la persistencia y del pensamiento reflexivo dentro del proceso creativo, más allá de la generación espontánea.

Factores que influyen en la creatividad

Diversos elementos pueden favorecer o limitar la creatividad en niños:

Estímulos del entorno (aula, hogar, comunidad).

Prácticas pedagógicas centradas en el estudiante.

Nivel de autoestima y motivación intrínseca.

Libertad para el ensayo-error y tolerancia al fracaso.

Recursos didácticos y tecnología disponibles.

2.3 Bases filosóficas

Teorías que sustentan la variable Técnica de Scamper

Esta técnica se sustenta en la teoría del pensamiento divergente de Guilford (1967), quien propuso que la creatividad consiste en la generación de múltiples soluciones posibles para un mismo problema. También se apoya en el constructivismo de Vygotsky (1978), que valora el rol activo del estudiante en la construcción del conocimiento a través del lenguaje, el juego y la interacción social.

Modelos teóricos relacionados

Modelo CPS (Creative Problem Solving) de Osborn y Parnes: SCAMPER deriva directamente de esta metodología, orientada a resolver problemas mediante técnicas de ideación creativa.

Modelo de pensamiento creativo de Paul Torrance (1995): aunque no es específico de SCAMPER, comparte dimensiones fundamentales como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Teorías que sustentan la variable creatividad

Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg (1999), que incluye la creatividad como una de las formas fundamentales de inteligencia.

Teoría del pensamiento divergente de Guilford (1967), que define la creatividad como una habilidad cognitiva medible y entrenable.

Teoría socio-cultural de Vygotsky (1978), que plantea que la creatividad se construye en la interacción social y en contextos culturalmente ricos.

Modelos teóricos relacionados

Modelo de Torrance de Creatividad (TTCT): evalúa creatividad en cuatro dimensiones (fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración).

Modelo de Basadur (2004): organiza el proceso creativo en tres fases: generación, conceptualización y optimización.

Modelo de las Cuatro P (Rhodes, 1961): Persona, Proceso, Producto y Presión (contexto).

2.4 Definición de términos básicos

Adaptar

Dentro de la técnica SCAMPER, adaptar implica modificar un objeto o idea para que cumpla una nueva función o se ajuste a un contexto distinto. Es una habilidad cognitiva que estimula la transformación creativa del conocimiento previo (Eberle, 2020).

Creatividad

La creatividad es la capacidad de una persona para generar ideas, productos o soluciones originales y apropiadas frente a un contexto determinado. Abarca tanto dimensiones cognitivas como afectivas, y puede desarrollarse mediante estrategias pedagógicas adecuadas (Runco & Jaeger, 2019).

Divergencia

La divergencia es un tipo de pensamiento caracterizado por la exploración de múltiples soluciones posibles a un problema. Es una base esencial del pensamiento creativo y se estimula a través de técnicas como SCAMPER (Guilford, 2020).

Elaboración

Una de las dimensiones de la creatividad según Torrance, la elaboración consiste en la capacidad de detallar, enriquecer y desarrollar ideas iniciales, transformándolas en propuestas más complejas y aplicables (Torrance, 2020).

Estudiante de nivel primaria

Se refiere al niño o niña que cursa la etapa educativa correspondiente a la educación básica primaria, generalmente entre los 6 y 12 años, etapa en la que se forma el pensamiento concreto y emergen capacidades para la creatividad si son estimuladas adecuadamente (UNESCO, 2021).

Flexibilidad

La flexibilidad, como dimensión de la creatividad, se entiende como la habilidad para cambiar de perspectiva o enfoque mental ante un problema o situación, favoreciendo la adaptación y la innovación (Torrance, 2020).

Originalidad

La originalidad se refiere a la producción de ideas únicas o poco frecuentes. Es una característica esencial del pensamiento creativo y un objetivo clave en el uso de la técnica SCAMPER en contextos educativos (Runco & Acar, 2019).

Pensamiento creativo

Es un proceso mental que permite generar soluciones nuevas, útiles y valiosas frente a una situación determinada. Se relaciona estrechamente con el pensamiento divergente y puede desarrollarse en el ámbito escolar mediante estrategias estructuradas (Sternberg & Lubart, 2020).

Técnica SCAMPER

SCAMPER es una técnica de estimulación del pensamiento creativo que se basa en siete operaciones mentales: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Proponer otros usos, Eliminar y Reordenar. Fue desarrollada por Bob Eberle y es ampliamente utilizada en contextos educativos para fomentar la generación de ideas (Eberle, 2020).

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

La aplicación de la Técnica de Scamper se asocia positivamente con el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

2.5.2 Hipótesis específicas

Existe una asociación directa y positiva entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión originalidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Existe un vínculo directo y positivo entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión fluidez de ideas en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

La aplicación de la Técnica de Scamper se asocia positivamente con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

La aplicación de la Técnica de Scamper tiene vinculo directo y positivo con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

2.6 Operacionalización de las variables

Variable 1: Técnica Scamper

Estrategia didáctica basada en siete acciones mentales para fomentar el pensamiento divergente y la generación de ideas innovadoras: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar (Eberle, 2020).

Variable 2: Creatividad

Capacidad del estudiante para generar ideas originales, útiles y flexibles, considerada como una competencia cognitiva clave en el aprendizaje (Runco y Acar, 2019)

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLE (S)	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	MEDIDA
Variable X TECNICA SCAMPER	Estrategia didáctica basada en siete acciones mentales para fomentar el pensamiento divergente y la generación de ideas innovadoras: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar y Reordenar (Eberle, 2020).	Aplicación de la técnica SCAMPER en sesiones de aprendizaje, observada mediante una rúbrica que evalúa su ejecución en aula.	Sustituir	Propone reemplazos de elementos, personajes o materiales. Sugiere alternativas viables a un componente del objeto o idea.	1,2,3,4	
			Combinar	Integra dos o más elementos en una nueva propuesta. Relaciona ideas distintas para crear una solución creativa.	5,6,7,8	
			Adaptar	Ajusta una idea o producto para un nuevo contexto. Identifica similitudes con otros usos o funciones existentes.	9,10,11,12,	
			Modificar	Realiza cambios en tamaño, forma o características de un objeto o idea. Mejora un elemento específico mediante ajustes.	13,14,15,16,	
			Proponer	Genera nuevos usos para un objeto común. Redefine funciones convencionales con base en el contexto planteado.	17,18,19,20	
			Eliminar	Identifica elementos innecesarios o redundantes. Simplifica una estructura sin afectar su funcionalidad.	21,22,23,24	
			Reordenar	Cambia la secuencia o disposición de elementos.	25.26.27.28	

- Propone una estructura inversa que mejore la funcionalidad

Variable Y CREATIVIDAD	Capacidad del estudiante para generar ideas originales, útiles y flexibles, considerada como una competencia cognitiva clave en el aprendizaje (Runco & Acar, 2019).	Nivel de creatividad evaluado mediante una rúbrica adaptada del Test de Torrance, con criterios como originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.	Originalidad	Propone ideas únicas y poco comunes frente a un estímulo o problema. Emite respuestas innovadoras distintas a las de sus pares. Crea soluciones que se distinguen por su novedad o singularidad.	1,2,3,4,5,6,7 8,9,10,11,12,13,14	Escala de Medición: 1= Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
			Fluidez de ideas	Genera un gran número de ideas ante una consigna. Responde sin bloqueos creativos prolongados. Plantea múltiples alternativas o respuestas en poco tiempo.	15,16,17,18,19,20,21	
			Flexibilidad	Cambia de enfoque con facilidad frente a una situación. Aborda un problema desde distintas perspectivas. Modifica sus respuestas o estrategias con creatividad.	22,23,24,25,26,27,28	
			Elaboración	Enriquece sus ideas con detalles relevantes. Desarrolla las ideas propuestas con estructura y profundidad.		

Mejora progresivamente la calidad
de sus productos creativos.

Fuente: Elaboración propia

CAPITULO III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

La investigación titulada “Técnica de Scamper y Creatividad en estudiantes de nivel primaria del colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025” se desarrolló dentro del paradigma cuantitativo, dado que buscó medir y analizar de manera objetiva la relación entre dos variables claramente definidas: la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación primaria. El enfoque cuantitativo permitió el uso de instrumentos estandarizados, el análisis estadístico de los datos y la verificación empírica de la hipótesis planteada, asegurando rigurosidad en la interpretación de los resultados.

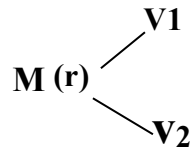
En cuanto a su tipo de investigación, corresponde a una investigación aplicada, puesto que trasciende la mera descripción de fenómenos y busca aportar soluciones prácticas al ámbito educativo. Su propósito fundamental fue generar conocimiento que pueda ser transferido a la práctica pedagógica, promoviendo metodologías innovadoras que fortalezcan la creatividad infantil.

El nivel de investigación es correlacional, dado que se orientó a establecer la relación existente entre la variable independiente (Técnica de Scamper) y la variable dependiente (creatividad). Este nivel permitió analizar el grado de asociación entre ambas, sin manipular directamente las condiciones del contexto, sino observando los efectos de la aplicación de la técnica en un escenario natural de aprendizaje.

Respecto al diseño de investigación, se optó por un diseño no experimental, de corte transversal, en tanto no se manipuló intencionalmente la variable independiente ni se controlaron las condiciones externas. La información se recolectó en un único

momento temporal, lo que permitió establecer la magnitud y dirección de la relación entre las variables en el contexto específico del año 2025.

El diseño se muestra a continuación:



Donde:

M: Muestra de estudio.

r: Relaciones entre variables.

V₁ Y V₂: Variables

En síntesis, la investigación es de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal, lo cual garantizó un análisis riguroso y objetivo de la relación entre la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel primaria.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población se define como el conjunto total de individuos, elementos o eventos que comparten una característica común y sobre los cuales se pretende hacer inferencias a partir del estudio (Hernández Sampieri et al., 2022). En términos estadísticos, la población representa el universo del cual se extrae la muestra para su análisis.

Según Bisquerra (2012), "la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones predeterminadas para una investigación" (p. 95).

En esta investigación se tomo en cuenta a los estudiantes del nivel primaria de la EBR pertenecientes al colegio Domingo Mandamiento Sipan,

alumnos con matrícula regular en el periodo escolar 2025, en total suman 260 alumnos.

3.2.2 Muestra

La muestra es un subconjunto representativo de la población que se selecciona para ser estudiado con el propósito de generalizar los resultados a toda la población (Hernández Sampieri et al., 2022). En investigación, la selección de una muestra adecuada es fundamental para garantizar la validez y fiabilidad de los hallazgos. Según Kerlinger y Lee (2002), "una muestra es un conjunto finito de elementos extraídos de una población definida, seleccionado de tal manera que represente a la población en su totalidad" (p. 189).

Para el estudio se consideró una muestra no probabilística dado a que se trabajó con estudiantes solo del V ciclo de primaria de la EBR pertenecientes a la I.E. Domingo Mandamiento Sipan , que en total suman 80 estudiantes.

3.3 Recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

Para este propósito ha sido empleada la técnica de la encuesta, la cual, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), permite recolectar información de una parte de la población con el objetivo de comprender de manera eficaz la problemática investigada. Como instrumento de recolección de datos, ha sido utilizado dos cuestionarios con escala de Likert para medir las variables Técnicas de Scamper y Creatividad

3.3.2 Descripción de los instrumentos

Los instrumentos que se va a utilizar son los siguientes:

- Una escala Likert para medir la variable Técnica de Scamper que consta de 28 ítems dividido en 7 dimensiones.

- Una escala likert para medir la variable Creatividad, conformado y divididos en 4 dimensiones: Originalidad, Fluides, Flexibilidad y Elaboración. con un total de 28 items.

3.3.3 Confiabilidad del instrumento

Se realizo un análisis de confiabilidad del instrumento utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach, con el objetivo de determinar la consistencia interna de los ítems que lo componen. Para ello, se llevó a cabo una prueba piloto con una muestra de 10 estudiantes, cuyos resultados permitieron evaluar la estabilidad y coherencia del instrumento de medición. Asimismo, se hizo la validación por juicio de expertos conformado por docentes con grado de maestro para dar la aprobación de aplicación del instrumento propuesto. A continuación, se muestran los resultados de la confiabilidad mediante alfa de Cronbach.

Confiabilidad

La variable Técnica Scamper

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,912	28

La variable Creatividad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,891	28

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

En la presente investigación, la fase de procesamiento de datos constituyó un componente esencial para garantizar la validez científica de los hallazgos. Este proceso implicó la aplicación de procedimientos estadísticos rigurosos y pruebas específicas orientadas a analizar de manera precisa la información recolectada, lo que permitió responder con objetividad al problema de investigación y a las hipótesis planteadas. La organización y sistematización de los datos se realizó de manera cuidadosa, de modo que se asegurara su coherencia, pertinencia y utilidad para el análisis posterior.

Con el propósito de optimizar la gestión de la información, se recurrió a herramientas tecnológicas ampliamente utilizadas en investigaciones de enfoque cuantitativo, tales como Microsoft Excel y el software especializado IBM SPSS Statistics, versión 26, los cuales facilitaron la tabulación, clasificación y representación gráfica de los resultados. En este sentido, el procedimiento incluyó:

- a) la limpieza y depuración de los datos, que permitió garantizar su confiabilidad y precisión;
- b) la clasificación en cuadros y tablas, con la finalidad de organizar la información de manera clara y ordenada;
- c) la representación gráfica en figuras, que posibilitó visualizar tendencias, relaciones y patrones significativos entre las variables y dimensiones de estudio.

El análisis estadístico se centró en el empleo de pruebas correlacionales, con el fin de determinar la magnitud y dirección de la relación entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de primaria. Este procedimiento permitió contrastar tanto la hipótesis general como las específicas, otorgando solidez a las conclusiones alcanzadas. La tabulación se concibió como el registro sistemático de la información en tablas y gráficos, lo que facilitó cuantificar y categorizar los datos de acuerdo con los indicadores definidos.

Finalmente, la interpretación de los resultados se realizó a la luz del marco teórico de referencia y de los antecedentes empíricos relacionados, garantizando la coherencia entre los hallazgos y los fundamentos conceptuales del estudio. De esta manera, el procesamiento de datos no solo permitió confirmar la correlación positiva entre las variables, sino también sustentar, desde la perspectiva estadística y pedagógica, la relevancia de la Técnica de Scamper en el fortalecimiento de la creatividad en el ámbito escolar (Zelayarán, 2009).

3.5 Definición Operacional

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Sustituir		4		
Comibar		4		
Adaptar		4	Bajo	4 -8
Modificar		4	Moderado	9 -13
Proponer otros usos		4	Alto	14 -20
Eliminar		4		
Reordenar o revertir		4		
Técnica Scamper		28	Bajo	28 -64
			Moderado	65 -101
			Alto	102 -140

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Originalidad		7		7 -15
Fluidez de ideas		7		16 -24
Flexibilidad		7	Bajo	25 -35
Elaboración		7	Moderado	
Creatividad		28	Alto	28 -64
				65 -101
				102 -140

CAPITULO IV. RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

4.1.1. Análisis descriptivo

Tabla 3

Distribución de frecuencia sobre el uso de la Técnica Scamper

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	5	6,3	6,3	7,5
	Moderado	74	92,5	92,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025..

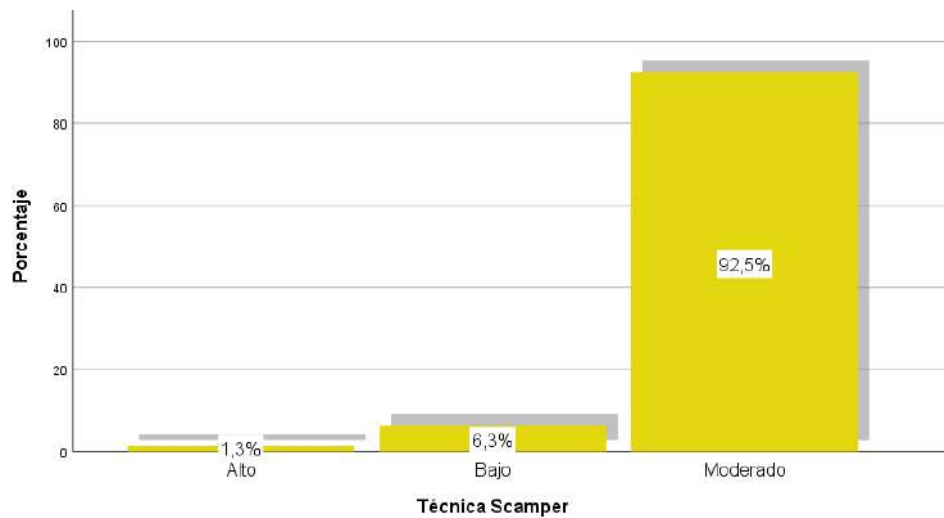


Figura 1: *Porcentaje sobre uso de Técnica de Scamper*

El análisis descriptivo de la variable Técnica de Scamper permitió identificar la distribución de los niveles alcanzados por los estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán en el año 2025. Los resultados muestran que el 92,5% de los educandos se ubicaron en un nivel moderado, lo cual indica que la gran mayoría de los participantes poseen un manejo intermedio de los procesos que integran la técnica, evidenciando disposición para generar ideas, explorar alternativas y replantear situaciones,

aunque todavía requieren de mayores estímulos y experiencias para consolidar un dominio avanzado.

Por otro lado, un 6,3% se situó en el nivel bajo, lo que refleja la existencia de un reducido grupo de estudiantes con dificultades en la aplicación de las estrategias que conforman el Scamper. Este hallazgo sugiere la necesidad de implementar acciones pedagógicas diferenciadas que les permitan mejorar en aspectos como la fluidez de ideas, la flexibilidad y la elaboración.

Finalmente, apenas un 1,3% alcanzó un nivel alto, lo que evidencia que un número muy limitado de estudiantes ha logrado un dominio sobresaliente de la técnica, siendo capaces de utilizarla de manera creativa, flexible y productiva en la resolución de problemas o en la generación de propuestas innovadoras.

En términos pedagógicos, estos resultados ponen de manifiesto que, si bien la aplicación de la Técnica de Scamper se encuentra presente en la mayoría de estudiantes, esta aún no alcanza niveles óptimos de desarrollo. La concentración en el nivel moderado revela un potencial creativo latente que debe ser estimulado con prácticas sostenidas y estrategias de enseñanza más intensivas. Asimismo, la baja proporción de estudiantes en nivel alto evidencia un desafío para los docentes: convertir la técnica en una herramienta sistemática y transversal en el proceso educativo, a fin de potenciar de manera progresiva la creatividad en la población estudiantil.

Tabla 4

Distribución de frecuencia sobre la dimensión Sustituir

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	35	43,8	43,8	43,8
	Bajo	5	6,3	6,3	50,0
	Moderado	40	50,0	50,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

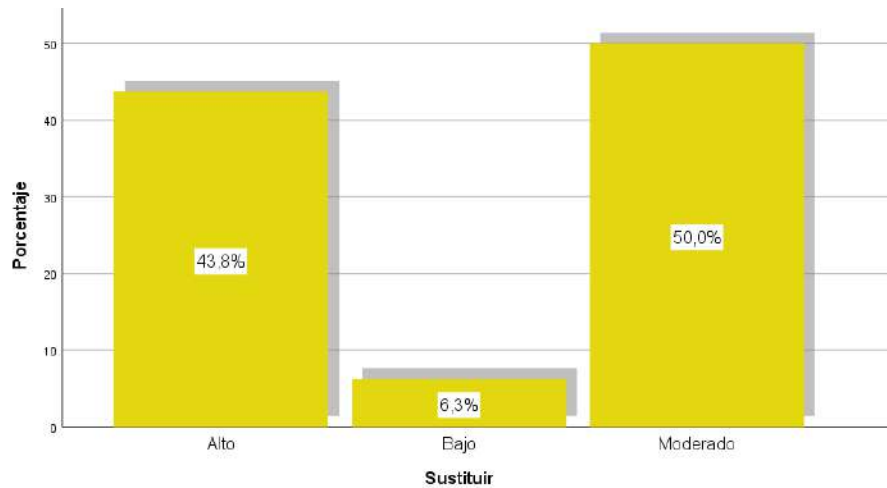


Figura 2: *Porcentaje sobre la dimensión Sustituir*

El análisis de la dimensión Sustituir de la Técnica de Scamper evidenció que el 50,0% de los estudiantes se ubicó en un nivel moderado, lo que indica que la mitad de los educandos manifiestan una capacidad intermedia para reemplazar elementos, ideas o procedimientos en la construcción de nuevas propuestas. Este resultado refleja un potencial en desarrollo que requiere consolidación mediante experiencias pedagógicas más innovadoras. Asimismo, un 43,8% alcanzó un nivel alto, lo cual revela que una proporción importante de estudiantes ha logrado un desempeño sobresaliente en esta dimensión, demostrando habilidad para generar alternativas originales a partir de la sustitución creativa. Este hallazgo constituye un indicador positivo del impacto de la técnica en la estimulación del pensamiento divergente. Por otro lado, solo un 6,3% se ubicó en el nivel bajo, lo que representa un grupo minoritario con limitaciones en el uso de esta estrategia, situación que resalta la necesidad de reforzar intervenciones didácticas personalizadas.

Tabla 5

Distribución de frecuencias sobre la dimensión Combinar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	33	41,3	41,3	41,3
	Bajo	5	6,3	6,3	47,5
	Moderado	42	52,5	52,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

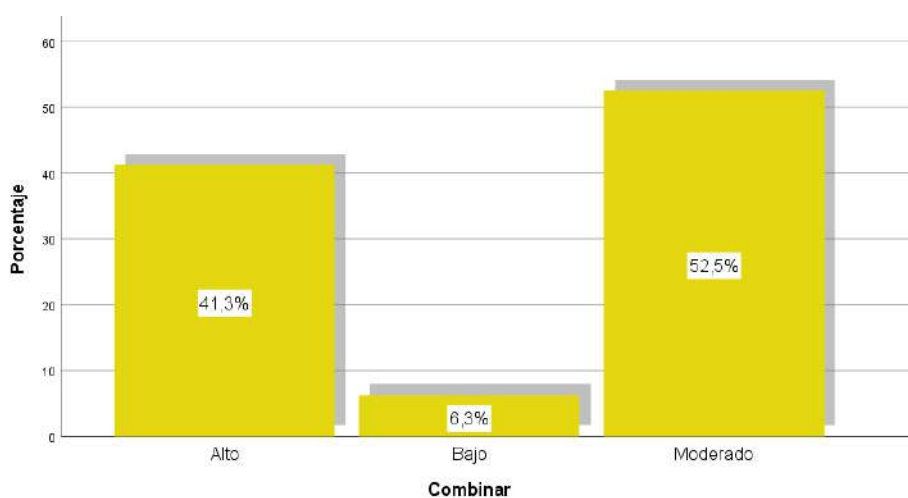


Figura 3: *Porcentaje sobre la dimensión Combinar*

En la dimensión Combinar de la Técnica de Scamper, los resultados muestran que el 52,5% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que evidencia que más de la mitad de los educandos poseen una capacidad intermedia para integrar ideas, elementos o conceptos con el fin de generar nuevas propuestas. Este desempeño refleja un potencial creativo que requiere fortalecerse mediante prácticas pedagógicas más sistemáticas. De igual manera, un 41,3% se situó en el nivel alto, lo que indica que una proporción considerable de estudiantes demuestra un dominio avanzado en la combinación de ideas, mostrando disposición para innovar a través de la integración creativa. Este resultado constituye un indicador favorable del impacto que tiene la técnica en el desarrollo del pensamiento divergente. En contraste, un 6,3% se ubicó en el nivel bajo, representando un grupo reducido

con limitaciones en esta habilidad, lo que sugiere la necesidad de implementar estrategias diferenciadas de apoyo.

Tabla 6

Distribución de frecuencia dimensión Adaptar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	5	6,3	6,3	7,5
	Moderado	74	92,5	92,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

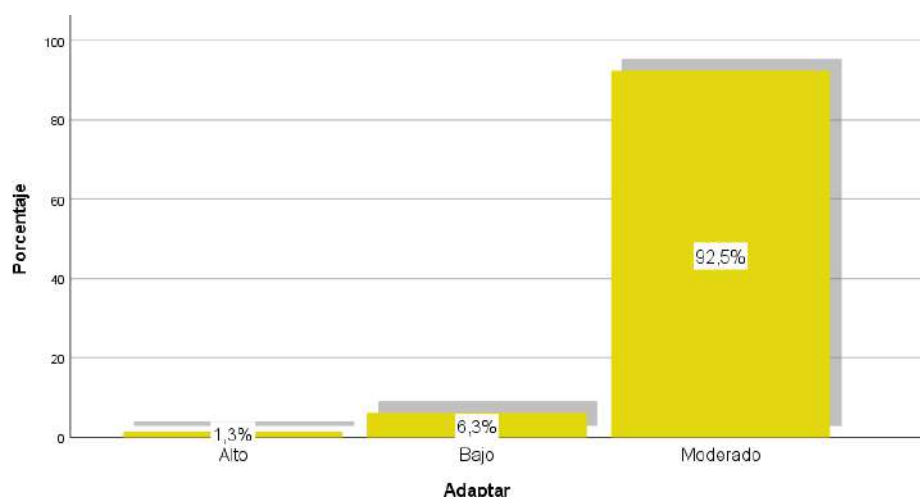


Figura 4. *Porcentaje sobre la dimensión Adaptar*

En la dimensión Adaptar, los resultados muestran que el 92,5% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que indica que la gran mayoría presenta una capacidad intermedia para modificar o ajustar ideas existentes con el fin de generar alternativas viables. Este hallazgo sugiere que los educandos se encuentran en un proceso de desarrollo creativo que requiere ser estimulado mediante experiencias didácticas más desafiantes y contextualizadas. Por otro lado, un 6,3% se ubicó en el nivel bajo, lo que evidencia la presencia de un pequeño grupo con limitaciones en esta habilidad, lo que demanda un acompañamiento pedagógico diferenciado. En contraste, apenas un 1,3% alcanzó un nivel

alto, lo que revela que muy pocos estudiantes han logrado un dominio avanzado en la capacidad de adaptación creativa.

Tabla 7

Distribución de frecuencias sobre la dimensión Modificar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	20	25,0	25,0	26,3
	Moderado	59	73,8	73,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

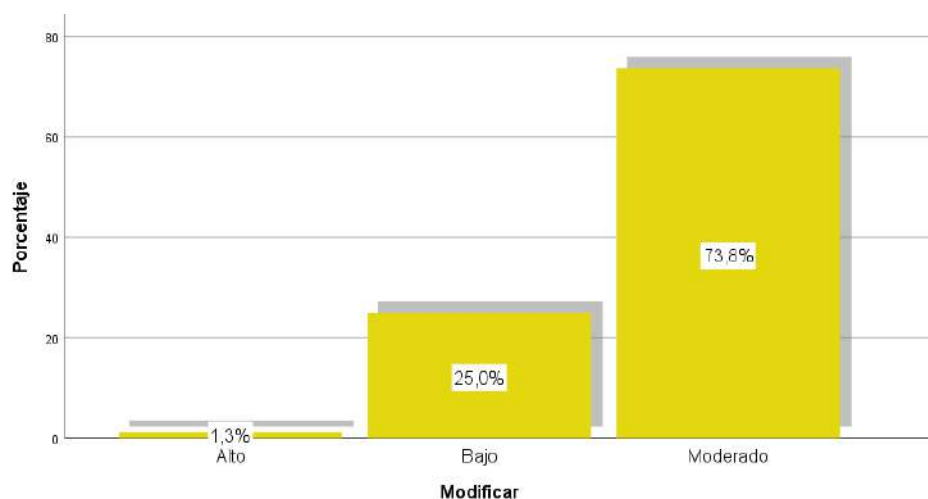


Figura 5. *Porcentaje sobre la dimensión Modificar*

En la dimensión Modificar, los resultados muestran que el 73,8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que indica que la mayoría posee una capacidad intermedia para transformar, alterar o mejorar elementos con el propósito de generar nuevas propuestas creativas. Este hallazgo refleja un potencial en desarrollo que aún requiere mayor estimulación didáctica para consolidarse en niveles más altos de desempeño. Asimismo, un 25,0% se ubicó en el nivel bajo, lo que representa a una cuarta parte de los estudiantes con dificultades para emplear la modificación como estrategia creativa. Este grupo evidencia la necesidad de intervenciones pedagógicas específicas que fortalezcan su pensamiento

divergente y la disposición a replantear ideas de manera innovadora. Finalmente, solo un 1,3% alcanzó un nivel alto, lo que muestra que un número reducido de estudiantes logra un dominio avanzado en esta dimensión, siendo capaces de modificar ideas con originalidad y pertinencia.

Tabla 8

Distribución de frecuencias sobre la dimensión Proponer otros usos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	20	25,0	25,0	26,3
	Moderado	59	73,8	73,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

Figura 6

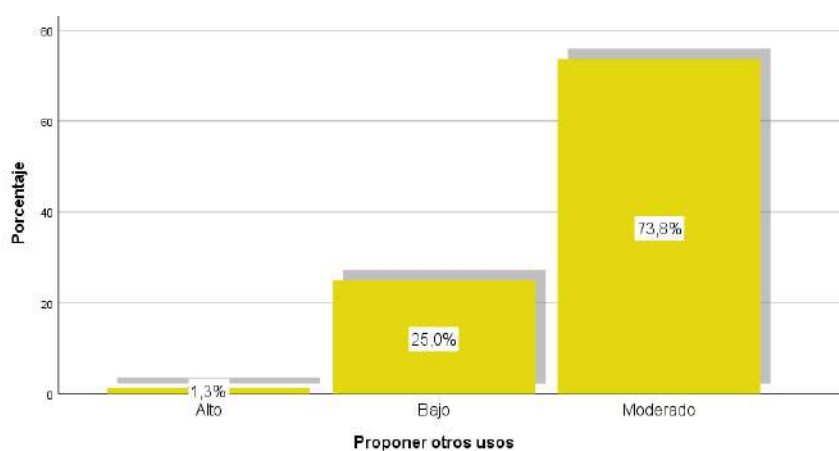


Figura 6. *Porcentaje sobre la dimensión Proponer otros usos*

En la dimensión Proponer otros usos, los resultados muestran que el 73,8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que revela que la mayoría posee una capacidad intermedia para identificar nuevas aplicaciones o funciones a partir de objetos, ideas o situaciones ya existentes. Este desempeño evidencia un potencial creativo que se encuentra en proceso de consolidación, pero que aún requiere ser estimulado con actividades más

retadoras e innovadoras. Por su parte, un 25,0% se ubicó en el nivel bajo, lo cual indica que una cuarta parte de los estudiantes presenta limitaciones para trasladar o resignificar ideas hacia otros contextos, situación que demanda estrategias pedagógicas diferenciadas que fortalezcan esta habilidad creativa. En contraste, solo un 1,3% alcanzó un nivel alto, lo que refleja que muy pocos estudiantes logran un dominio avanzado en esta dimensión, siendo capaces de transferir y adaptar ideas con originalidad a nuevos usos o escenarios.

Tabla 9

Distribución de frecuencias sobre la dimensión Eliminar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	20	25,0	25,0	26,3
	Moderado	59	73,8	73,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

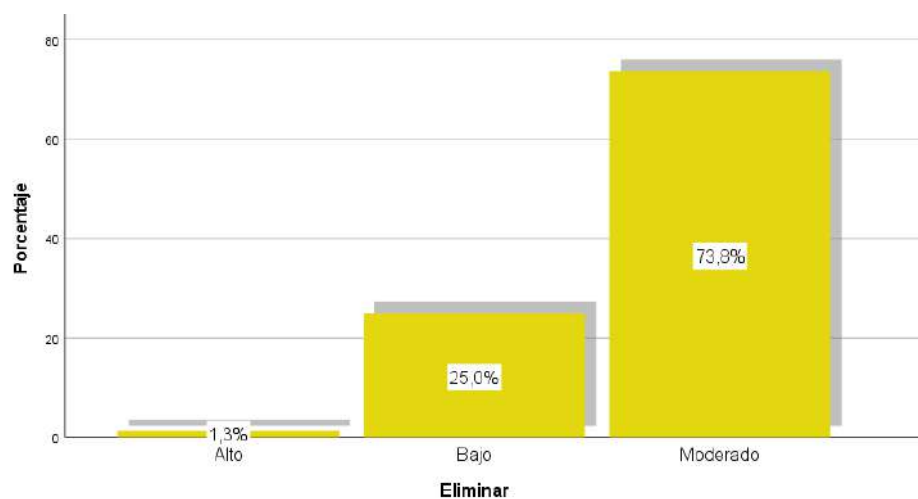


Figura 7. *Porcentaje sobre la dimensión Eliminar*

En la dimensión Eliminar, los resultados muestran que el 73,8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo cual indica que la mayoría posee una capacidad intermedia para suprimir elementos, ideas o componentes innecesarios en el proceso creativo. Este desempeño refleja un dominio parcial de la habilidad, que requiere fortalecerse para lograr mayor efectividad en la simplificación y optimización de propuestas. Asimismo, un 25,0%

se ubicó en el nivel bajo, lo que evidencia que una cuarta parte de los estudiantes presenta limitaciones para discernir qué aspectos deben ser descartados en favor de soluciones más eficientes y creativas. Este grupo constituye un foco de atención para el docente, ya que necesita estrategias pedagógicas específicas que estimulen el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis. En contraste, apenas un 1,3% alcanzó un nivel alto, lo que señala que solo un número reducido de estudiantes ha desarrollado plenamente la habilidad de eliminar de manera estratégica, logrando soluciones más claras, funcionales y originales.

Tabla 10

Distribución de frecuencia sobre dimensión Reordenar o revertir

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	1	1,3	1,3	1,3
	Bajo	20	25,0	25,0	26,3
	Moderado	59	73,8	73,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

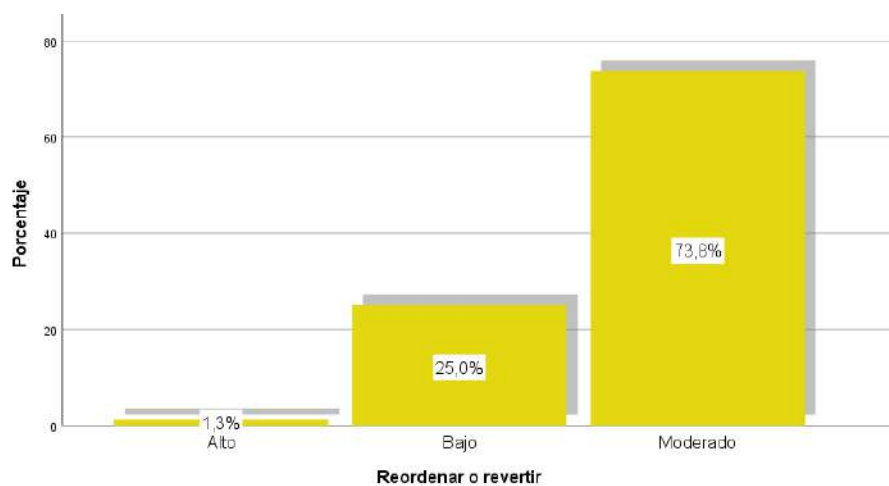


Figura 8. *Porcentaje sobre la dimensión Reordenar o revertir*

En la dimensión Reordenar o revertir, los resultados muestran que el 73,8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que sugiere que la mayoría de los participantes manifiesta una capacidad intermedia para reorganizar secuencias, modificar el orden lógico

de los elementos o invertir procesos como estrategia para generar ideas nuevas. Este predominio en el nivel moderado refleja un manejo parcial de la habilidad, que aún no se consolida plenamente como recurso creativo. Por otro lado, un 25,0% se ubicó en el nivel bajo, lo que revela que una cuarta parte de los estudiantes presenta limitaciones significativas para replantear esquemas establecidos o plantear alternativas innovadoras a partir de la alteración de secuencias. Este grupo evidencia la necesidad de reforzar experiencias didácticas que estimulen la flexibilidad cognitiva y la exploración de nuevas perspectivas. En contraste, solo un 1,3% alcanzó el nivel alto, lo que indica que un número mínimo de estudiantes posee un dominio avanzado en esta habilidad, logrando transformar el orden convencional en propuestas más originales y funcionales.

Tabla 11

Distribución de frecuencias sobre la variable Creatividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	35	43,8	43,8	43,8
	Bajo	1	1,3	1,3	45,0
	Moderado	44	55,0	55,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

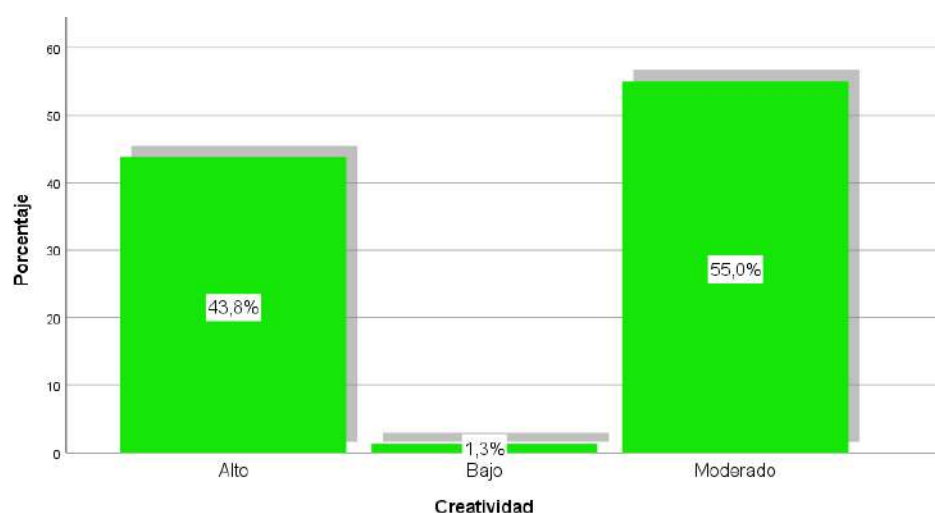


Figura 9. *Porcentaje sobre la variable Creatividad*

En la variable Creatividad, los resultados evidencian que el 55,0% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que indica que más de la mitad del grupo desarrolla un manejo intermedio de las habilidades creativas, manifestando originalidad y flexibilidad en sus ideas, aunque aún con oportunidades de fortalecimiento. Asimismo, un 43,8% se ubicó en el nivel alto, lo que representa una proporción significativa de estudiantes con una creatividad más consolidada, capaces de generar propuestas innovadoras y soluciones originales con mayor fluidez. Este dato resulta alentador, pues evidencia un potencial creativo notable en el alumnado. En contraste, solo un 1,3% se ubicó en el nivel bajo, lo que muestra que la presencia de dificultades en el desarrollo creativo es mínima dentro de la población estudiada.

En síntesis, los hallazgos permiten afirmar que la creatividad en los estudiantes se encuentra principalmente en niveles moderado y alto, lo cual constituye un indicador favorable para su formación integral, pero también subraya la importancia de continuar aplicando estrategias pedagógicas, como la técnica Scamper, que favorezcan la consolidación de un mayor número de estudiantes en niveles altos de creatividad.

Tabla 12

Frecuencias sobre la dimensión Originalidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	36	45,0	45,0	45,0
	Bajo	5	6,3	6,3	51,2
	Moderado	39	48,8	48,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

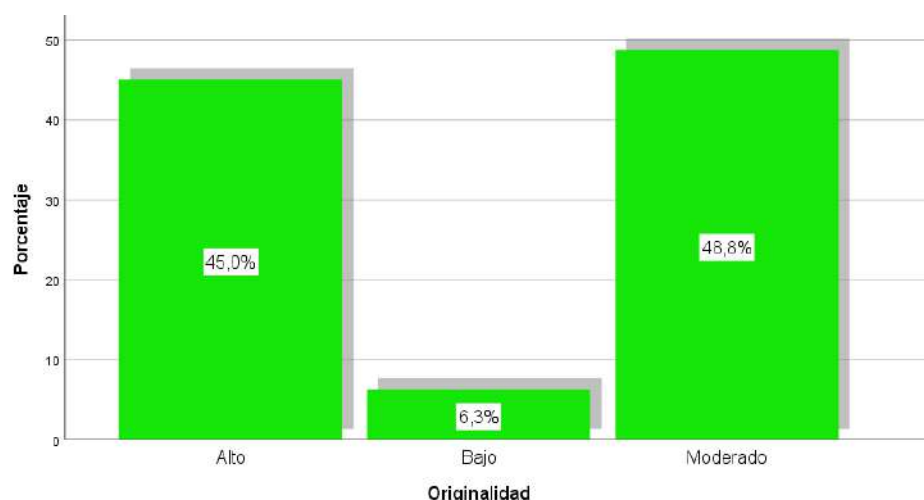


Figura 10. *Porcentaje sobre la dimensión originalidad*

En la dimensión Originalidad, se observa que el 48,8% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo cual refleja que cerca de la mitad del grupo logra generar ideas nuevas con cierto grado de singularidad, aunque todavía dentro de parámetros comunes o parcialmente convencionales. De manera cercana en proporción, un 45,0% alcanzó un nivel alto, evidenciando un grupo importante de estudiantes con una marcada capacidad para producir respuestas innovadoras y soluciones poco habituales, lo que representa un potencial creativo valioso en el contexto educativo. En contraste, un 6,3% se ubicó en el nivel bajo, lo que indica que una minoría presenta dificultades para plantear ideas originales, limitándose a reproducir esquemas conocidos.

Tabla 13

Frecuencia sobre la dimensión Fluidez de ideas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	14	17,5	17,5	17,5
	Bajo	14	17,5	17,5	35,0
	Moderado	52	65,0	65,0	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

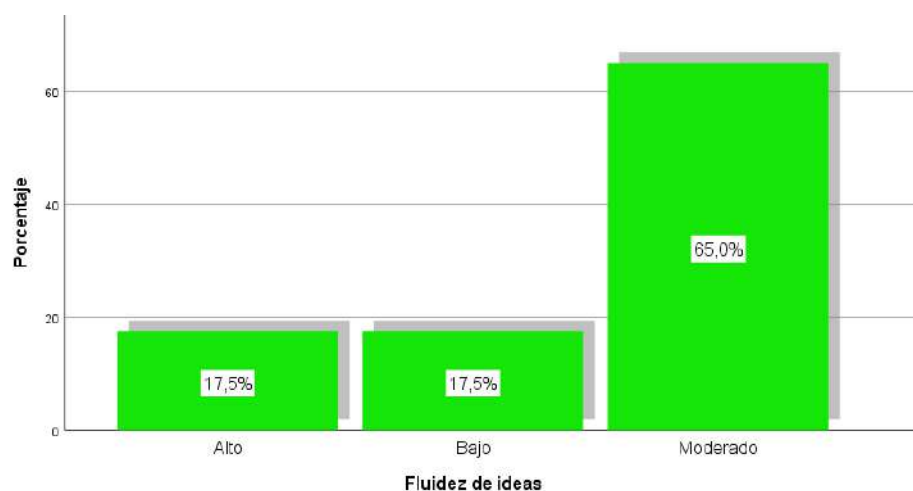


Figura 11. *Porcentaje sobre la dimensión fluidez de ideas*

En la dimensión Fluidez de ideas, los resultados muestran que el 65,0% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que indica que la mayoría posee una capacidad intermedia para generar diversas propuestas ante una situación o problema, aunque aún con limitaciones en la amplitud y rapidez de producción de ideas. Un 17,5% alcanzó un nivel alto, reflejando que una minoría significativa presenta una notable habilidad para producir un número amplio de ideas de manera espontánea y con menor dificultad, lo cual constituye un indicador favorable del desarrollo creativo. Del mismo modo, un 17,5% se ubicó en el nivel bajo, evidenciando que existe un grupo de estudiantes con dificultades en esta capacidad, mostrando respuestas más reducidas y poco variadas.

Tabla 14

Frecuencia sobre la dimensión Flexibilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	44	55,0	55,0	55,0
	Bajo	1	1,3	1,3	56,3
	Moderado	35	43,8	43,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

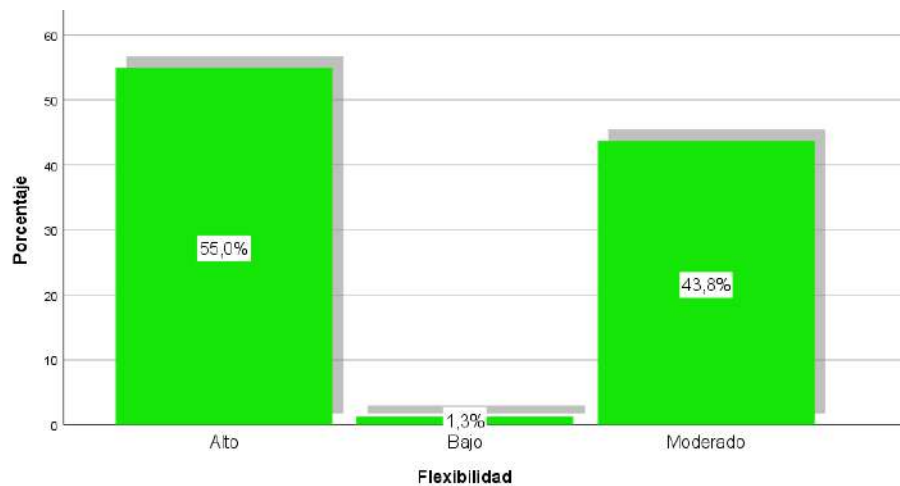


Figura 12. *Porcentaje sobre la dimensión flexibilidad*

En la dimensión Flexibilidad, los datos muestran que el 55,0% de los estudiantes alcanzó un nivel moderado, lo que evidencia que la mayoría presenta una capacidad intermedia para variar de perspectiva y adaptarse a diferentes enfoques frente a un mismo problema. Asimismo, un 43,8% se ubicó en el nivel alto, lo que revela que un grupo significativo de estudiantes posee un pensamiento más flexible y abierto, capaz de plantear alternativas diversas y ajustar sus ideas con facilidad en contextos creativos. Finalmente, un 1,3% se situó en el nivel bajo, lo que indica que solo una minoría enfrenta mayores dificultades para modificar sus puntos de vista o generar alternativas variadas.

Tabla 15

Frecuencia sobre la dimensión Elaboración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	40	50,0	50,0	50,0
	Bajo	1	1,3	1,3	51,2
	Moderado	39	48,8	48,8	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025..

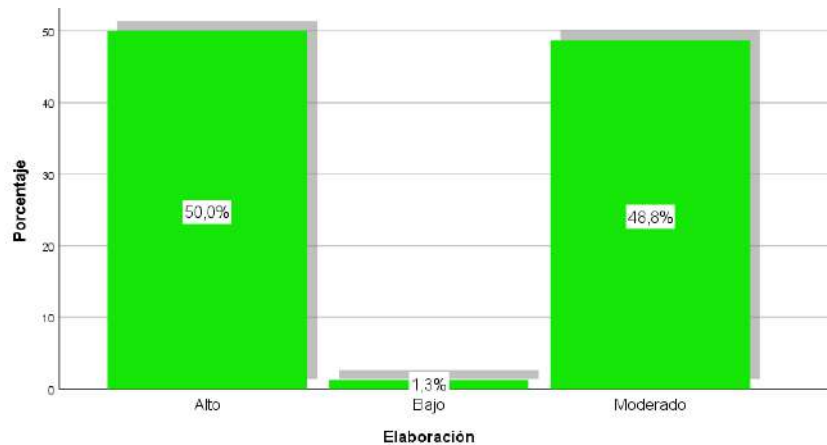


Figura 13. *Porcentaje sobre la dimensión elaboración*

En la dimensión Elaboración, los resultados indican que el 50,0% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, lo que evidencia que la mitad de la población estudiada posee una notable capacidad para detallar, perfeccionar y enriquecer sus ideas, mostrando un pensamiento creativo con mayor grado de desarrollo y precisión. Por otro lado, el 48,8% se ubicó en el nivel moderado, lo que refleja que casi la otra mitad del grupo manifiesta habilidades intermedias en la elaboración de sus producciones, logrando estructurar y complementar sus ideas, aunque aún con oportunidades de mejora en cuanto a profundidad y sofisticación. Finalmente, un 1,3% se situó en el nivel bajo, representando un sector mínimo de estudiantes con limitaciones para ampliar y refinar sus propuestas creativas.

En conjunto, los resultados permiten afirmar que la elaboración es la dimensión con mayor presencia de estudiantes en el nivel alto, lo que constituye un indicador favorable para el desarrollo creativo, sugiriendo que la técnica Scamper ha contribuido de manera positiva al fortalecimiento de esta habilidad específica.

4.1.2. Supuesto de normalidad

Tabla 16

Prueba de bondad de ajuste

	Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.	Sig.
Sustituir	,294	80	,000	,000
Combinar	,209	80	,000	,000
Adaptar	,217	80	,000	,000
Modificar	,234	80	,000	,000
Proponer otros usos	,234	80	,000	,000
Eliminar	,234	80	,000	,000
Reordenar o revertir	,234	80	,000	,000
Técnica Scamper	,148	80	,000	,000
Originalidad	,214	80	,000	,000
Fluidez de ideas	,238	80	,000	,000
Flexibilidad	,230	80	,000	,000
Elaboración	,271	80	,000	,000
Creatividad	,252	80	,000	,000

La tabla muestra los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov. Se observa que las variables no se aproximan a una distribución normal ($p < 0.05$). En este caso debido a que se determinaran correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

4.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: La aplicación de la Técnica de Scamper se asocia positivamente con el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Ho: La aplicación de la Técnica de Scamper no se asocia positivamente con el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.

Tabla 17

La técnica Scamper y la creatividad en estudiantes

Correlaciones

			Técnica Scamper	Creatividad
Rho de Spearman	Técnica Scamper	Coefficiente de correlación	1,000	,587**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,587**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis estadístico evidenció un coeficiente de correlación de $r = 0,587$, lo cual indica la existencia de una asociación positiva de magnitud moderada entre la aplicación de la Técnica de Scamper y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de nivel primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025. Este hallazgo implica que, a medida que se incrementa la utilización sistemática de la técnica de Scamper, se observa una mejora significativa en las manifestaciones creativas de los educandos, confirmando la hipótesis central del estudio. La magnitud moderada de la relación sugiere que, si bien la técnica ejerce una influencia relevante, la creatividad también puede estar mediada por otros factores pedagógicos, cognitivos y contextuales. En síntesis, los resultados respaldan la pertinencia

de la técnica de Scamper como una estrategia innovadora que contribuye al fortalecimiento de la creatividad, validando su aplicación en contextos educativos de nivel primario.

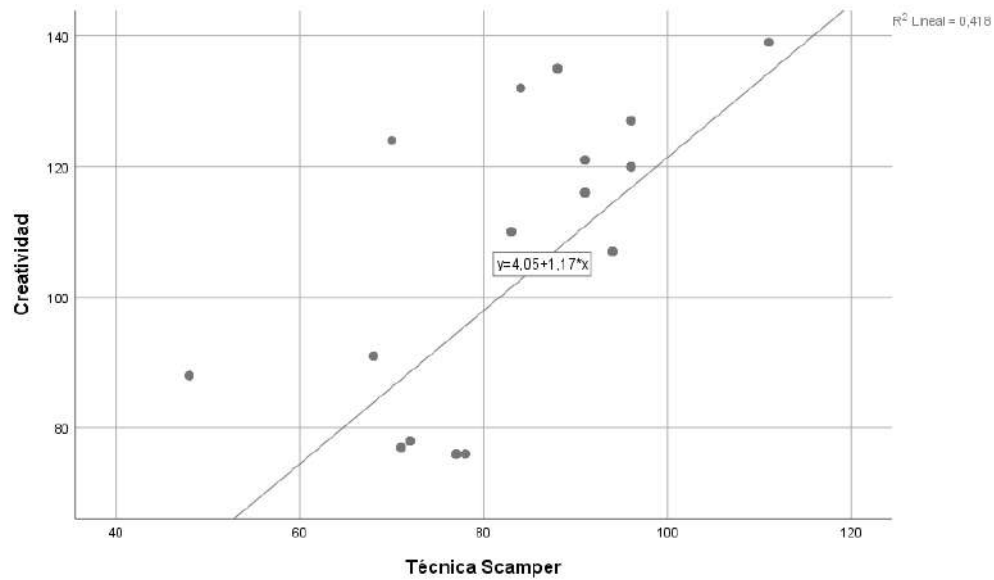


Figura 14. *La técnica Scamper y la creatividad en estudiantes.*

Hipótesis específica 1

H1: Existe una asociación directa y positiva entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión originalidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

H0: No existe una asociación directa y positiva entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión originalidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Tabla 18

La técnica Scamper y la originalidad en estudiantes

Correlaciones

		Técnica Scamper	Originalidad
Rho de Spearman	Técnica Scamper	Coefficiente de correlación	,619**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	80
	Originalidad	Coefficiente de correlación	,619**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente de correlación obtenido fue de $r = 0,619$, lo que evidencia una asociación positiva de magnitud buena entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión originalidad en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025. Este resultado indica que el uso sistemático de la técnica favorece de manera significativa la capacidad de los estudiantes para generar ideas novedosas y poco convencionales, potenciando así la producción de respuestas únicas frente a diversas situaciones o problemas. La magnitud de la relación respalda la eficacia de la técnica como recurso pedagógico para estimular la originalidad, que constituye un pilar fundamental en la expresión creativa.

En conclusión, los hallazgos confirman que la Técnica de Scamper se erige como una estrategia didáctica pertinente y efectiva para promover niveles superiores de originalidad en el ámbito escolar, fortaleciendo el desarrollo integral de la creatividad en los educandos.

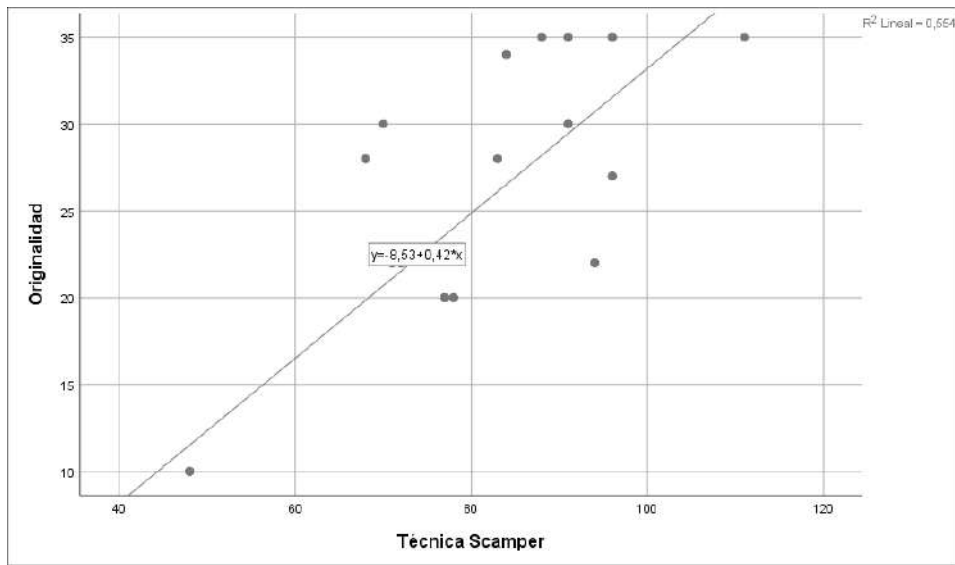


Figura 15. *La técnica Scamper y la originalidad en estudiantes*

Hipótesis específica 2

H2: Existe un vínculo directo y positivo entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión fluidez de ideas en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Ho: No existe un vínculo directo y positivo entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión fluidez de ideas en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Tabla 19

La técnica Scamper y la fluidez en estudiantes

Correlaciones

		Técnica Scamper	Fluidez de ideas
Rho de Spearman	Técnica Scamper	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,776**
		N	,000
	Fluidez de ideas	Coefficiente de correlación	80
		Sig. (bilateral)	,776**
		N	,000
		80	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El análisis inferencial arrojó un coeficiente de correlación de $r = 0,776$, lo que representa una asociación positiva de magnitud buena y próxima a una relación fuerte entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la fluidez de ideas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025. Este resultado refleja que la implementación de la técnica estimula de manera significativa la capacidad de los estudiantes para generar un número abundante de ideas, diversificadas y espontáneas, frente a distintas situaciones. La alta magnitud de la relación evidencia que la estrategia no solo impulsa la producción de propuestas, sino que también favorece la rapidez y flexibilidad cognitiva en la generación de respuestas creativas.

En síntesis, los hallazgos confirman que la Técnica de Scamper constituye un recurso didáctico altamente efectivo para potenciar la fluidez de ideas, consolidando esta dimensión como una de las más beneficiadas dentro del proceso de fortalecimiento de la creatividad en el contexto educativo primario.

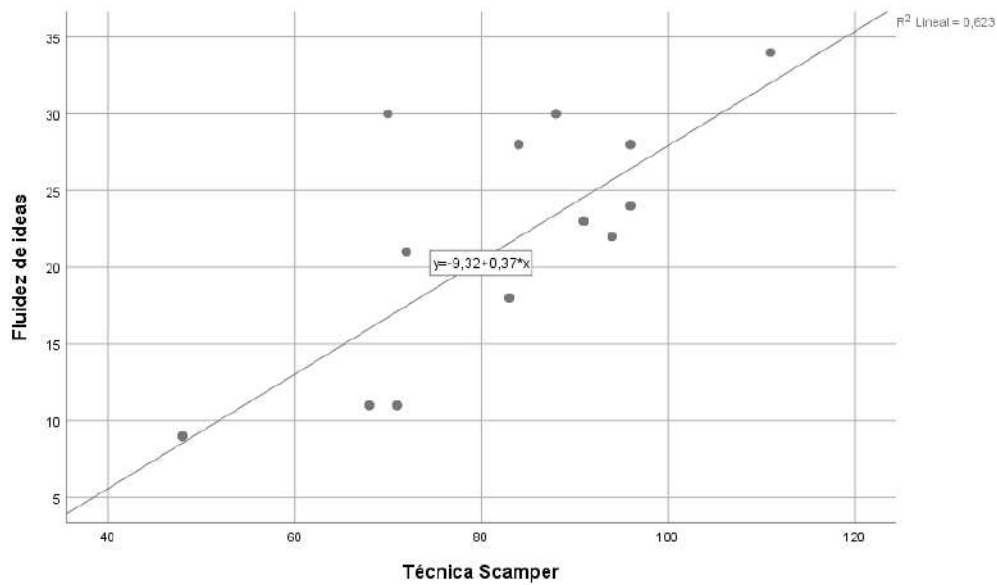


Figura 16. *La técnica Scamper y la fluidez en estudiantes*

Hipótesis específica 3

H3: La aplicación de la Técnica de Scamper se asocia positivamente con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Ho: La aplicación de la Técnica de Scamper no se asocia positivamente con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Tabla 20

La técnica Scamper y la flexibilidad en estudiantes

Correlaciones

		Técnica Scamper	Flexibilidad
Rho de Spearman	Técnica Scamper	Coefficiente de correlación	,349**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	80
	Flexibilidad	Coefficiente de correlación	,349**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente de correlación reportado de $r = 0,349$ indica la presencia de una asociación positiva de magnitud moderada entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la flexibilidad como dimensión de la creatividad en los estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025. Este resultado sugiere que la técnica contribuye en cierta medida a que los estudiantes logren adaptar sus ideas y variar de perspectiva frente a diferentes situaciones, aunque el efecto es menos marcado en comparación con otras dimensiones de la creatividad, como la fluidez u originalidad. La correlación moderada señala que, si bien existe una relación favorable, la flexibilidad también depende de otros factores cognitivos y pedagógicos adicionales que inciden en su desarrollo. En síntesis, los hallazgos confirman que la Técnica de Scamper tiene incidencia positiva en la flexibilidad del pensamiento creativo, aunque con un impacto moderado, lo que resalta la importancia

de complementar su aplicación con estrategias didácticas adicionales que fortalezcan esta habilidad.

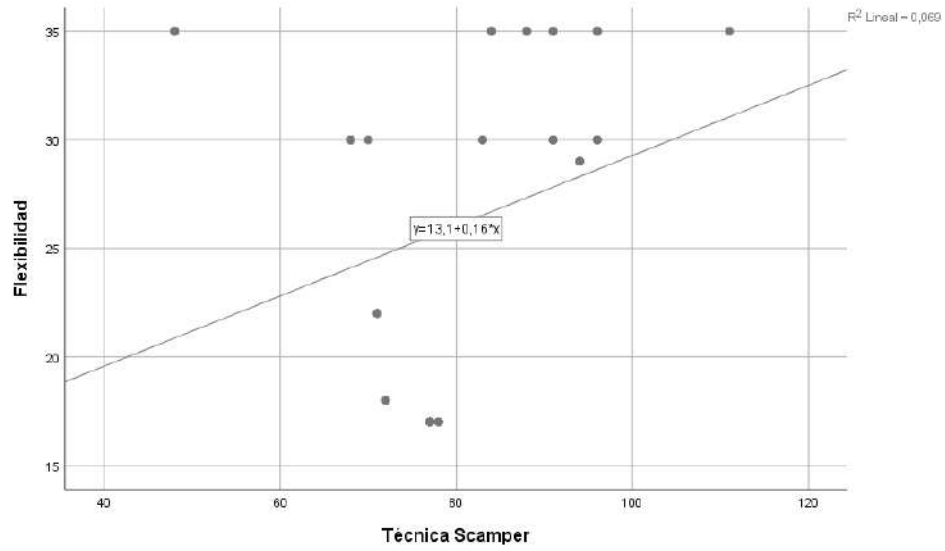


Figura 17. *La técnica Scamper y la flexibilidad en estudiantes*

Hipótesis específica 4

H4: La aplicación de la Técnica de Scamper tiene vínculo directo y positivo con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Ho: La aplicación de la Técnica de Scamper no tiene vínculo directo y positivo con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025.

Tabla 21

La técnica Scamper y la elaboración en estudiantes

Correlaciones

		Técnica Scamper	Elaboración
Rho de Spearman	Técnica Scamper	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,487**
		N	80
	Elaboración	Coefficiente de correlación	,487**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	80

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El coeficiente de correlación obtenido fue de $r = 0,487$, lo que revela la existencia de una asociación positiva de magnitud moderada entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la elaboración como dimensión de la creatividad en los estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025. Este hallazgo evidencia que el uso de la técnica favorece el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para detallar, perfeccionar y enriquecer sus ideas, aportando mayor calidad y precisión a las producciones creativas. No obstante, la magnitud moderada de la relación indica que, si bien la técnica influye positivamente, la elaboración también se ve condicionada por otros factores pedagógicos y cognitivos que intervienen en el proceso creativo. En conclusión, los resultados confirman

que la Técnica de Scamper incide de manera significativa en la elaboración de ideas, consolidándose como un recurso pedagógico eficaz, aunque con un impacto intermedio en comparación con otras dimensiones de la creatividad, como la fluidez y la originalidad.

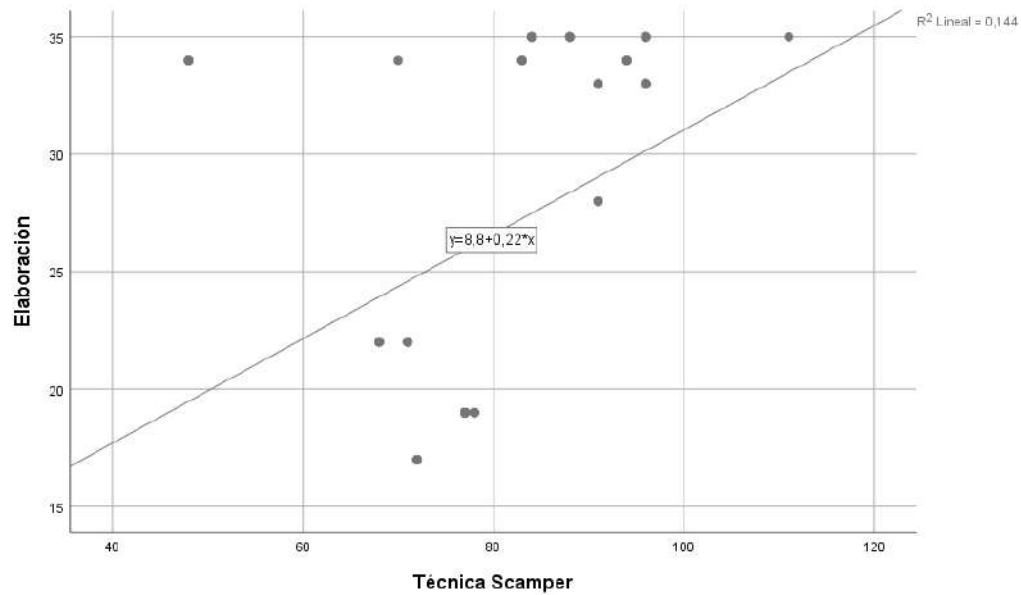


Figura 18. *La técnica Scamper y la elaboración en estudiantes*

CAPITULO V. DISCUSIÓN

5.1 Discusión

Los resultados del presente estudio confirmaron la hipótesis central al evidenciar una correlación positiva y estadísticamente significativa entre la aplicación de la Técnica de SCAMPER y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025 ($r = 0,587$; $p < 0,05$). Este hallazgo sustenta la pertinencia de incorporar estrategias didácticas innovadoras en el ámbito escolar, particularmente aquellas que fomentan el pensamiento divergente y la generación de ideas originales.

Al analizar las dimensiones de la creatividad, se identificaron asociaciones relevantes: la fluidez de ideas ($r = 0,776$; $p < 0,05$) y la originalidad ($r = 0,619$; $p < 0,05$) alcanzaron las correlaciones más altas, lo cual refleja que la técnica favorece especialmente la producción abundante de propuestas y la capacidad de los estudiantes para plantear soluciones novedosas. En cambio, la flexibilidad ($r = 0,349$; $p < 0,05$) y la elaboración ($r = 0,487$; $p < 0,05$) mostraron asociaciones de magnitud moderada, lo que sugiere que si bien SCAMPER incide de forma significativa en estos procesos, existen otros factores pedagógicos y contextuales que también intervienen en su desarrollo.

Estos resultados se articulan con la evidencia internacional. Alotaibi (2021) demostró que SCAMPER incrementa significativamente la creatividad en estudiantes saudíes, con efectos destacados en fluidez y originalidad, dimensiones que también se consolidaron como las de mayor impacto en el presente estudio. De forma similar, Kim y Lee (2020) comprobaron que su implementación en aulas coreanas potencia la resolución creativa de problemas y promueve actitudes más activas hacia el aprendizaje, lo que coincide con los hallazgos de esta investigación respecto al carácter

participativo y motivador de la técnica. Asimismo, Santos y Oliveira (2019) confirmaron en Portugal que SCAMPER estimula el pensamiento divergente en dimensiones como fluidez, flexibilidad y elaboración, validando los resultados obtenidos en la muestra peruana. Finalmente, Zhang (2022) en China reafirmó la existencia de una correlación significativa entre el uso de la técnica y el incremento del desempeño creativo, lo que respalda la consistencia de los hallazgos en distintos contextos culturales y educativos.

En el ámbito nacional, los resultados también encuentran sustento. Flores (2021) evidenció mejoras significativas en creatividad en estudiantes de Lima Metropolitana, especialmente en originalidad y elaboración, hallazgos concordantes con la presente investigación. Asimismo, Quispe (2020) reportó un incremento en la flexibilidad y fluidez de ideas en escolares arequipeños, lo cual coincide con los valores obtenidos en esta tesis, destacando particularmente la dimensión de fluidez como la más fortalecida. En la misma línea, Medina y Ramos (2022) señalaron que la creatividad estimulada mediante SCAMPER incide de manera positiva en el rendimiento académico, lo cual sugiere que los beneficios de esta técnica trascienden la dimensión cognitiva para impactar en el desempeño integral de los estudiantes. Finalmente, Torres (2023) comprobó en Trujillo que SCAMPER incrementa la creatividad general, con un efecto predominante en la fluidez de ideas, coincidiendo plenamente con los hallazgos de la presente investigación.

De manera integradora, puede afirmarse que la evidencia nacional e internacional corrobora la efectividad de la Técnica de SCAMPER en el desarrollo de la creatividad en escolares de primaria. La presente investigación aporta valor al demostrar que esta relación también se verifica en el contexto del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, donde las dimensiones de fluidez y originalidad emergen como las más beneficiadas.

Sin embargo, la correlación moderada en flexibilidad y elaboración abre un campo de reflexión pedagógica: la necesidad de complementar SCAMPER con otras estrategias que estimulen de manera más profunda la adaptabilidad y el refinamiento de ideas.

En conclusión, los resultados discuten y amplían el marco empírico existente, confirmando que la Técnica de SCAMPER constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la creatividad en educación primaria, validando su aplicabilidad en el sistema educativo peruano y proyectando su utilidad en la consolidación de aprendizajes significativos e innovadores en el aula.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primero: La aplicación de la Técnica de SCAMPER mostró una asociación positiva y estadísticamente significativa con el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipán, 2025 ($r = 0,587$; $p < 0,05$). Este hallazgo confirma la hipótesis central del estudio y reafirma la pertinencia de su incorporación en contextos educativos.

Segundo: A nivel de dimensiones, se evidenció que la técnica impacta de manera más sólida en la fluidez de ideas ($r = 0,776$) y en la originalidad ($r = 0,619$), dimensiones clave que potencian la capacidad de los estudiantes para generar propuestas innovadoras y respuestas diversas frente a los retos escolares.

Tercero: Asimismo, se identificó una relación significativa, aunque de menor magnitud, con la flexibilidad ($r = 0,349$) y la elaboración ($r = 0,487$). Estos resultados sugieren que, si bien SCAMPER contribuye a la diversificación de enfoques y a la estructuración de ideas, su efecto es más notorio en la generación y originalidad de las mismas.

Cuarto: En conjunto, los resultados evidencian que la Técnica de SCAMPER constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer procesos de pensamiento divergente en estudiantes de primaria, favoreciendo no solo el desarrollo creativo, sino también una actitud innovadora hacia el aprendizaje.

6.2 Recomendaciones

Incorporar la Técnica de SCAMPER de manera sistemática en las sesiones de aprendizaje, priorizando actividades que promuevan la fluidez y originalidad de ideas, a fin de consolidar un ambiente educativo dinámico e innovador.

Diseñar y ejecutar programas de capacitación docente orientados al uso de metodologías creativas como SCAMPER, con el propósito de fortalecer la práctica pedagógica y garantizar su adecuada aplicación en el aula.

Ampliar futuras investigaciones hacia otros niveles educativos y áreas curriculares, a fin de explorar la transversalidad de los beneficios de SCAMPER y su incidencia en competencias académicas y socioemocionales.

Para los responsables de políticas educativas: Considerar la inclusión de técnicas creativas como SCAMPER en los lineamientos curriculares, dado su potencial para potenciar competencias de innovación y resolución creativa de problemas en estudiantes desde edades tempranas.

Referencias

7.1 Referencias

- Alotaibi, F. (2021). The effectiveness of the SCAMPER technique on developing creative thinking among primary school students in Saudi Arabia. *Journal of Educational Psychology Research*, 18(2), 123–138.
<https://doi.org/10.1016/edu.psych.sa/scamper>.
- Araya, M., & Céspedes, J. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en el aula*. Editorial UNED.
- Bisquerra, R. (2012). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
- CEPAL (2022). *Panorama Social de América Latina*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe.
- Craft, A. (2022). *Creativity and Education Futures: Learning in a Digital Age*. Trentham Books.
- De Bono, E. (2019). *Pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Editorial Paidós.
- Eberle, B. (1997). *SCAMPER: Creative Games and Activities for Imagination Development*. Prufrock Press.
- Eberle, B. (2020). *SCAMPER: Creative Games and Activities for Imagination Development*. Prufrock Press.
- Flores, M. (2021). *Aplicación de la técnica SCAMPER para potenciar la creatividad en estudiantes de cuarto grado de primaria en Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]*. Repositorio institucional UNMSM.

- García, L. & Morales, A. (2023). “Innovación pedagógica y creatividad en escuelas primarias de América Latina”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 91(2), 34-51.
- Guilford, J. P. (2018). *Creatividad e inteligencia*. Editorial Trillas.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Herrera, L., & Muñoz, A. (2022). “Aplicación de la técnica SCAMPER en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria”. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 14(2), 101-115.
- Kim, Y., & Lee, H. (2020). Using SCAMPER to enhance creative problem-solving skills in Korean elementary classrooms. *Asian Journal of Education and Learning*, 12(1), 45–59. <https://doi.org/10.1080/ajel.2020.12.1.45>
- Medina, J., & Ramos, P. (2022). Estrategias de pensamiento creativo y su relación con el rendimiento académico en primaria en Cajamarca. *Revista de Investigación Educativa Peruana*, 10(2), 88–104. <https://doi.org/10.35674/riep.v10n2.2022>
- Mendoza, R., & Quispe, M. (2023). “Limitaciones en la formación docente para el uso de estrategias creativas en el aula”. *Revista de Investigación Educativa del Perú*, 15(1), 55-70.
- Ministerio de Educación del Perú (2017). *Currículo Nacional de Educación Básica*. MINEDU.

- Morales, C., & Pérez, D. (2021). “El uso de SCAMPER como estrategia de innovación educativa en el nivel primario”. *Revista Iberoamericana de Pedagogía Creativa*, 9(3), 84-90.
- Moreno, D. & Llosa, J. (2022). “Desarrollo de competencias creativas en estudiantes peruanos: un análisis desde la práctica docente”. *Educación y Sociedad*, 40(3), 112-128.
- Muñoz, L., & Carranza, D. (2022). *Innovación y creatividad en educación primaria: Herramientas para el pensamiento divergente*. Fondo Editorial Pedagógico.
- OCDE (2020). *Educating for the Future: OECD Skills Outlook 2020*. OECD Publishing.
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Quispe, R. (2020). *Influencia de la técnica SCAMPER en el desarrollo de habilidades creativas en estudiantes del nivel primario en Arequipa [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]*. Repositorio RENATI.
- Rodríguez, F., & Delgado, M. (2023). *Pedagogía creativa: Enfoques y técnicas para el aula contemporánea*. Ediciones Magister.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2019). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice (3rd ed.)*. Academic Press.
- Sánchez, L., & Ruiz, A. (2021). *Técnicas de enseñanza innovadoras para el siglo XXI*. Editorial Universitaria.
- Santos, D., & Oliveira, R. (2019). *Aplicación de técnicas creativas en el desarrollo del pensamiento divergente: estudio con alumnos portugueses de primaria*. *Revista Iberoamericana de Educación Creativa*, 7(3), 67–82.
- <https://doi.org/10.3102/creatividade.pt/7.3.2019>

- Sawyer, R. K. (2021). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Sternberg, R. J. (1999). *Intelligence, Wisdom, and Creativity Synthesized*. Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (2021). *The Nature of Human Creativity*. Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (2020). *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. Free Press.
- Torrance, E. P. (2020). *El desarrollo de la creatividad en la educación*. Fondo de Cultura Económica.
- Torres, L. (2023). *La técnica SCAMPER como estrategia para mejorar la creatividad en niños de segundo grado en el distrito de Trujillo [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]*. Repositorio UCV.
- UNESCO (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. París: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Zhang, L. (2022). SCAMPER technique and its role in enhancing creativity among Chinese primary students. *International Journal of Creativity and Education*, 15(2), 99–115. <https://doi.org/10.1080/ijce.2022.15.2.99>
- Torrance, E. P. (2020). *Torrance Tests of Creative Thinking: Streamlined Scoring Guide*. Scholastic Testing Service, Inc.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/>

ANEXOS

ANEXO 1

Instrumento: Cuestionario tipo Likert – Técnica SCAMPER

Instrucciones: A continuación, se presentan afirmaciones relacionadas con actividades desarrolladas mediante la técnica SCAMPER. Marque con una (✓) la opción que mejor describa la frecuencia o nivel de desempeño observado.

Escala de valoración:

1 = Nunca

2 = Rara vez

3 = A veces

4 = Casi siempre

5 = Siempre

Dimensión 1: Sustituir

1. El estudiante propone reemplazar materiales o recursos utilizados en clase por otros más creativos.
2. Sugiere nuevas ideas para sustituir componentes poco funcionales de un objeto.
3. Identifica alternativas eficaces para cambiar personajes, escenarios u objetos en una situación dada.
4. Sustituye elementos en sus trabajos para mejorar la utilidad o presentación.

Dimensión 2: Combinar

5. El estudiante combina ideas previas para generar una nueva propuesta creativa.
6. Relaciona objetos, conceptos o temas distintos para resolver una situación problemática.
7. Une elementos de diferentes áreas para desarrollar una idea original.
8. Propone fusiones de materiales o personajes que dan lugar a nuevas creaciones.

Dimensión 3: Adaptar

9. Modifica un objeto o idea para adaptarla a una necesidad específica.
10. Identifica usos de otros objetos similares para enriquecer su propuesta.
11. Adapta ideas del entorno para aplicarlas en actividades escolares.
12. Cambia las funciones de un objeto para ajustarlo a una nueva situación.

Dimensión 4: Modificar

13. El estudiante cambia la forma o estructura de un objeto para mejorar su diseño.
14. Aumenta o reduce características de un elemento según el propósito creativo.
15. Propone modificaciones visuales, funcionales o estructurales en sus trabajos.
16. Ajusta ideas previas para hacerlas más innovadoras y efectivas.

Dimensión 5: Proponer otros usos

17. El estudiante plantea nuevas funciones para un objeto de uso cotidiano.
18. Utiliza materiales convencionales de forma no tradicional.
19. Reconoce que un mismo objeto puede tener más de un uso.
20. Reinventa el propósito de elementos escolares u hogareños

Dimensión 6: Eliminar

21. Elimina detalles innecesarios en sus ideas para hacerlas más claras.
22. Identifica aspectos que no aportan valor a su propuesta creativa.
23. Propone versiones simplificadas de objetos o situaciones complejas.
24. Toma decisiones para reducir elementos sin afectar la funcionalidad.

Dimensión 7: Reordenar o Revertir

25. Cambia el orden de una secuencia para lograr un resultado distinto.
26. Propone alternativas reorganizadas en el diseño de sus trabajos.
27. Invierte funciones o estructuras con el fin de obtener nuevos significados.
28. Sugiere una disposición distinta de elementos en una actividad o producto.

Este instrumento puede ser adaptado para ser aplicado a docentes observadores, o autoevaluación de estudiantes de grados superiores (dependiendo del nivel de lectura). Se recomienda validar el instrumento mediante juicio de expertos y aplicar una prueba piloto.

ANEXO 2

Instrumento tipo Likert: Evaluación de la Creatividad

Variable: Creatividad

Tipo de escala: Likert de 5 puntos

Aplicación sugerida: Estudiantes de nivel primaria (tercer a sexto grado), evaluado mediante autoevaluación asistida o por el docente observador.

Escala de valoración:

Valor Interpretación

- | | |
|---|--------------|
| 1 | Nunca |
| 2 | Rara vez |
| 3 | A veces |
| 4 | Casi siempre |
| 5 | Siempre |

Dimensión 1: Originalidad

Mide la capacidad para generar ideas nuevas y poco comunes.

1. Propongo ideas que nadie más en mi grupo ha pensado.
2. Encuentro soluciones que son diferentes a las de los demás.
3. Me gusta crear cosas que no se parecen a las de otros.
4. Mis ideas son únicas y poco repetidas.
5. Pienso en nuevas formas de usar objetos conocidos.
6. Cuando invento historias, mis personajes son diferentes a los tradicionales.
7. Aporto ideas que sorprenden a mis compañeros y profesora.

Dimensión 2: Fluidez de ideas

Evalúa la cantidad de ideas generadas ante un estímulo.

8. Doy varias respuestas diferentes cuando me hacen una pregunta creativa.
9. En una tarea, se me ocurren muchas ideas rápidamente.
10. Si algo no funciona, puedo pensar en varias soluciones.
11. Propongo muchas formas de resolver un mismo problema.
12. Siempre tengo varias ideas en mi mente.
13. Me gusta pensar en muchas opciones antes de decidir.
14. En los juegos de imaginar, aporto muchas ideas.

Dimensión 3: Flexibilidad

Evalúa la capacidad de cambiar el enfoque o perspectiva en una situación.

15. Si una idea no resulta, puedo cambiar a otra fácilmente.
16. Encuentro distintas formas de ver un mismo tema.
17. Puedo pensar diferente a los demás sin dificultad.

18. Si me piden cambiar algo, lo hago sin problemas.

19. Cambio de opinión cuando veo que otra opción es mejor.

20. Me adapto fácilmente cuando cambian las reglas del juego.

21. Encuentro nuevas formas de hacer las cosas de siempre.

Dimensión 4: Elaboración

Evalúa el nivel de desarrollo, detalle y enriquecimiento de las ideas.

22. Me gusta agregar detalles a mis dibujos o creaciones.

23. Cuando escribo una historia, doy muchos detalles.

24. Mis ideas están bien explicadas y completas.

25. Cuido mucho la presentación de mis trabajos creativos.

26. Mejoro mis ideas poco a poco hasta que están completas.

27. Cuando doy una idea, la explico con ejemplos.

28. Me esfuerzo en desarrollar mis ideas hasta que queden bien.

Este instrumento será validado mediante **juicio de expertos** en creatividad y nivel educativo, y aplicado en una prueba piloto para verificar su fiabilidad, con coeficiente **alfa de Cronbach**.

Domingo Mandamiento Sipan,2025?	Domingo Mandamiento Sipan,2025.	Domingo Mandamiento Sipan,2025.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario en Likert
¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se asocia con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025?	Determinar la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.	La aplicación de la Técnica de Scamper se asocia positivamente con la dimensión flexibilidad en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.	
¿De qué manera la aplicación de la Técnica de Scamper se asocia con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025?	Determinar la relación que existe entre la aplicación de la Técnica de Scamper y la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.	La aplicación de la Técnica de Scamper tiene vinculo directo y positivo con la dimensión elaboración en estudiantes de primaria del Colegio Domingo Mandamiento Sipan,2025.	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 4

TABLA DE DATOS

N	Técnica Scamper																												ST1	V1							
	Sustituir				Combinar				Adaptar				Modificar				Proponer otros usos				Eliminar				Reordenar o revertir												
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12	S3	13	14	15	16	S3	17	18	19	20	S5	21	22	23			24	S6	25	26	27	28	S7
1	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	111	Alto
2	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
3	3	2	2	4	11	4	5	5	5	19	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	70	Moderado
4	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
5	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
6	4	5	5	4	18	4	3	3	3	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	96	Moderado
7	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	91	Moderado
8	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
9	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	4	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	78	Moderado
10	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	3	1	4	3	11	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	71	Moderado
11	2	1	1	1	5	3	1	1	1	6	1	2	4	2	9	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	48	Bajo
12	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	4	4	1	3	12	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	72	Moderado
13	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	91	Moderado
14	4	4	4	4	16	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	94	Moderado
15	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
16	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
17	3	4	4	4	15	4	3	3	3	13	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	83	Moderado
18	4	4	4	4	16	3	5	5	5	18	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	84	Moderado
19	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	68	Moderado
20	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
21	4	5	5	4	18	5	5	5	5	20	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	88	Moderado
22	5	5	5	4	19	3	3	3	3	12	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	96	Moderado
23	4	5	5	4	18	4	3	3	3	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	3	3	3	4	13	96	Moderado
24	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	91	Moderado
25	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
26	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	4	3	12	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	78	Moderado
27	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	3	1	4	3	11	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	71	Moderado
28	2	1	1	1	5	3	1	1	1	6	1	2	4	2	9	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	1	2	2	2	7	48	Bajo
29	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	4	4	1	3	12	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	72	Moderado
30	4	4	4	4	16	3	4	4	4	15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	91	Moderado
31	4	4	4	4	16	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	13	94	Moderado
32	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
33	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
34	3	4	4	4	15	4	3	3	3	13	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	3	2	2	4	11	83	Moderado
35	4	4	4	4	16	3	5	5	5	18	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	84	Moderado
36	1	4	4	4	13	3	4	4	4	15	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	3	1	1	3	8	68	Moderado
37	3	3	3	4	13	3	2	2	2	9	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	77	Moderado
38	4	5	5	4	18	5	5	5	5	20	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	2	2	2	4	10	88	Moderado

N	Creatividad																												ST2	V2				
	Originalidad							Fluidez de ideas							Flexibilidad							Elaboración												
	1	2	3	4	5	6	7	S4	8	9	10	11	12	13	14	S5	15	16	17	18	19	20	21	S6	22	23	24	25			26	27	28	S7
1	5	5	5	5	5	5	5	35	4	5	5	5	5	5	5	34	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	35	139	Alto	
2	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
3	5	4	4	4	4	4	5	30	5	4	4	4	4	4	5	30	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	4	34	124	Alto
4	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
5	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
6	5	5	5	5	5	5	5	35	5	3	3	3	3	3	4	24	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	3	33	127	Alto
7	5	4	4	4	4	4	5	30	4	3	3	3	3	3	4	23	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	3	33	116	Alto
8	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
9	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
10	4	3	3	3	3	3	3	22	3	1	1	1	1	1	3	11	5	2	3	3	3	3	3	22	4	3	3	3	3	3	3	22	77	Moderado
11	1	1	1	2	1	2	2	10	2	2	1	1	1	1	1	9	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	4	34	88	Moderado
12	4	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	21	5	2	2	2	2	2	3	18	4	2	2	2	2	2	3	17	78	Moderado
13	5	5	5	5	5	5	5	35	4	3	3	3	3	3	4	23	5	5	5	5	5	5	5	35	4	4	4	4	4	4	4	28	121	Alto
14	4	3	3	3	3	3	3	22	4	3	3	3	3	3	3	22	5	4	4	4	4	4	4	29	5	5	5	5	5	5	4	34	107	Alto
15	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
16	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
17	4	4	4	4	4	4	4	28	4	2	2	2	2	2	4	18	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	4	34	110	Alto
18	5	5	5	5	5	5	4	34	4	4	4	4	4	4	4	28	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5	35	132	Alto
19	4	4	4	4	4	4	4	28	3	1	1	1	1	1	3	11	5	5	4	4	4	4	4	30	4	3	3	3	3	3	3	22	91	Moderado
20	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
21	5	5	5	5	5	5	5	35	5	4	4	4	4	4	5	30	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5	35	135	Alto
22	4	4	4	4	4	4	3	27	4	4	4	4	4	4	4	28	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	5	35	120	Alto
23	5	5	5	5	5	5	5	35	5	3	3	3	3	3	4	24	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	3	33	127	Alto
24	5	4	4	4	4	4	5	30	4	3	3	3	3	3	4	23	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	3	33	116	Alto
25	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
26	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
27	4	3	3	3	3	3	3	22	3	1	1	1	1	1	3	11	5	2	3	3	3	3	3	22	4	3	3	3	3	3	3	22	77	Moderado
28	1	1	1	2	1	2	2	10	2	2	1	1	1	1	1	9	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	4	34	88	Moderado
29	4	3	3	3	3	3	3	22	3	3	3	3	3	3	3	21	5	2	2	2	2	2	3	18	4	2	2	2	2	2	3	17	78	Moderado
30	5	5	5	5	5	5	5	35	4	3	3	3	3	3	4	23	5	5	5	5	5	5	5	35	4	4	4	4	4	4	4	28	121	Alto
31	4	3	3	3	3	3	3	22	4	3	3	3	3	3	3	22	5	4	4	4	4	4	4	29	5	5	5	5	5	5	4	34	107	Alto
32	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
33	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
34	4	4	4	4	4	4	4	28	4	2	2	2	2	2	4	18	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	4	34	110	Alto
35	5	5	5	5	5	5	4	34	4	4	4	4	4	4	4	28	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5	35	132	Alto
36	4	4	4	4	4	4	4	28	3	1	1	1	1	1	3	11	5	5	4	4	4	4	4	30	4	3	3	3	3	3	3	22	91	Moderado
37	5	5	2	2	2	2	2	20	4	2	4	2	4	2	2	20	2	5	2	2	2	2	2	17	5	2	2	2	2	2	4	19	76	Moderado
38	5	5	5	5	5	5	5	35	5	4	4	4	4	4	5	30	5	5	5	5	5	5	5	35	5	5	5	5	5	5	5	35	135	Alto
39	4	4	4	4	4	4	3	27	4	4	4	4	4	4	4	28	5	5	4	4	4	4	4	30	5	5	5	5	5	5	5	35	120	Alto