



**Universidad Católica de Cuenca**  
**Unidad Académica de Posgrado**

**Maestría en Pedagogía**  
**Mención Docencia e Innovación Educativa**

La Creatividad en la Educación en Línea  
de los niños de Educación Inicial 2  
del Centro Educativo San Carlos

Tesis previa a la obtención del título de  
Magister en Pedagogía  
con mención en Docencia e Innovación Educativa

Autor  
Lic. Flavio Gerardo Quito Mora

Tutor  
Lcda. Hilda Trelles Astudillo, Mgs.

Cuenca - Ecuador  
2022



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA**  
**Mención Docencia e Innovación Educativa**

---

LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA DE LOS NIÑOS DE  
EDUCACIÓN INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO SAN CARLOS

---

*Tesis previa a la obtención del título de*  
*Magíster en Pedagogía*  
*con Mención en Docencia e Innovación Educativa*

**Autor**

Lic. Flavio Gerardo Quito Mora

**Tutora**

Lcda. Hilda Trelles Astudillo, Mgs.

**Cuenca – Ecuador**

**2022**

Universidad Católica de Cuenca

Unidad Académica de Posgrado

Magíster en Pedagogía

---

LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA DE LOS NIÑOS DE  
EDUCACIÓN INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO SAN CARLOS

---

Tesis presentada por: Lic. Flavio Gerardo Quito Mora

Titulación: Magíster en Pedagogía

Tutor/a: Lcda. Hilda Trelles Astudillo, Mgs

Ciudad: Cuenca, Azuay, Ecuador

Fecha: mayo 2022

Firmado por: Lic. Flavio Gerardo Quito Mora

## DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a toda mi familia, en especial a mis padres por su incondicional apoyo, y sobre todo por creer en mi a pesar de todas los obstáculos y dificultades que se nos han presentado, igual manera dedico esta tesis de a mis hermanos que a pesar de la distancia siempre demostraron su apoyo, diciéndome que el tiempo pasa rápido y que para cuando te des cuenta ya abras alcanzado tu meta, y desde luego a mi adorado Dios que nunca me abandona y siempre es quien me guía cuando me siento perdido, gracias, los amo.

*Flavio*

## **AGRADECIMIENTO**

En la presente agradezco a la Universidad Católica de Cuenca, y en especial a mi tutora la Lcda. Hilda Trelles Astudillo Mgtr, quien fue mi guía acompañándome durante el desarrollo de la presente tesis, aportando con su extensa experiencia y sus conocimientos. Así mismo, agradezco a mi gran compañera de estudio la Lic. Betsabé Cela Iñiguez Mgtr, quien siempre me apoyo con sus concejos y conocimientos, y a todos quienes de alguna forma fueron parte de esta meta en mi vida.

*Flavio*

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lcda. Hilda Trelles Astudillo Mgs, docente de la Unidad Académica de Educación de la Universidad Católica de Cuenca.

### **CERTIFICO:**

Que el presente trabajo de titulación del Programa de Maestría en Pedagogía, titulado “La Creatividad en la Educación en Línea de los Niños de Educación Inicial 2 del C.E. “San Carlos”, ha sido elaborado por el Lic. Flavio Gerardo Quito Mora, bajo mi dirección y asesoramiento, habiendo cumplido con las disposiciones establecidas en la normativa de Posgrado de la Universidad Católica de Cuenca.

Cuenca, noviembre de 2022

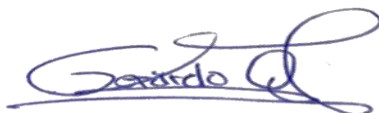
Atentamente,



Lcda. Hilda Trelles Astudillo, Mgtr

## DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR

Quien suscribe, Lic. Flavio Gerardo Quito Mora, declaro que el presente trabajo de investigación estuvo enmarcado en la revisión bibliográfica que se describe en el marco teórico, por lo tanto, declaro que los criterios, el análisis, recomendaciones y conclusiones pertenecen a mi autoría.



Lic. Flavio Gerardo Quito Mora.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	VI
DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR .....	VII
ÍNDICE GENERAL .....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS .....	XII
ÍNDICE DE TABLAS .....	XIII
RESUMEN .....	XIII
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN .....	XVI

## CAPÍTULO I

### FUNDAMENTOS TEÓRICOS DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2

1.1 Creatividad.....	2
1.1.1 Desarrollo de la creatividad .....	3
1.1.2 Elementos de la creatividad.....	4
1.1.2.1 Fluidez.....	4
1.1.2.2 Análisis .....	5
1.1.2.3 Originalidad.....	5
1.1.2.4 Elaboración .....	6

1.1.2.5 Redefinición.....	7
1.1.2.6 Síntesis.....	7
1.1.2.7 Flexibilidad.....	8
1.2 Imaginación.....	9
1.2.1 Estimular la imaginación.....	10
1.2.2 Factores internos.....	10
1.2.3 Factores externos.....	11
1.3 Características del niño creativo.....	11
1.3.1 Pensamiento convergente y divergente en niños de educación inicial.....	12
1.4 Características del pensamiento divergente.....	13
1.4.1 Explorador.....	13
1.4.2 Independiente.....	14
1.5 Factores que inciden en la creatividad.....	14
1.5.1 Disciplina.....	16
1.5.2 Exceso de tolerancia.....	16
1.6 Potenciar la creatividad del niño.....	17
1.6.1 Ambientes.....	18
1.6.2 Detección temprana.....	19
1.7 Creatividad en el nivel inicial.....	20
1.8 Recursos para desarrollar la creatividad en el nivel inicial.....	20
1.8.1 El material didáctico y recursos físicos.....	20
1.8.2 Recursos digitales.....	22
1.9 Educación en línea.....	23

1.9.1 Ventajas y desventajas de la educación en línea.....	23
1.9.2 Brecha digital.....	25
1.9.3 Creatividad en la educación en línea.....	25
1.9.4 La creatividad en el docente para las clases en línea.....	26
1.9.5 La creatividad en los estudiantes o niños en línea.....	26
1.10 Comunicación con los padres en línea.....	27
1.10.1 Comunicación docente – padres en línea.....	28
1.10.2 El rol de los padres en la educación en línea.....	28
1.11 Comunicación con los estudiantes en línea.....	29
1.12 Plataformas virtuales.....	29
1.12.1 Empleo de las plataformas virtuales.....	30

## CAPÍTULO II

### ESTUDIO DEL DISEÑO METODOLÓGICO DE LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LINEA EN EDUCACIÓN INICIAL

2.1 Metodología.....	32
2.1.1 Tipo de Investigación: .....	32
2.1.2 Población y Muestra.....	36
2.1.3 Métodos, técnicas e instrumentos .....	37
2.1.4 Definición y operacionalización de variables.....	42
2.2 Plan de actividades.....	43
2.2.1 Justificación .....	43
2.2.2 Objetivos .....	44
2.2.3 Evaluación .....	44

2.2.4 Recursos.....45

2.2.5 Actividades .....46

2.2.6 Cronograma.....55

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE LOS DATOS DEL PLAN DE ACTIVIDADES: CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2

3.1 Resultados de la investigación y análisis de datos ..... 57

3.1.1 Frecuencia y porcentaje pretest ..... 57

3.1.2 Frecuencia y porcentaje postest ..... 58

3.2 Análisis estadístico descriptivo..... 60

3.3 Pruebas de normalidad..... 63

3.4 Diferencia entre variables relacionadas ..... 66

3.5 Correlación entre las variables ..... 67

3.6 Interpretación de la prueba ..... 68

3.7 Resultados ..... 68

3.8 Conclusiones ..... 71

3.9 Discusión de datos ..... 72

3.10 Correlación de las variables .....76

CONCLUSIONES.....77

ANEXOS.....79

BIBLIOGRAFIA.....97



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Test de Torrance.....	45
Figura 2 Captura de pantalla de la pág. Arbolabc.....	46
Figura 3 Captura de pantalla de la pág. Arbolabc, sección juego.....	46
Figura 4 Captura de pantalla del juego de puzles sin armar.....	47
Figura 5 Captura de pantalla del juego de puzles armado.....	47
Figura 6 Captura de pantalla del juego de dibujo libre.....	48
Figura 7 Captura de pantalla del juego de dibujo con demostración.....	48
Figura 8 Captura de pantalla de la figura a colorear.....	49
Figura 9 Captura de pantalla con la figura coloreada.....	49
Figura 10 Captura de pantalla de la figura a armar.....	50
Figura 11 Captura de pantalla de la figura armada.....	50
Figura 12 Captura de pantalla del campo a programar los movimientos.....	51
Figura 13 Captura de pantalla del campo con los movimientos programados.....	51
Figura 14 Captura de pantalla con las fichas de dominó a organizar.....	52
Figura 15 Captura de pantalla con los dominós organizados.....	52
Figura 16 Captura de pantalla de las secuencias y patrones.....	53
Figura 17 Captura de pantalla con la puntuación obtenida.....	53
Figura 18 Captura de pantalla de las imágenes a comparar.....	54
Figura 19 Captura de pantalla con las diferencias encontradas entre imágenes.....	54
Figura 20 Captura de pantalla del juego para dibujo libre.....	55
Figura 21 Captura de pantalla de la zona de dibujo y sus herramientas.....	55

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Cronograma de las actividades realizadas durante 4 semanas.....	56
Tabla 2 Tabla de frecuencia y porcentaje pretest.....	57
Tabla 3 Tabla de frecuencia y porcentaje postest.....	59
Tabla 4 Comparación frecuencia y porcentaje de la originalidad del pretest con el postest.....	60
Tabla 5 Comparación frecuencia y porcentaje de la flexibilidad del pretest con el postest.....	61
Tabla 6 Comparación frecuencia y porcentaje de la fluidez del pretest con el postest.....	62
Tabla 7 Comparación frecuencia y porcentaje de la elaboración del pretest con el postest.....	62
Tabla 8 Test de normalidad.....	64
Tabla 9 Histogramas de homogeneidad.....	65
Tabla 10 Resultados de la prueba Wilcoxon.....	67
Tabla 11 Correlación entre variables del pretest y postest.....	68
Tabla 12 Decisión entre pretest y postest.....	70

## RESUMEN

La presente investigación está dirigida al desarrollo de la creatividad en la educación en línea de los niños del nivel inicial II, debido a que, esta presenta algunos aspectos que no favorecen de manera adecuada al desarrollo de las destrezas y habilidades de los niños, puesto que, no tienen acceso al contacto y manipulación de objetos didácticos que propicien la creatividad. En este sentido, se consideró necesario investigar temas como: La creatividad, elementos de la creatividad, la educación en línea. Además de que se desarrolló un plan de actividades el cual constan de 10 juegos lúdicos en línea, cada uno de ellos exhibiendo su nombre, objetivo, materiales, procedimiento e indicadores de evaluación, cabe recalcar que para evaluar la creatividad de los niños se aplicó el test de Torrance antes y después de emplear el plan de actividades. Por ende, este proyecto de investigación es de tipo analítica correlacional, con un enfoque cualitativo y un diseño no experimental, con una población universo de 4 docentes, 25 padres de familia y 25 niños del centro educativo “San Carlos”, tomando como muestra a 10 niños del nivel inicial II y utilizando al test como instrumento de evaluación. Así pues, de acuerdo con el análisis de los datos que arrojó la correlación del test y postest, se concluye que efectivamente existe un incremento en algunos elementos de la creatividad como la originalidad, la fluidez, la flexibilidad y elaboración.

***Palabras clave:*** Creatividad, Educación online, Educación Inicial.

## ABSTRACT

This research is aimed at the development of creativity in online education, since, although it has several advantages such as receiving them from the comfort of homes, it also has several disadvantages, especially with education aimed at children of the level initial, since infants require an education in which the teacher is personally mediating their teaching-learning process, in this sense, online education is pointed out as a modality in which several extremely important aspects in childhood are not greatly encouraged, in this case creativity. In this sense, to support this problem, it is considered necessary to investigate topics such as: Creativity, Elements of creativity, Online education, Advantages and disadvantages of online education. Therefore, this research project is descriptive, with a qualitative approach in which it is intended to indicate the characteristics of creativity that children of the initial level present and an experimental design, with a universe population of 4 teachers, 25 parents of family and 25 children from CEI San Carlos in the city of Cuenca, taking as a sample 10 children from initial level 2 and using the test as an evaluation instrument. Thus, this research aims to understand the shortcomings that can occur in online education and proposes to suggest techniques and instruments, as well as online resources that help promote the development of creativity in online education.

**Keywords:** Creativity, Online Education, Initial Education.

## INTRODUCCIÓN

La creatividad es un tema de gran importancia, pero desconocido en el ámbito de la educación inicial, muchas personas creen que la creatividad es un atributo solo de artistas, genios, personajes importantes, músicos y personas que se dedican al arte en cualquiera de sus manifestaciones. La creatividad es un atributo innato de todas las personas, la cuestión es que algunos la desarrollan en grado máximo, otros medianamente y alguien que no la desarrolla. En este contexto, Guilford citado por Santaella (2016) define a la creatividad como “una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes” (p. 5). Por lo que, se afirma que toda persona es creativa, puesto que, en algún momento de la vida, todos enfrentan algún problema y para su solución han tenido que recurrir a la creatividad, aplicando los siguientes elementos: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, análisis, redefinición y síntesis. Según Valqui (2018) se puede categorizar a la creatividad en tres tipos, siendo estos la creatividad para la solución de problemas, creatividad para el arte y creatividad en la vida cotidiana. De lo que se puede afirmar que las personas son creativas cuando buscan la solución a un problema, utilizando estrategias no convencionales. En las actividades de la vida cotidiana generalmente no se valora la creatividad porque existe el prejuicio de que solamente los artistas son los creativos por excelencia. En este sentido, Guerrero (2008) aclara que “la creatividad supone ver las cosas desde una perspectiva distinta a como las hemos visto antes o a como las ven los demás.” (p. 02). A este propósito, la ONU (2021) declaró al 21 de abril como día de la creatividad e innovación señalando que “en el siglo XXI, la creatividad y la innovación, tanto a nivel individual como de grupo, se han convertido en la verdadera riqueza de las naciones”.

Dentro de la educación inicial la creatividad constituye una habilidad que es posible desarrollarla mediante actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos adecuados. Por lo que los docentes deben promover en el aula de clase el desarrollo de la creatividad mediante actividades lúdicas dirigidas a potenciar la observación, la exploración, la imaginación y de esta forma despertar la curiosidad en los niños, en este sentido el currículo de educación inicial 2016

Pretende orientar el desarrollo de la expresión de los sentimientos, emociones y vivencias de los niños, por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro. En este ámbito se propone desarrollar la creatividad mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de su gusto particular, por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación. (Currículo de Educación Inicial, 2016, p. 32)

Adicionalmente Barrigón citado por Barba (2019) “destaca el desarrollo expresivo, creativo e imaginativo que los niños alcanzan mediante actividades de Educación Plástica en las aulas, pues estas contribuyen tanto a la expresión del niño, como su desarrollo integral” (p. 05). En este sentido, se puede decir que la creatividad de los niños es una de las habilidades en la que los docentes deben poner más énfasis, puesto que, en la etapa infantil la estimulación temprana y adecuada brinda a los niños oportunidades para la resolución de problemas. La Fundación Carlos Slim (2019) menciona que:

Los niños desde que son pequeños cuentan con un gran potencial creativo, ya que su cerebro es mucho más receptivo a los estímulos del medio ambiente, por lo que la primera infancia será el momento perfecto para brindar las condiciones adecuadas para que se manifieste la creatividad.

Por lo tanto, una adecuada intervención y mediación por parte de un docente es primordial para garantizar el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial.

En educación virtual resulta complejo proveer a los niños de 4 a 5 años actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad debido a que resulta difícil la manipulación de objetos, además de algunos factores como que la conectividad de internet no es óptima, el docente no tiene acceso directo para la mediación en la experiencia de aprendizaje; los niños abandonan la actividad propuesta y se dedican a otras acciones, los padres de familia realizan la actividad por el niño. Por lo que para desarrollar la creatividad en educación virtual resulta ser una buena estrategia la ejecución de aplicaciones digitales mediante el juego orientadas al aprendizaje

En el Centro Educativo “San Carlos” en el contexto de la pandemia Covid 19, los docentes tuvieron que desarrollar sus clases en modalidad virtual, aspecto que supuso un desafío tanto para los docentes, niños y padres de familia. Por lo que el desarrollo de la creatividad de los niños se vio disminuida debido a que los actores no tenían dominio, ni experiencia en el manejo de la plataforma virtual y la ejecución de recursos digitales actuales e innovadores, aspecto que motivó la presente investigación en la cual se propuso la aplicación de un plan de actividades que responda tanto a la necesidad de los docentes como de los estudiantes para poder desarrollar la creatividad en línea, puesto que, en dicha modalidad, no se puede tener una interacción en la cual el mediador pueda realizar una observación directa y desde luego evaluar con una mejor eficacia, pues, en algunas ocasiones son los padres de familia quienes toman el rol de mediador, siendo sus evaluaciones no tan asertivas y honestas, dificultando el desarrollo de las destrezas, habilidades y por consiguiente la creatividad en los niños. Ante este escenario surge la necesidad de realizar esta

investigación titulada “La creatividad en la Educación en Línea de los niños de Educación Inicial 2 del C.E.I. “San Carlos”

Teniendo en cuenta dicha problemática el impacto de esta investigación es de nivel alto, pues, actualmente la sociedad se encuentra sumergida en un mundo digitalizado en el cual, prácticamente para toda actividad existe una forma virtual de realizarlo, por tal razón, es de suma importancia que los docentes conozcan actividades para desarrollar la creatividad de manera virtual.

Ahora bien, para dar solución a esta problemática se plantean los siguientes objetivos: Desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos, identificar las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial, describir los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad en la educación en línea, proponer recursos tecnológicos y actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. En base a los objetivos expuestos se han planteado las siguientes preguntas científicas: ¿Cómo se puede desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos? ¿Cuáles son las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad? ¿Qué factores inciden en el desarrollo de la creatividad? ¿Cuáles son los recursos tecnológicos y actividades que propician la creatividad de los niños en la educación en línea?

Por lo expuesto antes, esta investigación es de tipo correlacional con un enfoque cualitativo. Para el estudio se seleccionó a todos los niños del nivel inicial 2, siendo 10 sujetos de estudio del Centro Educativo “San Carlos” mediante la aplicación de un programa de actividades orientadas a favorecer el desarrollo de la creatividad, cabe señalar que antes de la aplicación del programa, se utilizó la técnica del test con su respectivo cuestionario, con el cual se realizó un

pretest para identificar el nivel de creatividad de los niños en los elementos como: la fluidez, la elaboración, la originalidad y la flexibilidad, de igual forma se aplicó un posttest con el fin de evidenciar si hubo un desarrollo óptimo después de la aplicación del plan de actividades. Así pues, los resultados demuestran que hubo un incremento de la creatividad en las variables originalidad con un 20%, en flexibilidad con un 40%, en fluidez con un 20% y en elaboración con un 10%, de este modo se puede decir que la aplicación del plan de actividades fue exitoso y es recomendable para el desarrollo de la creatividad.

Por otra parte, cabe señalar que a pesar de las limitaciones de la presente investigación en cuanto al tiempo y a la modalidad, misma que no permite hacer una observación directa y objetiva en la ejecución de las actividades de los niños, se espera aportar al fortalecimiento y al fomento de la creatividad en el Centro Educativo San Carlos.

Para constituir la información en la presente investigación se ha dividido en tres capítulos, en el primer capítulo se aborda la parte teórica con respecto a los Fundamentos teóricos acerca de la educación en línea de los niños de educación inicial, en el segundo capítulo se enmarca el marco metodológico en el cual se declara el estudio preliminar que justifica la existencia del problema a resolver, y en el tercer capítulo se expone el análisis de los datos recolectados por el test en cuanto a la aplicación del plan de actividades.

## **CAPÍTULO I**

### **Fundamentación Teórica de la Creatividad en la Educación en Línea del Nivel Inicial II**

En la sociedad en la que se vive actualmente, cada persona se ve constantemente influenciada por situaciones o acciones, que delimitan su proceder y la forma en la que esta actúa ante cada situación, si bien cada ser es libre de elegir como enfrentar, las situaciones cotidianas que se presentan, varias optan por lo que ya han hecho o realizado otros, ya sea porque esto les parece seguro al notar que funciona y se piensa que de igual forma sucederá con ella, copiando exactamente lo que el otro realizó, sin pensar en cómo podría innovar o como podría basarse en esa idea para ofrecer algo parecido pero con diferente influencia en la población.

La creatividad siendo una capacidad que todos la presentamos ya sea en mayor o menor rasgo, sin duda es un pilar fundamental de sobrevivencia y adaptación al medio, por tal razón estimularla y desarrollarla es un punto muy importante en la vida de cada ser humano, en este sentido, dentro de la educación en línea esta se ve algo afectada, puesto que, si se ha de estimular en los infantes, quienes por lo general requieren una atención y observación constante por parte de un profesional, casi siempre demanda de una atención presencial, así pues, la educación en línea se plantea como todo un reto para los docentes de educación inicial, poniendo a prueba tanto la creatividad del niño como la de los padres de familia y sobre todo la del docente, quien ha de buscar la manera más factible de llegar a sus estudiantes con planificaciones innovadoras que llenen ese espacio que requiere la creatividad.

Así pues, en el presente marco teórico se hace énfasis en los temas que ayudan a sustentar el proyecto de investigación y responden a la creatividad en la educación en línea, señalando como más relevante el conocer que es la creatividad, como esta se desarrolla, elementos que la

conforman, factores que la limitan, que es una educación en línea, ventajas y desventajas de la educación en línea, la creatividad en los docentes y estudiantes en línea, el rol de los padres, estudiantes y docentes en la educación en línea.

## **1.1 Creatividad**

Hablar de creatividad es señalar a la curiosidad, al riesgo y sobre todo a dar respuesta a problemas grandes y cotidianos que día a día se enfrenta la sociedad, no todo el mundo cree ser creativo, pero de una u otra forma todos son creativos en algo que realmente se interesa; hasta el día de hoy muchos entienden a la creatividad como un factor principal del arte en todos sus elementos y formas, no obstante la creatividad se encuentra en cosas tan simples y comunes, como la forma en que una persona se arregla para salir de su casa. Un aspecto muy importante en cuanto al desarrollo de la creatividad es la estimulación que esta recibe en las edades tempranas o en la etapa de la infancia, así pues, esta ira varía en cada persona; en este sentido, la creatividad se entiende como una capacidad que se manifiesta en todas las personas, destacando varias cualidades que llevan a desarrollar un pensamiento creador que no tiene límites, sin embargo es preciso señalar algunos de sus componentes, de esta forma Guilford citado por Esquivias (2004) expresa que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (p. 4). Al poder leer ciertas habilidades y aptitudes que engloba la creatividad es seguro que por lo menos una de ellas se encuentra más desarrollada en cada persona, varias de ellas se manifiestan sin siquiera que la persona poseedora se dé cuenta, sino más bien es notada por sus amigos y allegados, como por ejemplo la originalidad, por tanto la creatividad es sin duda un factor primordial para impulsar la innovación, resolución de problemas y en un sentido más amplia facilitar la vida de una forma original.

### ***1.1.1 Desarrollo de la creatividad***

Si la creatividad es de suma importancia en cada persona para su correcta adaptación al medio y sobretodo superar dificultades de forma exitosa, el cómo esta debe ser desarrollada en cada ser, es un pilar fundamental, de tal manera que, para desarrollarla existen un sin número de métodos y estrategias, los cuales se basan en recursos, mismos que según, Enríquez (2016) señala que con estos “podemos experimentar avances y evolución en la respuesta ante problemas. Algunos de ellos son: el juego, la literatura, torbellino de ideas, actividades plásticas y resolución de conflictos” (p. 03) de todos los antes mencionados, hay uno en el cual, se puede insertar todos los mencionados por el autor y es el juego, puesto que en este, se ejecutan de una manera atractiva para los niños y que por lo general se debe propiciar en todo momento y mediante esto es como el niño debe aprender, siendo que, jugar es lo que mejor sabe hacer, ahora bien, para inicial el juego se puede apoyar el docente, con la lectura, en el cual se despierte el interés por el niño, al escuchar como personajes ficticios realizan actividades divertidas que tal vez el no conocía, y al jugar llevarlo a la resolución de problemas que se enfrenta para ganar, habiendo o no un premio, aunque si de este se trata se tiene las actividades plásticas, las cuales desatan la imaginación del niño, pues, si se menciona que por ejemplo vamos a crear una casa o algún objeto y se le da la libertad de que el niño la desarrolle sin ponerle limitaciones, en un principio este hará que su pensamiento creador salga a flote, ya que producirá creaciones que a él le gusten y basado en los esquemas que él ya tenga definidos ayudando al docente a conocer en donde debe reforzar.

Si bien todo esto podría parecer que está dirigido a niños de entre 3 y 5 años, no es así, ya que tanto la práctica del juego como de la lectura, debe ser algo que no se estigmatice por la edad, pues el que un niño lea, aporta a su creatividad en gran parte, por tanto, en los niveles superiores de básica, es preciso mencionar que no se debe dejar el juego como medio de aprendizaje

primordial y pasar a una escolarización tradicional, García (2015) agrega que “el proceso creativo debería enseñarse tan a fondo como se enseña matemáticas o lengua y no solo delimitarlo a las disciplinas artísticas” (p. 17), así pues, se denota la importancia de que la creatividad se propicie más a fondo en nuestras instituciones educativas, poniéndola a nivel de otras materias, que por lo general hoy en día ocupan grandes cargas horarias dentro de clases.

### ***1.1.2 Elementos de la creatividad***

Como toda capacidad esta también está conformada por algunos elementos que la hacen más comprensible y sobre todo notable, dado que si algún objeto o pensamiento creativo, presenta un par de los siguientes indicadores como lo menciona Guildfor citado por Guerrero (2018) tales como “fluidez, flexibilidad, originalidad elaboración, redefinición, análisis y síntesis” (p. 02) es claro que lo que se tiene es algo innovador y por lo tanto creativo, en especial si presenta los 3 primeros items ya que esto según Guildfor es signo de pensamiento divergente y pensamiento lateral, desatando en la persona su instinto explorador en busca de varias respuestas hacia un problema que se le presenta.

#### ***1.1.2.1 Fluidez.***

La Fluidez se entiende como la capacidad que una persona tiene para desenvolverse tanto sus pensamientos como en su actuar, Mier et al. (2012) señala que “la fluidez es tanto un facilitador como un producto de la comprensión: la comprensión y la fluidez guardan una relación causal recíproca” (p. 21), en este sentido, se puede señalar a la misma como un elemento en el cual la creatividad se apoya para demostrarse, puesto que, para que una idea fluya y está a la vez sea capaz de darse a entender de forma sencilla y rápida, requiere de una pronta organización de ideas, en este sentido, no todas las personas presentan dicha capacidad y no por su ausencia significa que una persona no sea creativa. La fluidez por lo general se da a notar cuando una persona se expresa

tratando de comunicar una idea o varias ideas, estas al unirse deben demostrar coherencia y sentido hacia la resolución de un problema, por tanto para que la fluidez se desarrolle en una persona, esta debe tener previo conocimiento del tema propuesto, además que el leer siempre ayudará a una mejor elección de palabras aumentando el vocabulario.

### ***1.1.2.2 Análisis***

Uno de los elementos más señalados dentro de la creatividad es el análisis, además de ser uno de los más difíciles y raros de presenciar en una persona, en un niño llega a ser algo extraño notar cierta capacidad, puesto que, elaborar un análisis sobre un tema o un problema por lo general siempre requiere que una persona posea ciertos conceptos sobre lo que se ha de analizar. Un análisis refleja un pensamiento creador avanzado ya que requiere descomponer el problema en varias partes para poder hallar la solución o alternativas, por ejemplificar se puede mencionar a Fernández (2002) quien dentro del análisis de contenido señala que “El propósito básico del análisis es la identificación de determinados elementos componentes de los documentos escritos”(p. 37), en este sentido, si bien el análisis en los niños es una capacidad que se ha de desarrollar con el tiempo, una de las estrategias para estimularlo es que el infante arme y desarme objetos o simplemente rompecabezas, pensar en donde ira cada pieza y en como esta se acopla guiado por una imagen, desarrolla un esquema en el que el niño sintetiza, puesto que el análisis y la síntesis van de la mano, si bien son contrarias ambas se retroalimentan.

### ***1.1.2.3 Originalidad***

Hablar de la originalidad es sin duda hablar de ser únicos, no en el sentido de tener o poseer algo que nadie más tiene, sino en el sentido de elaborar con algo común y ordinarios algo único y llamativo, no solamente en objetos, si no en la forma en que los pensamientos e ideas construyen el actuar y la realización de tareas cotidianas, desde esa simple percepción ya se puede notar la

originalidad. No muchas personas relacionan lo original como un elemento de la creatividad, si no que esto más bien a lo largo de los años se ha tergiversado confundándose con poseer un objeto o algo en concreto que ya sea por su marca o material se distingue de los demás y no por eso es que sea único. La originalidad va más allá de eso, puesto que abarca desde un estilo, ingenio e innovación, muchas personas pueden tener una misma idea sobre algo o como resolver algún problema, pero solo quien es original a de destacar, así pues, Laverde (2010) señala que “La significación de original apunta a algo que aparece por primera vez, que no es una simple copia o repetición de lo ya conocido” (p. 3). En los últimos años la originalidad en la sociedad ha destacado mostrándose en los llamados emprendimientos, mismos que solo los que demuestran ser únicos e innovadores prevalecen, por tanto, si se ha de ser creativo, también se ha de ser original en cuanto a como se muestra hacia el mundo.

#### ***1.1.2.4 Elaboración***

Uno de los elementos que la creatividad conlleva de por si es la elaboración y es una muestra clave para conocer si una persona o niño demuestra un nivel elevado de creatividad, el cómo esta persona elabora algún trabajo o como este lleva a cabo sus proyectos siempre llama la atención, puesto que, quienes no poseen una alta creatividad por lo general demuestran admiración, ya que a muchos no se les hubiera ocurrido tal forma para resolver un problema o llevar a cabo un plan. En este sentido Serrano (2009) señala a la elaboración como “La habilidad que tiene una persona para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original alcanzando niveles de complejidad y detalle” (p. 9). Elaborar para una persona creativa frecuentemente rosa con el inconformismo, debido a que siempre siente que se puede realizar de mejor forma un proyecto y casi siempre se ve limitado por falta de recursos que se encuentran fuera de su alcance, no obstante siempre la creatividad en una persona lo impulsa a querer alcanzar la perfección siendo esto un

punto negativo, dado que no simplemente se conforma con algo que satisfaga una necesidad, si no que considera varios aspectos para los que podría servir dicha resolución de un problema.

#### ***1.1.2.5 Redefinición***

Una persona creativa demuestra varios elementos de la misma y uno de ellos es la redefinición, siendo esta la capacidad que un ser presenta para buscar varias y diferentes soluciones a un mismo problema, no se conforma con señalar la solución que todos optan, puesto que, siempre piensa en otros caminos, ya sean arriesgados o más elaborados pero que sin duda alguna son capaces de brindar una variedad de ideas que incluso pueden desembocar en la creación de nuevas soluciones factibles e innovadoras que se adaptan a un nuevo estilo de vida que por lo general es lo que constantemente la sociedad se encuentra pidiendo, redefinir algo es basarse en la solución que se tenía, pero esta nueva a de satisfacer nuevas necesidades que se van dando con el pasar de los tiempos. Tenesaca & Hernandez (2010) señala a la redefinición como “La capacidad para reestructurar percepciones, conceptos o cosas. La persona creadora tiene la habilidad para transformar algo en otra cosa.”(p. 93), en este sentido un ejemplo es la creación de normas y leyes que ayudan a convivir, al ser dirigidas hacia una población o un grupo de personas estas no siempre serán eficaces; para con los niños o infantes es la capacidad de armar algo totalmente diferente con algunos objetos, como por ejemplo con los legos, de esta forma se entiende que la redefinición siempre va de la mano con la innovación, así que tarde o temprano ha de ser la creatividad quien destaque en cada situación.

#### ***1.1.2.6 Síntesis***

Si bien el análisis era descomponer algo en todas sus partes o items, la síntesis se enfoca en lo contrario y que al igual que el análisis también requiere poseer conceptos básicos sobre lo que se desea establecer, conocer varios aspectos e ideas. Haber tenido un sin número de

experiencias harán que la síntesis sea más sencilla, no obstante, en un niño sintetizar algo es un poco más complejo, por tanto, para esto se requiere una estimulación muy sistemática, misma que se recae tanto en los docentes como en los padres. Por lo general cuando un niño no conoce algo o presenta la curiosidad sobre un tema los adultos por ignorancia o por simple lógica se le da la respuesta completa, obviando el que el niño sea quien la descubra al señalarle ciertas circunstancias o aspectos que lo pueden llevar a conocer y obtener por sí mismo una respuesta, ir dando pistas para que el niño con ese cúmulo de información sea quien organice y arme la idea, ya que, el sujeto combina varios elementos para formar un todo o una idea y así sintetizar una respuesta siendo esto una excelente forma de estimular un pensamiento creador.

#### ***1.1.2.7 Flexibilidad***

Por último, dentro de los elementos de la creatividad se encuentra la flexibilidad misma que hace alusión a la forma en que una persona se desenvuelve dentro de un ambiente, casi siempre va de la mano con la fluidez, sin embargo, esta se apoya en ella para tener una forma más eficaz de adaptarse a dicho ambiente. Serrano (2009) señala a la flexibilidad como “La habilidad que tienen las personas de desplazarse de una idea otra, de un contexto a otro, dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas y superar la propia rigidez. Ser flexible requiere de visualizar diversas categorías de respuestas” (p. 8). En este sentido se puede mencionar 2 tipos de flexibilidad. Una de ellas es la flexibilidad que se da de forma inconsciente, puesto que el sujeto sin siquiera fijarse este ya se adaptó a un lugar, pudiendo desenvolverse de forma más fluida dentro de un entorno y sin sufrir mucho el cambio. Por otra parte se tiene a la flexibilidad consiente, misma que el sujeto al conocer su nuevo entorno este pone en marcha un sin número de ideas con las cuales se podrá adaptar mejor, si bien este tipo de flexibilidad aparenta ser el menos creativo, es el más inteligente,

puesto que, la persona considera varios aspectos para adaptarse a su nuevo ambiente, de esta forma se garantiza la comodidad y la fluidez.

## **1.2 Imaginación**

Uno de los factores más importantes para que la creatividad fluya es la imaginación, estimularla es clave para el pensamiento creador, puesto que esta nos lleva a desarrollar ideas que dan solución a problemas sin la necesidad de invertir el tiempo en algo físico o concreto, debido a que se trata de algo meramente imaginario. Menchen citado por González & Barraca (2004) define a la imaginación como “una capacidad mental que implica la formación de representaciones, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual. Imaginar equivale a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, soñar, e ir más allá de lo percibido o lo real” (p. 76), Así se da a entender como una capacidad única en cada ser, influenciada por el medio en el que se desarrolla, si alguien en una reunión menciona un auto blanco, es muy probable que todas las personas lo único que imaginen en común es el color, la forma, el tamaño, la capacidad y hasta el modelo será diferente y único en cada ser, por tanto, imaginar es una de las principales razones por la cual la creatividad no tiene límites, la imaginación en si es infinita, en este sentido lo único camino que la imaginación puede seguir es el de las vivencias y conocimientos que una persona haya obtenido, basado en eso varias ideas pueden o no tener sentido, no obstante eso no significa que dejen de ser producto de la imaginación, entonces es claro que esta requiere de estímulos que la lleven a un correcto desarrollo, no se debe olvidar que esta capacidad va de la mano con la creatividad, siendo uno de los factores principales y de no ser propiciada no se desarrollaran ninguna de las dos, por tanto, es importante conocer cuáles son los métodos y estrategias para desarrollar de manera eficaz la imaginación.

### ***1.2.1 Estimular la imaginación***

Dentro de las instituciones educativas esta se propicia en los primeros niveles, más que en los siguientes niveles, de tal forma que, es en el nivel inicial en donde los niños ponen su imaginación a volar, ya que, en esta etapa es cuando sus esquemas mentales se están construyendo y dando forma, determinando el cómo se desarrollan en el medio, Jiménez (2016) afirma que “El camino inicial del proceso de imaginar o acto de ser de la imaginación es la producción de la idea como acción del sujeto que reflexiona sobre la realidad”(p. 15), así pues, una de las estrategias más conocidas en el inicial para desarrollar la imaginación es la lectura de cuentos, debido a que si es abarcada de la forma correcta, realizando gestos, tonos de voz y utilizando su medio, no cabe duda que en los niños hará que su imaginación se despliegue de forma abismal, además de incitar a los niños a la lecto-escritura, que es otra forma de desatar su imaginación. El que los niños tomen sus propios libros y se pongan a leer por gusto y diversión es un gran avance, dado que, leer lleva a la construcción de un pensamiento divergente, formando su imaginación con varios estereotipos de sus libros y luego a la escritura de sus ideas, es importante que después de que el niño haya terminado de escuchar el cuento o leído, hacer preguntas y actividades acerca de cómo el percibió que se desarrolló la historia, de esta manera se conocerá que tanto el niño comprendió y además que esquemas mentales formo con su imaginación.

### ***1.2.2 Factores internos***

Como toda capacidad que se ve influenciada por varios factores, de igual forma la imaginación tiene factores que la identifican y la hacen única para cada persona, en este sentido se puede mencionar los factores internos, mismos que hacen referencia a los gustos o preferencias de cada persona, el con que asocia cada objeto, el sentido del humor y desde luego su carácter y temperamento, todo esto da como resultado una sensibilidad que dirige y desarrolla a la

imaginación hacia una fantasía, de tal forma que basado en esto pueden existir varias, las más destacadas como las visuales y auditivas haciendo referencia a pintores y músicos.

### ***1.2.3 Factores externos***

Por otra parte se tiene los factores externos, mismos que dan a la imaginación otra forma de percibir e imaginar, se entiende que los factores externos son las situaciones en las que una persona se ha visto comprometida y la llevan por experiencia a idealizar ciertos efectos al realizar cualquier actividad, viviendo o imaginando circunstancias que inciden directamente al imaginar, también se enmarcan los estímulos, puesto que, si la imaginación de una persona fue estimulada desde tempranas edades, su imaginación suele ser más compleja, en este sentido su fantasía se ve encaminada y podría ser hasta predecible, por ejemplo en los artistas cada uno de ellos reflejan en su arte lo que la sociedad y cultura influencio en ellos, de esta forma la imaginación y su expresividad en cada persona se entiende como una mezcla entre los factores internos y externos, llevándola a ser única en cada ser.

### **1.3 Características del niño creativo**

La infancia es por así decirlo, fantástica pues mientras el adulto se preocupa por seguir reglas y esquemas establecidos, el niño busca nuevas experiencias, es más atrevido y tiene un deseo innato por explorar, descubrir y experimentar, es prácticamente como una necesidad de ellos, y gracias a sus juegos, van creando universos completamente diferentes a los habituales, por lo general un niño creativo, demanda libertad, no le gusta que dirijan sus actividades, ellos tienen una manera peculiar de hacerlo y es ahí precisamente donde sale a relucir su pensamiento divergente, que según Castillo (2016) “trata de buscar distintas soluciones ante una misma situación, por lo que también requerirá la capacidad de desechar las que consideremos menos adecuadas. Este tipo de pensamiento se asocia más a la vida cotidiana, cuya solución puede no ser única” (p. 17), cuando

un adulto se enfrenta a un pensamiento divergente sólo tiene dos opciones, apoyar al niño o simplemente limitarlo a realizar lo que se le ha pedido, esto último ocurre con frecuencia y es así cómo poco a poco los infantes van perdiendo el interés y su seguridad.

Así pues, se puede percibir que un niño es creativo cuando reflexiona con gran rapidez y facilidad, tiene una calidad imaginativa rica, puesto que le gusta soñar despierto ,inventa sus propios juegos, invitan a más compañeros para que formen parte de los mismos, pero si no tienen a nadie cerca, no se preocupa y juega solo, suele ser muy sensible, se asombra con gran facilidad, es intuitivo y perceptivo, y es poseedor de una gran energía y vitalidad, no le gusta estar quieto y tolera con mayor tranquilidad el desorden.

### ***1.3.1 Pensamiento divergente y convergente en niños de educación inicial***

El pensamiento divergente y convergente son dos formas distintas de pensar e idealizar soluciones o creaciones. Si bien ambos son prueba de que una persona puede llegar a dar soluciones e innovar en cuanto a cómo se desarrolla cualquier actividad o proyecto, uno de ellos es el más común y es el convergente; puesto que, este pensamiento siempre opta por lo más lógico y racional, tratando de evitar riesgos y disminuir daños, por otro lado, se tiene al divergente, este es conocido por buscar varias soluciones, siendo arriesgado y cuestionando todo, explora y destaca su curiosidad en el ¿Qué pasaría si? De esta manera es capaz de obtener mejores resultados en cuanto a el pensamiento divergente, en este sentido Yumbla (2013) señala que es un “resultado de procesos mentales de tipo creativo porque presenta cualidades novedosas en el desarrollo de nuevas combinaciones de ideas o enunciados, crea y no se limita a la repetición o la memorización de lo que ya existe” (p. 20), sin embargo, mucho de algo nunca es bueno; puesto que, si una persona tiende a tener mucha confianza en su pensamiento divergente y no es capaz de dimensionar el riesgo; cuando falla lo hará de una forma catastrófica, de igual forma el pensamiento convergente,

si solo se guía por lo lógico y razonable, es muy probable que no encuentre una solución y se estanque sin avanzar, prefiriendo su zona de confort; por tanto, ambos pensamientos deben estar correctamente guiados y estimulados.

En los infantes el pensamiento divergente es una cualidad, la cual por lo general vislumbra en todos, de tal forma que, es muy común que los padres tiendan a pensar que su niño es un genio, sin embargo, varias veces se la confunde con la falta de educación en cuanto al comportamiento, en este sentido (Morales, 2017, p. 3), señala

A los niños se les puede educar y enseñar a tener cierta originalidad y a no conformarse con lo tradicional o elemental. Los padres deben aceptar preguntas divergentes y curiosas y admitir nuevas ideas, ya que resolver de muchas maneras las diferentes situaciones facilita el pensamiento productivo.

De esta manera se entiende que tanto el docente como los padres de familia son quienes han de impulsar el pensamiento divergente, motivando al niño a desarrollar su originalidad en cada actividad que realice, y desde luego tomando como iniciativa a la curiosidad, pues, esta es la ventana hacia la exploración misma que ha de generar nuevos esquemas con ideas y varias soluciones ante un problema.

## **1.4 Características del pensamiento divergente**

### ***1.4.1 Explorador***

“Al nacer todo ser humano necesita adaptarse al mundo al cual llega, por ello, nacemos con un deseo profundo de conocer, de saber, es así que la exploración es un eje que organiza nuestro desarrollo como seres humanos” (Pérez, 2017, p. 1). Una de las características principales de un niño creativo es que es explorador, no se puede señalar a alguien como creativo si este no presenta rasgos de curiosidad y en la constante necesidad de conocer el porqué de varias cosas y sucesos

que se desarrollan a su alrededor. La exploración lleva a un autoaprendizaje del cual es muy probable que quien lo practica, jamás se olvide, por lo general todos los infantes son exploradores, confundidos constantemente con la curiosidad, y señalándola como mala, en este sentido si el niño no es correctamente guiado es muy probable que se castre esta característica, ya que varios padres no conocen e ignoran muchas de las señales de un niño creativo y comúnmente lo tachan de “destructor”, cuando lo que el niño hace es tratar de comprender como es que algo funciona, desembocando en la destrucción hasta de sus propios juguetes.

#### ***1.4.2 Independiente***

Ser independiente es algo que no muchas personas logran desarrollar, puesto que la inseguridad o la falta de confianza en sí mismos es muy alta, no obstante, en un ser con pensamiento creativo la independencia se da de forma natural, ya que, por lo general este no suele ser comprendido fácilmente por el resto de quienes lo rodean, sin embargo, esto no significa que no le guste estar con más personas. Una persona creativa presenta el rasgo de independencia desde que es un infante, puesto que, disfruta de su imaginación, de la forma en como el percibe al mundo, por tanto, no es raro ver a un niño jugando solo y mencionando varias cosas que para un adulto no tienen sentido, sin embargo, mucho de esto se pierde al crecer, ya que, varios niños no reciben los estímulos adecuados.

### **1.5 Factores que inciden en la creatividad**

La creatividad está presente de forma innata en el ser humano, pero eso no quiere decir que no requiera atención especial, ya que, existen factores que pueden favorecer o bloquear el desarrollo de la creatividad de los infantes. A continuación, se aborda los factores que obstaculizan el desarrollo de la creatividad:

Tanto padres de familia como docentes llevan una vida con responsabilidades de un adulto alejados de la realidad del pensamiento de los niños, así pues, cuando los niños muestran rasgos de querer salir del molde, enseguida se los encamina para que hagan lo que se les pidió. Esta excesiva rigidez aniquila la imaginación y la inventiva del infante y es ahí donde empieza a surgir el temor al fracaso, el rechazo a adoptar nuevas formas de pensamiento desemboca en él conformismo. Hay que entender que no es sencillo generar ideas nuevas, por lo tanto, se debe ser atento a todas las señales de creatividad que presente el niño y observarlas con mayor tolerancia, no siempre se puede comprender lo que el niño desea expresar, pero es necesario apoyarlo para que no desista y continúe con esa forma de pensamiento. Según Gardner advierte que:

Si por el contrario a los niños se les impide estas actividades de descubrimiento en la escuela o en casa; lugares en donde habitan la mayor parte del tiempo, se les empuja a una única dirección o se les inculca la opinión de que solo hay una respuesta correcta, o que las respuestas correctas solo deben ser dadas por quienes tienen autoridad, entonces las posibilidades de que aventuren por su cuenta se reducen sensiblemente (Sánchez & Morales, 2017, p. 71)

El niño también pasa por estas mismas emociones cuando intenta crear algo novedoso, y si se encuentra con críticas desalentadoras, se sentirá frustrado y poco apreciado y más adelante mostrara poco interés por demostrar aquello que piensa o siente, simplemente se quedará callado y se dejará moldear como deseen. Siendo que indirectamente es a lo que apunta la educación que hoy en día se presencia en las instituciones educativas, dado que no son capaces de guiar a un sujeto que cuestiona y pone en juicio cualquier afirmación que se le presente y más bien lo tilden como alguien indisciplinado, inquieto, que no respeta las normas establecidas, que para la mayoría de personas que son adultas son fáciles de comprender y asimilar, pero no siendo así para alguien

que requiere atención en cuanto al asimilar esta información, sin perder su deseo de investigar y conocer el porqué.

### ***1.5.1 Disciplina***

Es muy común que un niño creativo sea muy inquieto y difícil de controlar, tanto por los padres como por los docentes, pues, un niño creativo se ve en la constante necesidad de explorar, palpar, preguntar y en si moverse, Guanipa et al. (2007) menciona que “En el ámbito educativo la disciplina escolar se entiende como el conjunto de normas que regulan la convivencia en la escuela” (p. 127), de esta forma conociendo las normas de una escuela el sentarse para aprender no va con él perfil de un niño creativo, así pues, se debe tener cuidado pues muchos de estos niños suelen ser hiperactivos, pero esto no significa que el niño tenga un pensamiento creativo avanzad. En este sentido, lo mejor tanto para los padres como para los docentes es ir con un profesional para descartar cualquier afección que el infante este presentando. La disciplina en si no es mala, sino la forma en como esta se presenta ante los demás, siempre será correcto señalar que existen lugares y momentos para realizar algo y hacer entender esto a los niños, por tanto, si esta es guiada por alguien que ignora los aspectos de un niño creativo o no sabe cómo mediarlos, es muy probable que se obtenga el efecto contrario al deseado; una disciplina exagerada limita a un niño creativo y la falta de esta crea a un niño sin sentido de responsabilidad, he ahí la importancia de un mediador que conozca los rasgos de un pensamiento creativo en una persona.

### ***1.5.2 Exceso de Tolerancia***

Si por una parte es bueno que se tenga una disciplina mediada y por otra es malo que la disciplina no sea tomada de forma consciente, de igual forma el exceso de tolerancia ante las situaciones que se puede exponer un niño con pensamiento creativo es malo. El exceso de tolerancia en especial se da por parte de los padres y más aún cuando se trata de un hijo único, lo

que constantemente conlleva a que este no presente respeto por nada y la gente o la población en general lo tilden de “mimado”, por tanto, es de suma importancia que en cuanto esto se denote en una familia, esta acuda inmediatamente a donde un profesional que los ayude guiándolos, para que no haya conflictos en un futuro próximo.

### **1.6 Potenciar la creatividad en el niño**

“Una persona creativa no posee ningún poder especial, sino un mayor conocimiento o experticia y prolongada motivación de adquirirlo y usarlo, hecho que demuestra cómo cada persona puede llegar a desarrollar sus habilidades creativas pues nadie nace desprovisto de ellas” (Velásquez, Remolina, & Calle, 2010, p. 325). En este sentido se puede mencionar que toda persona es creativa de alguna forma, nada más que esta se encuentra adaptada a su medio o sus necesidades y desde luego depende de la estimulación que haya recibido dicha persona a tempranas edades, así pues, a continuación, se abordan los factores que desarrollan la creatividad:

Como toda capacidad innata de las personas y al ser una de las más importantes en el desarrollo de la persona para su correcta adaptación y superación en el medio, esta debe ser potenciada al máximo. En la infancia o en la primera década de vida del niño, debe ser cuando la estimulación sea apropiada, en primer lugar, se puede mencionar el ambiente en donde se desarrolla el niño, puesto que, este deberá ser uno que invite a la exploración, que despierte la curiosidad y lleve a la lúdica, si bien todo juego es productivo, es importante que el docente prepare juegos acoplados al aprendizaje de tal forma que se den los conocimientos que se requieran. Velásquez, Remolina, & Calle (2010) afirman que una de las formas para fortalecer esta capacidad es “Brindar estímulos de aprendizaje, crear escenarios considerados como micromundos reales y contextualizados, que ayuden al desarrollo de capacidades, destrezas y actitudes de los estudiantes.

Adicionalmente, un escenario de aprendizaje puede representar un caso que simula situaciones reales de manera controlada” (p. 328)

Por otra parte en el hogar, también es un espacio donde el niño va a desarrollar su creatividad y por lo tanto este también debe tener su propio sitio en el cual pueda llevar a cabo dichos estímulos que en la escuela se le dan, pareciera algo obvio que los padres de familia ya deberían saber que es preciso un ambiente dedicado para que el niño juegue en el hogar, muchos lo confunden con la habitación en la que el niño duerme, pero al ser como dice la palabra habitación, esta suele siempre tener reglas, una de las más comunes es que este ordenada, por tal razón el niño no vea a este lugar como un espacio para poder jugar libremente, por tanto es preciso que en el hogar haya un espacio libre de reglas para que el niño pueda ser el mismo y tenga la afinidad por explorar, de esta forma poder desarrollar un pensamiento creador.

### ***1.6.1 Ambientes***

Si bien la creatividad es una capacidad que dota de extraordinarias ideas a una persona, en un niño es sumamente importante el lugar en donde esta se ha de desarrollar, por un lado se podría decir que para desarrollar al máximo la creatividad sería bueno dejarlo jugar con lo que encuentre y que explore y busque la forma de adaptarse a su medio, no obstante un ambiente de aprendizaje destinado a desarrollar la creatividad nunca está demás, si bien no se busca generar problemas para que el niño desarrolle su pensamiento creativo, dicho espacio a de promover que el infante haga volar su imaginación y con el genere nuevos esquemas en base a la exploración teniendo a su alcance las herramientas necesarias como unos simples pictogramas hasta un complejo rompecabezas. Por otra parte, para niños en los cuales es evidente su avanzada creatividad, es necesario mencionar que para ellos el docente debe considerar ciertos aspectos, por tanto, Palacios (2016) menciona:

Aceptar que las diferencias en cuanto a la forma de percibir la realidad, de concebir los problemas, de establecer las opciones resolutorias, de evaluar las posibles respuestas, de afrontar las soluciones, en fin, del seguimiento del propio proceso y de la forma de desarrollarlo será lo que permita que los asesores y alumnos construyan su propio ambiente creativo para el aprendizaje. (p. 7)

En este sentido el elaborar un ambiente destinado al desarrollo de la creatividad se denota como un proyecto en el cual se debe tomar en cuenta varios aspectos, sin embargo, cabe recalcar que la creatividad en sí, siempre encontrará la mejor forma de explotar los recursos que tenga a su alcance.

### ***1.6.2 Detección temprana***

Detectar de forma temprana en un niño una creatividad avanzada sería algo difícil, puesto que, en la infancia todos somos sumamente creativos, un infante siempre sorprende a sus padres o adultos por la forma en cómo se adapta a un medio que está hecho para personas mayores, esto despierta el asombro de quienes lo rodean, sin embargo, para un docente de educación inicial, el que un niño realice ciertos movimientos o actividades resulta normal, ya que, por lo general este se ve constantemente envuelto en estas vivencias, pero si el docente es quien detecta una avanzada forma de desenvolverse en el medio de algún niño en particular este debe iniciar rápidamente un seguimiento comenzando con la notificación a sus padres para que estos no lo limiten y mas bien entren en un campo de comprensión y motivación. En este sentido Herrera (2017) señala que “Hay que estimular e incidir en el potencial creativo de cada persona, con un tipo de educación creativa, no solo en el ámbito escolar sino también en el núcleo familiar y social” (p. 38). Por tanto, el primer lugar en donde se ha de detectar y estimular el desarrollo de la creatividad es la escuela, además de ser también el primer ambiente.

## **1.7 Creatividad en el nivel inicial**

En la actualidad el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del nivel inicial es totalmente lúdico, con estrategias que se guían mediante juegos, pero sobre todo con la exploración y el constante despertar de la curiosidad, pues si un niño presenta la curiosidad, es por seguro que va a aprender, por tal razón el docente de educación inicial debe tener la creatividad suficiente como para hacer que un tema común y corriente, se vuelva totalmente extraordinario y de esta manera llamar la atención de los niños, Avalos (2016) agrega que “aprender experimentando posibilita la creatividad y, en esa misma medida el desarrollo integral de la personalidad. Se aprovechan la curiosidad, el deseo de saber y el interés que parte del propio niño para responder a preguntas y descubrir nuevos mundos” (p. 44), generar en el niño las preguntas las dudas y el cuestionamiento en el nivel inicial es uno de los objetivos que se tiene, y para esto el docente debe estar totalmente preparado, para que el niño al hacer sus cuestionamientos no sienta vergüenza o se intimide al no conocer del tema, sino que este vea a la exploración e indagación como el medio principal hacia el conocimiento, de tal forma que el desarrollo de la creatividad estará garantizada.

## **1.8 Recursos para desarrollar la creatividad en el nivel inicial**

Para el desarrollo de la creatividad existe una amplia variedad de recursos y material didáctico disponibles tanto en el internet como en librerías a los cuales los docentes y padres de familia tienen acceso. En este apartado se aborda los recursos y material didáctico físicos y digitales

### ***1.8.1 El material didáctico y recursos físicos***

Si bien la educación en línea nos brinda un sin número de material didáctico digital como videos, imágenes y actividades interactivas online, mismas que ayudan a potenciar el aprendizaje de los estudiantes, no es así para con los infantes de nivel inicial, puesto que esto solamente es para desarrollar una pequeña parte de todas sus destrezas y habilidades. Es aquí donde se pone a

prueba y se visualiza la creatividad del docente para desarrollar material didáctico en el cual los niños puedan apoyarse y recrearlo en sus hogares, Montessori citado por Fajardo et al. (2018) menciona que el elaborarlo “No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender” (p. 171). Por tanto, dentro de la educación en línea el reto se encuentra en que no se puede hacer nada más allá de mostrar y enseñar el funcionamiento de dicho material, como máximo se puede guiar y aun así quedar faltando lo más importante que es el contacto del docente con sus estudiantes para poder observar la manipulación del mismo y evaluar de una forma más efectiva.

Por otro lado, de no ser posible que el niño tenga acceso a estas TAC, los recursos didácticos deben ser simples y fáciles de elaborar, tanto para el docente que es quien explicará cómo realizarlo, como para los padres, pues, son quienes lo han de elaborar en casa.

En este sentido, se pueden utilizar varios objetos del hogar que sustituyan a los materiales que normalmente se tiene en los centros educativos, utilizando desde los granos que son para la alimentación y adaptándolos a la necesidad de la destreza, también se puede utilizar los espacios de la casa, juguetes para contar y ordenarlos por color, forma y utilidad, así como su ropa para identificar colores con los que se viste y desde luego se puede reciclar varios objetos para transformarlos desde instrumentos musicales, hasta maquetas en los que el niño pueda identificar y mediar su aprendizaje. Si bien existe material didáctico el cual se puede comprar, en una pandemia no es lo más recomendable, además siempre se encuentra el aspecto económico, por tanto, aquí depende de la creatividad del docente y su facilidad de palabra para explicar cómo realizar dicho material.

### ***1.8.2 Recursos digitales***

Para la creatividad el material con el que se ha de trabajar o aprender es muy importante y dentro de la educación en línea es todo un reto y más aún si se trata de la educación inicial, ya que, en este nivel más del 80% de las clases son con material didáctico, llevando el aprendizaje hacia lo concreto, haciendo que el niño desarrolle todos sus sentidos a través de la exploración, así pues, Morales (2012) señala que:

El material didáctico es usado para favorecer el desarrollo de las habilidades en los alumnos, así como en el perfeccionamiento de las actitudes relacionadas con el conocimiento, a través del el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás. (p. 9)

Por tanto, los recursos didácticos a utilizar para la modalidad en línea pueden ir desde visitar páginas web como youtube kids en el cual se puede encontrar desde canciones para aprender hasta videos de cómo realizar algún experimento, todo esto dedicado específicamente para niños, de igual forma se encuentran distintas páginas web que brindan juegos lúdicos online, si bien algunas son de paga, otras no lo son como por ejemplo: Cistic, cokitos, arbolabc, pipoclub entre otros, en la cuales se puede aprender de forma interactiva, con sonidos, gráficos y la exploración, así también brindan un experiencia inmersiva, puesto que, el niño se siente parte de la actividad y siente gratitud al realizar y aprender mientras juega. Así mismo, se tiene las aplicaciones para los teléfonos inteligentes las cuales se pueden descargar desde la App store o Google play, mismas que al igual que las paginas web algunas son gratuitas y otras de paga, por nombrar algunas de las gratuitas como: Papumba, Lego world, Lego train, Drawing for kids, entre otros. Estas aplicaciones al igual que las paginas web son muy interactivas con un nivel de aprendizaje muy alto, puesto que, también se basan en el juego como medio de aprendizaje.

## **1.9 Educación en línea**

El tiempo ha enseñado diferentes formas de realizar alguna actividad, ya sea la experiencia o el simple hecho de buscar nuevas formas de adaptarse, hacen que para realizar una misma actividad existan diferentes métodos, estrategias y modalidades. En este caso la educación virtual es algo que ya se venía dando desde el momento en que el internet se volvió más factible y al alcance de las masas, por tanto, la educación en línea es una modalidad que en un principio no se encontraba reglamentada, no obstante varias instituciones vieron en ella una oportunidad tanto para lucrar como para brindar el acceso a la educación a personas que no podían asistir de forma física a la institución o simplemente porque en esta modalidad se acomodan tanto de manera económica como por cuestiones laborales, es este sentido Aretio (2017) señala que “Estas prácticas a distancia van progresivamente arrebatando espacio y tiempo a las formas más convencionales de enseñar y aprender, las metodologías a distancia que priman el trabajo autónomo de los estudiantes, así como las actividades cooperativas y colaborativas” (p. 10). Así pues, varias instituciones educativas abordaron la modalidad en línea, aun siendo este un campo que no se encontraba pulido para brindar la experiencia y calidad educativa. Aspecto que se dio a conocer cuando la pandemia obligó a todas las personas al aislamiento y sobre todo a una comunicación en línea.

### ***1.9.1 Ventajas y desventajas de la educación en línea***

Estudiar en línea a primera vista podría aparentar que en esta modalidad todo es sumamente factible y varios de los recursos se encuentran a tan solo un clic y en parte es una gran verdad, no se puede negar que estudiar en línea desde la comodidad del hogar, aparte de abaratar gastos también genera una cierta simpatía con la innovación, así pues, Aretio (2017) señala que la educación en línea:

Permite seguir los estudios sin los rígidos requisitos de espacio (¿dónde estudiar?), asistencia y tiempo (¿cuándo estudiar?) y ritmo (¿a qué velocidad aprender?), propios de la formación tradicional; combinar familia, trabajo y estudio; permanecer en el entorno familiar y laboral mientras se aprende; compaginar el estudio también con otras alternativas de formación. (p. 12)

No obstante, no todo fluye de una forma tan sencilla y es algo con lo que la humanidad en esta pandemia se ha dado cuenta, tanto así, que varias personas llegan a la conclusión de que la educación en línea no sirve, pero como puede ser esto posible si en la red de internet se tiene hoy en día toda clase de información y es casi imposible no encontrar algo que por lo menos haga referencia a un tema propuesto. Aunque la respuesta parezca simple, es mucho más compleja, debido a que, con el cambio a la modalidad virtual por parte de las instituciones educativas se pudo vislumbrar como el ambiente online no es para todos, que, así como cada persona es diferente, cada estudiante tiene una forma diferente de aprender.

En este sentido se notó aún más en las instituciones que brindan la educación en línea a niños e infantes, en quienes por lo general su aprendizaje va de lo abstracto a lo concreto, destacando que para que muchos de ellos aprendan necesitan palpar, vivenciar y sobretodo la socialización con sus compañeros y docentes, si bien el internet dispone de varias aplicaciones o webs para que la comunicación surja, nada se compara con el hablar y sentir a la persona frente a frente, es así que los niños o estudiantes no logran tener un experiencia completa en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje y es aquí en donde la creatividad por parte del docente, estudiantes y padres de familia se lleva a cabo en todo lo que palabra engloba. Si bien se puede decir que la educación en línea es un éxito para estudiantes adultos con un criterio formado, con los niños es otra cosa, no un fracaso, sino más bien señala a un proyecto que se armó rápido e

improvisadamente y este no contempla todos los aspectos que surgen a lo largo del año escolar en línea, por mencionar a uno de ellos sería la responsabilidad por parte de los padres de familia.

### ***1.9.2 Brecha digital***

Uno de los grandes problemas que enfrenta la educación en línea es la brecha digital, puesto que varios países de Latinoamérica y en especial Ecuador, no todas las personas cuentan con el acceso a una red de internet, para muchos el tener este servicio es un lujo, aun cuando ya hace mucho tiempo que esto dejó de ser así y pasó ser una necesidad. El que varias personas no tengan acceso a internet es la muestra clara que nuestra sociedad aún no está preparada para una educación en línea, no obstante, la pandemia obligó globalmente a mudarse a esta modalidad, sin embargo, la desigualdad que existe en cuanto a la brecha digital se pudo vislumbrar aún más. Cubrir esta necesidad de que todas las personas tengan acceso a internet para que de esta forma puedan recibir clases en línea es una tarea muy difícil tanto para los gobiernos como para las mismas familias, debido a que, en muchas de ellas tan solo se cuenta con un teléfono inteligente y más de dos niños que requieren el acceso a la educación. Según la CEPAL (2018) en el último estudio a nivel nacional que se realizó dentro del Plan Nacional de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información 2016-2021 en el año 2018 un 40,73% de la población nacional tiene un computador y un 90,66% tiene un teléfono inteligente y tan solo un 57,32% tiene acceso a internet en el Ecuador, con estos porcentajes además tomando en cuenta que con la pandemia la crisis se agravó se podría decir que una educación en línea en Ecuador aun no es viable.

### ***1.9.3 Creatividad en la educación en línea***

La educación en línea siempre trae consigo varios retos, si bien se puede decir que con los estudiantes de bachillerato o universitarios no se tiene tanto problema pues la responsabilidad ya la asumen ellos, no es así con los más pequeños, es este caso infantes del nivel inicial, quienes aún

no tienen un esquema de lo que engloba la responsabilidad, si no que apenas esta se encuentra en desarrollo, por tanto, la creatividad aquí supone un reto muy grande para los docentes, primeramente buscando métodos y estrategias que brinden una estructura en la cual el niño sea capaz de sentir a la persona que se encuentra a través de la pantalla como el profesor o guía, en este sentido la creatividad tanto del docente, de los niños y hasta los padres de familia es puesta a prueba y llevada a cabo con planificaciones que se adapten a un estudio a distancia en el cual los niños puedan desarrollar su creatividad en base a los que el docente señala en la clase, puesto que los complementos de la misma se ven obligados a ser tomados con objetos del hogar, representando desde el juego simbólico, hasta realizar material didáctico.

#### ***1.9.4 La creatividad en el docente para las clases en línea***

La creatividad en un docente es casi obligatoria por decirlo de alguna manera, si bien en las clases presenciales con personas adultas la creatividad es algo no tan expuesto, con infantes es todo lo contrario, el que los niños aprendan depende mucho de qué tan creativo sea el docente y este encuentre la forma más sencilla y divertida de enseñar a desarrollar sus capacidades. Según Camacho et al. (2013) un docente creativo “Debe destacarse como un innovador de métodos y estrategias que coadyuven a la integridad multidisciplinaria en los estudiantes”(p. 6), así pues, en la educación en línea la creatividad es aún más exigente, ya que, dicho docente debe encontrar la forma de mantener la atención de sus niños a través de una pantalla, teniendo a su alrededor recursos audiovisuales, ordenándolos de tal forma que el niño centre su atención y despierte en el la curiosidad, motivándolos a realizar las actividades en su hogar de forma exploratoria.

#### ***1.9.5 La creatividad en los estudiantes o niños en línea***

Desarrollar la creatividad en línea es todo un reto para el docente y más aún si depende de otros, en este caso el que la creatividad se desarrolle o sea estimulada dependerá en gran parte de

los padres de familia, en ellos recae toda la responsabilidad, pues si bien el docente puede instruir correctamente el como desarrollarla a los niños e incluso tratar de hacerlo en línea, si los padres de familia no colaboran con el docente, esto termina en un fallo completo, de esta forma, la creatividad de los niños que estudian en línea depende completamente de la responsabilidad de sus padres.

### **1.10 Comunicación con los padres en línea**

El tener una buena comunicación en toda sociedad, institución o grupo siempre es primordial y aún más dentro de la educación, una comunicación en la cual no solamente sea el dar a conocer el estado de algo o alguien, sino que esta va más allá de lo laboral, en muchos espacios laborales se encuentra hasta prohibido; no siendo así en la educación, en donde el docente es preciso que conozca desde el ambiente familiar en el que sus estudiantes se desarrollan, hasta por qué llega atrasado un estudiante, conocer el terreno en el que el docente pisa, hará que sus métodos y estrategias sean más asertivos, puesto que cada persona es única y por lo tanto un docente debe tener una comunicación constante con los estudiantes y padres de familia, así pues, se entiende que esto aparte de evitar el fracaso escolar, motiva a los estudiantes a ser mejores, de tal forma que ellos no se ven solos y sienten esa confianza en su docente, que los lleva a no solamente verlo como un agente que dicta clases, si no como un amigo en el cual ellos pueden tener el apoyo necesario y así superarse tanto escolarmente como personal, en este sentido Martínez (2010) señala que “Escuela y familia han de compartir inquietudes, intercambiar informaciones y pensamientos sobre la educación, la escuela, los hijos...Y ayuda a establecer pactos y acuerdos sobre ciertas actuaciones hacia el niño/a” (p. 2).

### ***1.10.1 Comunicación docente – padres en línea***

Si bien la comunicación entre el docente y los padres de familia es sumamente importante para garantizar el éxito del proceso educativo, en línea lo es aún más, puesto que, si es un docente que imparte clases a niños o infantes este debe también percatarse que la responsabilidad por parte de los padres sea la esperada, por tanto, que el docente en la clase en línea no solamente comparte su conocimiento con los niños si no también con los padres, al indicarles como se ha de realizar cada actividad, para que sirva, que objetivo tiene y desde luego la importancia que requiere dicho tema, en este sentido, en la educación en línea para infantes el docente deja de ser guía y mediador y pasa a ser un guía y observador, ya que, quienes tienen el contacto con los niños son los padres y en ellos recae la responsabilidad del que los estudiantes cumplan con las tareas y actividades planteadas para alcanzar las destrezas planificadas.

### ***1.10.2 El rol de los padres en la educación en línea***

Tal como se señala anteriormente, el rol de los padres de familia requiere de una completa responsabilidad de su parte, la educación en línea es una modalidad en la cual el docente no es un mediador completamente, más bien es un guía y evaluador, el rol de los padres de familia dentro de una educación en línea es la de constantemente apoyar a sus hijos en las tareas o actividades que el docente planifica para sus alumnos, si bien los padres de familia muchas veces no son capaces de comprender el porqué de algunas actividades, esto no significa que para su hijo no sirva, por lo tanto los padres de familia son quienes han de brindar el apoyo a su docente, por lo que se requiere una constante comunicación, por tanto, López (2015) afirma lo siguiente “Cada familia se organiza de acuerdo a sus propias pautas y prácticas de crianza y estas a su vez se encuentran regidas por la herencia familiar y cultural”(p. 4).

### **1.11 Comunicación con los estudiantes en línea**

La comunicación en un aula de clase entre el docente y sus estudiantes es un tema del cual se puede señalar varios aspectos en los cuales muchos de ellos pueden variar debido a que cada uno de ellos es un mundo totalmente diferente, si bien puede haber denominadores en común como con las tareas, disciplina y trato. La comunicación entre el estudiante y el docente es algo sumamente importante, tanto como para el éxito en la labor estudiantil como para desarrollar lazos de amistad. En este caso la comunicación en línea y más aún en el nivel inicial es todo un reto para el docente, puesto que los infantes a pesar de lograr entender y socializar con el docente, este depende totalmente de la responsabilidad que tengan sus padres o representantes, puesto que, mientras se desarrolla la clase en línea, es importante que un adulto se encuentre a su lado constantemente, de lo contrario es muy fácil que un niño se distraiga y pierda la concentración, por tanto, una buena comunicación del docente para con sus estudiantes siempre depende de los padres de familia, ya que ellos son los mediadores de la misma, haciendo llegar hasta ellos desde fotos hasta videos en los cuales el docente pueda dirigirse hacia los estudiantes de forma constante.

### **1.12 Plataformas virtuales**

Un aspecto sumamente importante o uno de los más destacados dentro de la educación virtual es el acceso a plataformas virtuales, siendo esto uno de los pilares más importantes para un correcto y mejor desarrollo de la educación en línea, Becerro (2016) conceptualiza a las plataformas virtuales dedicadas a la educación como “Un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación” (p. 2 ) Así pues, hoy en día no se puede decir que una institución educativa brinda educación en línea si esta no presenta una plataforma virtual en la cual

tanto los estudiantes como los docentes puedan interactuar, si bien en los niveles superiores estas sirven para presentar sus tareas, poder tener un seguimiento constante de sus notas y poder estar enterado de las notificaciones que brinda su institución educativa; para con los infantes una plataforma virtual es un tanto más interactiva, ya que esta no solamente debe cumplir con los requisitos antes mencionados, sino que debe brindar a sus estudiantes o niños el sentir de que su docente se encuentra ahí, observándolo con videos y fotos en los cuales él se dirige hacia ellos como si se encontraran frente a frente, y de esta forma desarrollar más la confianza y el sentir de estar en un ambiente de aprendizaje.

### ***1.12.1 Empleo de las plataformas virtuales***

Las plataformas virtuales dentro de la educación en línea son un apoyo constante para el docente, en este sentido Huamán (2018) señala que:

La evolución tecnológica debe venir dada acompañada de un tutor que tenga métodos tradicionales que indiquen el lugar donde se encontrará o se impartirá el contenido y los lugares de apoyo en caso de un inconveniente, esto hace alusión a una educación más libre y sin parámetros formativos. (p. 12)

Si bien en la educación inicial varias de ellas no son de gran apoyo, existen algunas que si permiten un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico e interactivo, aunque algunas de ellas son de paga, otras se adaptan a la necesidad del docente, por ejemplo para guía de los padres de familia en cuanto a las actividades que sus niños deben realizar existen aplicaciones o sitios web como las de Google que ofrecen grandes beneficios y desde luego privacidad, permitiendo el acceso solo a dichos usuarios que el docente permita. Por otra parte, existen un sin número de páginas web e incluso aplicaciones que permiten aprender lúdicamente, por tanto, todo depende de la creatividad

que el docente tenga para adaptar todas esas ventajas y desventajas a su planificación, haciendo de sus clases lo más atractivo posible.

Sin duda alguna la creatividad es un factor primordial en la vida de cada persona, hablar de ella abarca muchos temas y situaciones, tal como se ha podido leer. Por tanto es preciso mencionar que si bien esta es un rasgo característico en toda persona, no todas son creativas para algo en específico, sino más bien depende del ámbito en el que esta se desarrolla, haciendo referencia a los ambientes en los cuales una persona vive, en este sentido hoy en día la creatividad ha sido puesta a prueba más que nunca en cuanto a la adaptación a una nueva realidad, misma que forzó a más de una persona a salir de su zona de confort en varios ámbitos en especial el de la educación. Innovar, explorar y adaptarse son los desafíos que día a día se toman en las clases online, poniendo a la creatividad en marcha a cada instante, así pues, el lograr adaptarse a esta realidad, ha sido una muestra clara de que tan desarrollada se encuentra la creatividad en cada ser, en este sentido, tanto estudiantes como docentes buscan la forma de llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso.

Cada día que pasa algo nuevo surge, con esto muchas necesidades son cubiertas, así como también surgen nuevas necesidades, la modalidad de la educación en línea es sin duda un gran avance para la educación y comodidad de la sociedad, sin embargo, aún se encuentra lejos de ser para todos los niveles, por tanto, siempre representará un reto para quienes la afrontan y de esta manera tratan de llevar un proceso de enseñanza aprendizaje que sea de calidad, sin obviar capacidad alguna.

## **CAPÍTULO II**

### **Estudio del diseño metodológico de la creatividad en la educación en línea en Educación**

#### **Inicial 2 del C.E. San Carlos**

El presente capítulo de la tesis tiene el propósito de describir de forma detallada la metodología que se va a seguir para el desarrollo de la investigación titulada: La creatividad en la educación en línea de los niños de Educación Inicial 2 del C.E. San Carlos.

#### **2.1. Metodología**

Existen varios tipos de investigación y estos se dan dependiendo de los objetivos, para Rojas (2015) son tres los establecidos, como: descriptiva, analítica y exploratoria; el autor señala en un nivel básico a la experimental, a la cual se le aplican estímulos ya sea a sujetos u objetos experimentales, en éste se observa la reacción y se lleva un registro de los resultados, por tanto, establece la relación existente entre causa y efecto. Luego ubica a la descriptiva, siendo esta la de menor demanda, ya sea tanto por el costo, como por los conocimientos y esfuerzo, además del tiempo que requiere, así como la capacidad y la ejecución de la misma. En un último nivel ubica la investigación analítica o correlacional, la cual busca la correlación entre variables, además que no establece relaciones de causa, una característica muy importante de este tipo de investigación es que se puede manejar múltiples variables. (p. 6-7).

##### **2.1.1. Tipo de investigación**

Así pues, tomando en consideración estos tipos de investigación, la investigación sobre creatividad en la educación en línea de los niños de Educación Inicial 2 del C.E. San Carlos es de tipo correlacional, puesto que, como lo indica Cazau (2006), en esta investigación su objetivo principal es medir la relación que puede existir eventualmente entre variables o conceptos de estudio, ya sea de los mismos sujetos u otros, más exactamente busca establecer si existe o no una

correlación, de qué tipo es ésta y desde luego su intensidad, por tanto, pretende analizar cómo se vinculan varios fenómenos entre sí. También se puede decir que este tipo de investigación se encuentra enmarcada dentro de la metodología no experimental, pues, la finalidad es encontrar explicaciones con el estudio de la relación entre variables, por tanto, algunas preguntas que suelen surgir son: ¿Qué factores influyen? ¿Existe alguna relación entre variables? ¿Qué formas de alteración se dan? ¿Cómo influye una variable?

De igual forma el autor Marroquin (2012) también señala que esta tiene como objetivo establecer la intensidad de asociación o relación no causal que puede existir entre dos o más variables, destacando que se caracterizan porque el primer paso es medir la variable para después mediante pruebas a las hipótesis correlacionales se pueda estimar dicha correlación probabilística.

Además de las características antes mencionadas, el autor Rojas (2015) señala que la investigación correlacional o analítica “Busca la asociación o correlación entre variables. No establece relaciones causales. El Objetivo y/o hipótesis y las variables postulan “relaciones” probabilísticas.” (p. 7). Por otra parte, (Pacheco, 2019, p. 2), señala algunas características y etapas fundamentales en la investigación correlacional.

#### Características.

- Es un método que está abierto para adquirir conocimientos y procedimientos nuevos, con la finalidad de mejorar con seguridad los resultados.
- Es un experimento donde pueden surgir ciertos errores, que al final pueden sacarlo a la realidad.
- No considera las conclusiones acertadas o finales, ya que pueden cambiar dependiendo de las nuevas investigaciones que estén en contra de algunas hipótesis.

- Necesita muestras, lo que es de gran importancia dentro de este método, debido a que si no se toma adecuadamente los resultados serían errados.

Etapas.

1-Observación

2-Descripción

3-Examen crítico

4-Segmentación del fenómeno

5-Enumeración de las partes

6-Orden, clasificación y análisis de la información obtenida.

En este sentido, como en esta investigación se pretende desarrollar la creatividad de la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos, este tipo de investigación correlacional se acopla exitosamente con las características antes mencionadas. Así pues, habiendo mencionado el tipo de investigación, de igual forma es preciso declarar el enfoque investigativo que se alinea con este proyecto de investigación, pero antes de empezar, cabe señalar a breves rasgos cada uno de ellos, puesto que, se dividen en tres tipos según lo menciona Otero (2018), por una parte se tiene al enfoque cuantitativo, mismo que se centra en mediciones numéricas, utilizando la observación dentro del proceso para recolección de datos, además los analiza para responder a las preguntas de investigación, de esta forma realiza un análisis estadístico con la medición de parámetros, obtención de estadígrafos y frecuencias de la población, planteando al problema de estudio en concreto y delimitado. Por otra parte, se tiene al enfoque cualitativo, este presenta la característica de que se recolecta los datos sin medición numérica alguna, considerándolo naturalista, en el cual se considera una variedad de técnicas, visiones y concepciones no cuantitativas, por tanto, el investigador examina el contexto dónde se realizará

dicha investigación, así pues, el enfoque cualitativo es humanista y en su gran mayoría no se prueban con hipótesis. Por último, se tiene al enfoque mixto, el cual nace en vista de la necesidad de afrontar problemas complejos en la investigación planteados dentro de las ciencias y enfocarlos de una forma holística, dentro de este enfoque el investigador utiliza técnicas tanto cualitativas como cuantitativas, así pues, este enfoque responde al problema desde el diseño concurrente. (p. 3- 24).

Por tanto, es preciso señalar que en esta investigación no se pretende cuantificar los datos recolectados, sino más bien identificar características de las destrezas que desarrolla la creatividad, observando cualidades que demuestren los estudiantes, por tanto, esta investigación toma un enfoque cualitativo y tal como menciona Ramos (2015), “busca la comprensión de los fenómenos en su ambiente usual, desarrollando la información basada en la descripción de situaciones, lugares, periódicos, textos, individuos, etc. Este enfoque, suele ser utilizado para el descubrimiento y refinamiento de preguntas de investigación” (p. 14), No obstante, además del enfoque cualitativo, también es preciso señalar que esta investigación es inductiva, puesto que, como lo menciona Mata, (2019) “los conceptos y categorías de análisis surgen conforme se profundiza en el estudio; lo cual, implica, a su vez, un diseño de investigación flexible, así como el desarrollo abierto de un marco referencial” (p.1).

Ahora bien, este enfoque destaca la importancia hacia un análisis reflexivo y profundo que logre sintetizar la información subjetiva de cada uno de los estudiantes, ya que, tanto sus habilidades como destrezas dentro de la creatividad se encuentran en un continuo desarrollo, en este sentido, se toma en cuenta las circunstancias en que cada estudiante se puede encontrar y por tanto, su creatividad se verá afectada ya sea de forma positiva o negativa haciendo imposible realizar un estudio cuantitativo, llevando a que en esta investigación no se plantee hipótesis, sino

más bien se opté por preguntas científicas, mismas que serán respondidas a lo largo del proyecto de investigación.

### **2.1.2. Población y muestra**

Para esta investigación se detalla la población y la muestra en la cual se desarrolla dichos fenómenos, cabe recalcar que dentro de esta investigación se trabaja con la población en total, mas no con una muestra en específico, así pues, (Carrillo, 2015, p. 6) menciona que la población es la:

Totalidad de unidades de análisis del conjunto a estudiar, conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada, también llamada conjunto de casos que satisfacen los criterios predeterminados y que al mismo tiempo son accesibles para el investigador.

También se hace referencia a lo que es la muestra y la unidad muestral, la cual se usa en la presente investigación, según Díaz (2018) es “La unidad de análisis es cada uno de los elementos que constituyen la población y por lo tanto la muestra” (p. 11). Como por ejemplo en una unidad educativa serían los docentes, los estudiantes, los directivos y padres de familia, cada uno de ellos llegan a ser la unidad de análisis o de muestreo. En este sentido, de acuerdo a Ventura (2017) la muestra “es entendida como un subconjunto de la población conformado por unidades de análisis” (p.648). Por ende, se entiende que la muestra, sirve para poder delimitar a la población en el caso de que esta sea muy amplia, por tanto, la muestra llega hacer un grupo pequeño, el cual es factible para la investigación, en cuanto al tiempo, recursos para el investigador.

Tal como se lo había mencionado anteriormente para esta investigación se ha considerado tomar una pequeña muestra de la población total, ya que, de acuerdo con Díaz (2018) “La población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos,

organismo, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación” (p. 4).

Por tanto, en esta investigación se toma una muestra de 10 niños del Inicial 2, puesto que, son niños con los cuales el docente investigador mantiene mayor comunicación mediante zoom y más plataformas virtuales, además como docente tutor conoce en gran parte el comportamiento, fortalezas y debilidades de los niños y cuenta también con la confianza de los padres de familia, por otra parte, el realizar la investigación con 10 niños beneficia la fluidez y eficacia del proyecto investigativo, así como la obtención de datos más certeros.

### **2.1.3. Métodos, técnicas e instrumentos**

Dentro del marco metodológico también se considera los métodos, técnicas e instrumentos que se han de utilizar para llevar a cabo la investigación, por tanto, es preciso comprender a qué se refieren cada uno de ellos, en este sentido, Camacho et al. (2015) menciona que “El método es la organización interna del proceso investigativo. Es una sucesiva reconfiguración de procedimientos que involucran diversas técnicas e instrumentos que finalmente le otorgan validez” (p.33).

Para la investigación existen una variedad de métodos investigativos, pero para esta investigación en específico se considera al cualitativo, ya que éste se adapta de mejor forma a los objetivos, necesidades y características de este proyecto investigativo, pues Hernández, et al. (2018) señala que el método cualitativo “busca la descripción profunda y completa de hechos, situaciones, expresiones, actitudes, creencias, emociones de las personas, ya sea de manera individual o colectiva, con el fin de analizarlos, comprenderlos y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimientos” (p. 94)

Por consiguiente, se ve necesario la aplicación de este método, ya que, al investigar la creatividad es imprescindible señalar cualidades que se desarrollan dentro de la educación en línea para poder corroborar cómo se lleva a cabo la educación en dicha modalidad y de esta forma lograr recolectar datos que permitan proporcionar información de las habilidades y destrezas que influyen positivamente en una educación en línea, ayudando de esta forma a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el Centro Educativo “San Carlos”.

Una vez que se ha definido el método, ahora es pertinente tratar acerca de las técnicas con las cuales se ha de desarrollar esta investigación, puesto que, estas responden a los objetivos, además de esto, sean de apoyar en el método, llegando a ser las técnicas uno de los pilares más importantes para el proyecto de investigación, tanto que, el éxito de la misma recae en qué tan bien se encuentren realizadas dichas técnicas, cómo se lleven a cabo y cómo estas recolectan la información, así pues, esta presenta características esenciales que según Baena (2017, p.67) debe presentar.

1. Propone una serie de normas para ordenar las etapas de la investigación científica. (Diseños de investigación.)
2. Aporta instrumentos y medios para la recolección, concentración y conservación de datos. (Fichas, entrevistas, cuestionarios, observaciones, etc.) Respecto del acopio de la información se distinguen: 1) Las técnicas de investigación documental, y 2) Las técnicas de trabajo de campo.
3. Elabora sistemas de clasificación. (Guías de clasificación, catálogos, etcétera.)
4. Se encarga de cuantificar, medir, y correlacionar los datos, aplicando los métodos y sistemas de las ciencias técnicas como las matemáticas, la estadística y la cibernética. (Procesamiento de datos.)

5. Proporciona a la ciencia el instrumental experimental.

6. Guarda estrecha relación con el método y la teoría.

Por tanto, tomando en consideración lo antes visto para este proyecto de investigación se ha visto apropiado emplear las técnicas del test y la observación directa participante de tal forma que se realice un pretest y un posttest, para corroborar la validez de un programa de actividades para el desarrollo de la creatividad. La técnica del test según Anastasi y Urbina citado por la comisión internacional de test, ITC (2014) la define como:

Procedimientos o métodos que evalúan la presencia de un factor o fenómeno que comprende un conjunto de ítems (preguntas, estímulos o tareas) que se puntúan de forma estandarizada y se utilizan para examinar y posiblemente evaluar las diferencias individuales en aptitudes, habilidades, competencias, disposiciones, actitudes, o emociones

Así pues, el test tiene varios tipos que pueden adaptarse dependiendo de la necesidad del investigador, en este sentido, los tipos de test se dividen según el método, según la finalidad, según el planteamiento del problema, según el área, según la modalidad de aplicación y según las demandas exigidas. Por tanto, para esta investigación nos centramos en el que es según el planteamiento del problema, mismo que deriva en dos subtipos de test, como son los de ejecución máxima y los de ejecución típica. Conforme lo antes mencionado en este proyecto se toma el test de tipo ejecución máxima, puesto que, éste se adapta a la necesidad que se presenta en esta investigación (Chiner, 2016, p. 6).

Cómo se mencionó anteriormente el tipo de test seleccionado para este proyecto de investigación según el planteamiento del problema es el de ejecución máxima, ya que, este tipo de test permite que los niños resuelvan cada ítem poniendo en funcionamiento sus capacidades en un alto grado, demostrando sus destrezas, habilidades, así también como capacidad de percepción,

puesto que, estos test generalmente se usan para evaluar el rendimiento, la inteligencia, etc. Por tanto, con este tipo de test se pretende brindar datos que permitan recolectar una información más eficaz y veraz.

Por otra parte, para poder constatar de qué manera se desarrolla e impulsa la creatividad dentro de la educación en línea y con ello conocer qué instrumentos y qué TAC se utilizan y desde luego la eficacia de los mismos, es preciso realizar una observación directa, en este sentido Sierra y Bravo citados por Sanjuan (2011) menciona que la observación es:

la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente. Por tanto, se considera que la observación juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos. (p. 5)

Cabe recalcar que la observación al igual que cualquier otra técnica también posee tipos en el caso de esta son varios, sin embargo, para este proyecto de investigación se aborda la observación participante. Así pues, Rodríguez y García citados por Rekalde & Macazaga (2014) señalan a la observación participante cómo “un método interactivo de recogida de información que requiere de la implicación del observador en los acontecimientos observados, ya que permite obtener percepciones de la realidad estudiada, que difícilmente podríamos lograr sin implicarnos de una manera afectiva” (p. 7), entendiendo que la observación no participante es todo lo contrario a lo antes citado.

Una vez determinada las técnicas es preciso determinar los instrumentos con los que se ha de recoger los datos y de esta forma poder obtener una información con mayor validez en esta investigación. “Los instrumentos son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su

propósito, en el caso del cazador sería el equipo, las armas, inclusive botiquín o provisiones” (Baena, 2017, p. 68). En este sentido, el instrumento seleccionado es el Cuestionario de tipo test, por lo que, es preciso describir en qué consiste, cómo se aplica, a quiénes está dirigido y cómo se evalúa los datos obtenidos.

Este cuestionario es de tipo test, puesto que requiere evaluar algunos elementos de la creatividad que presentan los niños como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, de tal forma que, para una mejor veracidad y eficacia se optó por utilizar el test de pensamiento creativo de Torrance, el cual según su creador Ellis Paul Torrance citado por Martínez (2020) “es una prueba psicométrica que sirve para evaluar el nivel de creatividad figurativa y verbal de los niños”(p. 2) por tanto, se entiende que este consta de dos partes, de las cuales en esta investigación se usó únicamente la de expresión figurativa, puesto que, en la parte verbal los niños de entre 4 y 5 años de edad, algunos aun no desarrollan el lenguaje de forma que puedan expresar todo su sentir. Por otra parte, la de expresión figurativa es efectiva ante dicho problema, ya que, los niños usan el dibujo, el coloreo y el realizar rasgos para expresar desde edades muy tempranas sus emociones y deseos. Así pues, Jiménez 2007 señala que la finalidad del test en expresión figurativa es “evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración” (p. 4). Por consiguiente, se tomó el test de Torrance, el cual consta de 6 rasgos preestablecidos, mismos que el niño debe ir completando según su gusto, utilizando para esto lápiz y pinturas, con un tiempo de 40 minutos para completar las 6 figuras. Este test fue aplicado a los 10 niños del centro de educación “San Carlos” antes y después del plan de actividades “Mi creatividad online”, de tal forma, que luego se pueda evidenciar un contraste entre el pretest y el postest.

#### **2.1.4. Definición y operacionalización de variables**

**Variable independiente:** Creatividad

**Definición conceptual:** La creatividad es “una capacidad que poseemos todos los seres humanos, con la que podemos producir ideas nuevas y originales que sirvan para dar respuestas a necesidades, carencias o dificultades, cuyos productos han de ser constructivos y útiles” (Barcia, 2003, p.258).

**Definición operacional:** La presente variable será analizada mediante la aplicación del test de Torrance en los estudiantes del nivel inicial II del centro Educativo “San Carlos”, mediante el cual se podrá obtener un diagnóstico del estado de la creatividad de los niños antes y después de la aplicación del plan de actividades.

**Variable dependiente:** Educación en línea.

**Definición conceptual:** La educación en línea es “aquella en donde los docentes y estudiantes participan e interactúan en un entorno digital, a través de recursos tecnológicos haciendo uso de las facilidades que proporciona el internet y las redes de computadoras de manera sincrónica” (Ibáñez, 2022, p.02)

**Definición operacional:** La presente variable será desarrollada mediante la aplicación de un plan de actividades en línea (preparado por el investigador) a los niños de inicial II del Centro Educativo San Carlos, del 18 de mayo al 19 de junio del 2020, lo que dará paso a que los niños fomenten su creatividad en la educación en línea.

## **2.2 Plan de Actividades**

### **Mi creatividad online**

#### **2.2.1 Justificación**

La creatividad sin duda alguna es una habilidad que poseen todos los seres humanos ya sea en mayor o en menor grado, pero que sin duda alguna está debe ser potenciada desde edades muy tempranas mediante la intervención de los padres y educadores. En la etapa de la primera niñez tiene inicio el desarrollo de las primeras habilidades y destrezas que le permite al niño insertarse en su entorno social de manera autónoma e independiente. El niño es creativo por naturaleza, es curioso, es explorador, tiene gran capacidad de imaginación razón, por la que es preciso estimular y potenciar mediante actividades lúdicas, con distintos tipos de juegos y actividades cotidianas que promuevan la capacidad de encontrar una estrategia adecuada para la resolución de problemas. En base a esta consideración es necesario que los docentes de educación inicial tengan conocimiento acerca de la importancia del desarrollar de la creatividad de los niños, mediante la aplicación de metodologías activas y actividades lúdicas con el uso de las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) debido a que los niños en la actualidad por efecto de la pandemia Covid 19 tienen que estudiar en la modalidad virtual. Además, los niños tienen gran habilidad para manejar y conectarse de forma rápida y fácil con las tecnologías. En la actualidad los niños y niñas aceptan con normalidad que las tecnologías estén presentes en la sociedad, conviven con ellas y piden que los adultos sean parte de una vida acorde a estos tiempos. Con el presente programa de actividades se estimulará y potenciará la creatividad de los niños de educación Inicial 2 del Centro Educativo San Carlos.

## **Destinatarios**

El presente plan de actividades está diseñado para los niños y niñas del nivel Inicial 2 del Centro Educativo San Carlos.

### **2.2.2 Objetivos**

#### **General**

- Estimular la creatividad de los niños del nivel Inicial 2 mediante el uso de las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento.

#### **Específico**

- Sugerir actividades online que promuevan la creatividad con el uso de aplicaciones y páginas web educativas.

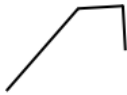
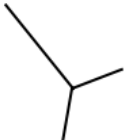




### **2.2.3 Evaluación**

En el presente plan de actividades se realiza una evaluación con un pretest y un posttest, utilizando como instrumento el Test de pensamiento creativo de Torrance, mismo que se ha sido utilizado en varios proyectos investigativos arrojando datos muy precisos. Con este test se puede medir el nivel de creatividad de los niños a través de completar patrones con dibujos, para ello se evalúan 4 elementos principales de la creatividad, como lo son: La originalidad, en la que destacan las ideas del niño, la fluidez en donde se evidencian el número de ideas que puede tener el niño, la flexibilidad en donde se puede observar los patrones de ideas que puede llegar a tener un niño y la elaboración en el cual se puede notar como el niño lleva a cabo una idea señalando hasta los pequeños detalles. Este test está diseñado para ser aplicado en niños desde los 4 años hasta los 8 años de edad, siendo un test que se puede llevar a cabo de manera colectiva e individual, en este caso el test será aplicado de manera individual con un tiempo de 30 minutos.

**Figura 1***Test de Torrance*

**CREATIVIDAD**

Nombre: \_\_\_\_\_

.....  
Firma del Representante.

*Nota.* Adaptado de Teste de Torrance para niños de 4 a 6 años, por Una pizca de Educación, 2019, <https://unapizcadeeducacion.com/2019/05/30/creatividad-test-de-torrance/>

### 2.2.4 Recursos

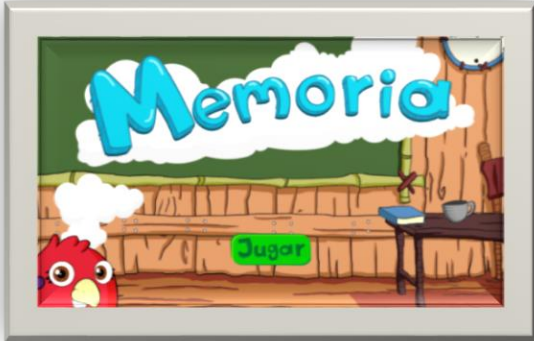

Los recursos personales necesarios para poder llevar a cabo el plan de actividades del presente proyecto de investigación son los siguientes:

- Docente
- Niños
- Padres de familia

Los recursos digitales y materiales necesarios son:

- Computadora
- Teléfono inteligente
- Tableta
- Conexión a internet

### 2.2.5 Actividades

<b>Actividad 1. Intenta recordarlo</b>	
<p><b>Objetivo:</b> Estimular la fluidez y la memoria de corto plazo del niño.</p>	<p><b>Figura 2</b> <i>Captura de pantalla de la pág. arbolabc</i></p> 
<p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador o teléfono,</li> <li>- Conexión a internet</li> <li>- Página web arbolabc.com</li> </ul>	<p><b>Fuente:</b> El autor.</p>
<p><b>Procedimiento:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conectarse a la página arbolabc.com</li> <li>2. Dar clic en la opción jugar</li> <li>3. De las cartas que se despliegan, elegir dos opciones al azar</li> <li>4. Recordar los números o figuras observadas</li> <li>5. Volver a elegir 2 cartas al azar y fijarse si aparece alguna figura antes observada</li> <li>6. Repetir la elección de cartas hasta encontrar los pares, de todas las cartas.</li> </ol>	<p><b>Figura 3</b> <i>Captura de pantalla de la pág. Arbolabc, sección juego</i></p> 
<p><b>Indicadores de evaluación</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recuerda fácilmente la ubicación de las cartas pares</li> <li>2. La rapidez con la que el niño selecciona la carta par</li> </ol>	<p><b>Fuente:</b> El autor.</p>

## Actividad 2. Creando mi mascota

**Objetivo:** Estimular la fluidez, flexibilidad y originalidad del niño.

**Recursos Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web Vedoque.com

**Procedimiento:**

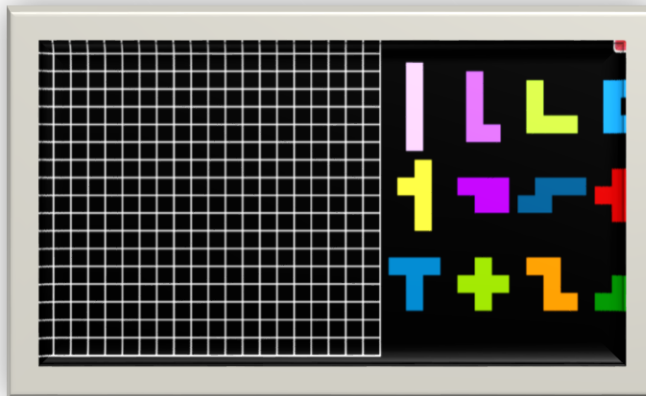
1. Conectarse a la página Vedoque.com (poner aquí el link)
2. Seleccionar la pestaña de juegos
3. Seleccionar el juego de puzles
4. Seleccionar jugar con puzles de forma libre
5. Formar figuras utilizando todos los puzles

**Indicadores de evaluación**

- Forma figuras con los puzles
- Utiliza todos los puzles para formar figuras

**Figura 4**

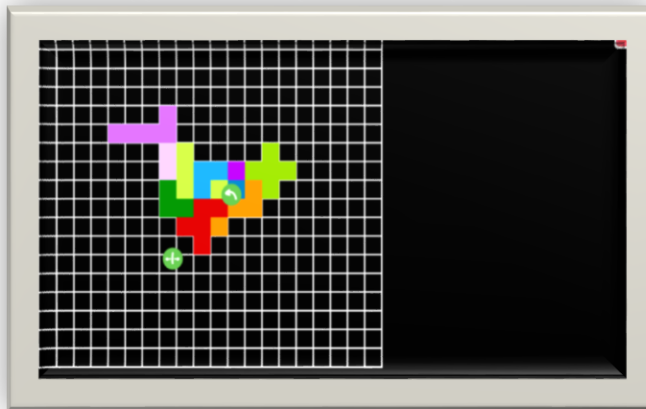
*Captura de pantalla del juego de puzles sin armar.*



**Fuente:** El autor.

**Figura 5**

*Captura de pantalla del juego de puzles armado.*



**Fuente:** El autor.

### Actividad 3. Hermosas curvas

**Objetivo:** Estimular la originalidad y la elaboración del niño

**Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web Educanave.com

**Procedimiento:**

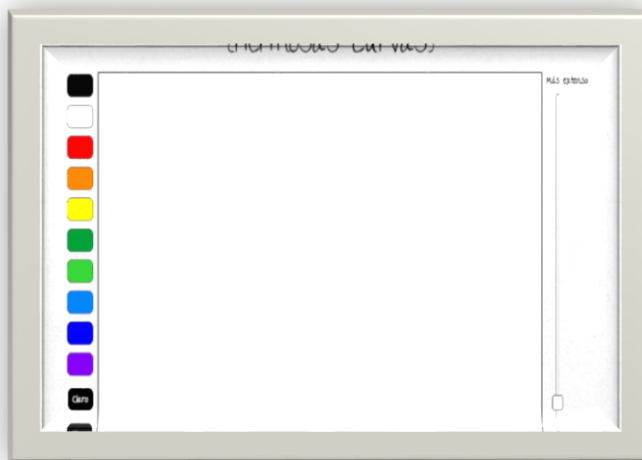
1. Conectarse a la página Educanave.com
2. Dar clic en el apartado de juegos
3. Seleccionar el juego de hermosas curvas
4. Elegir color, forma, tamaño del trazo.

**Indicadores de evaluación**

- Realiza trazos únicos
- Utiliza todas las herramientas

**Figura 6**

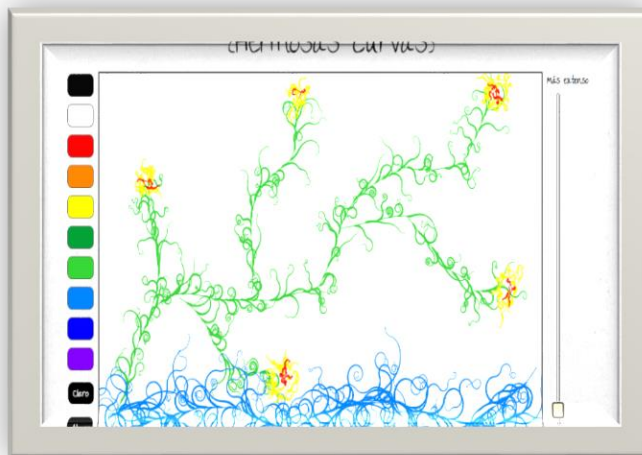
*Captura de pantalla del juego de dibujo libre.*



**Fuente:** El autor.

**Figura 7**

*Captura de pantalla del juego de dibujo con demostración.*



**Fuente:** El autor.

### Actividad 4. Coloreo, creo y me divierto

**Objetivo:** Estimular la originalidad y flexibilidad del niño.

**Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web Educanave.com

**Procedimiento:**

1. Conectarse a la página Educanave.com
2. Seleccionar la playa de juegos
3. Seleccionar el juego de colorear
4. Colorear la imagen seleccionando

**Indicadores de evaluación**

- Colorea la imagen utilizando la paleta de colores.
- Demuestra seguridad y fluidez al realizar la actividad

**Figura 8**

*Captura de pantalla de la figura a colorear.*



**Fuente:** El autor.

**Figura 9**

*Captura de pantalla con la figura coloreada.*



**Fuente:** El autor.

### Actividad 5. Armandando mi mascota

**Objetivo:** Estimular la flexibilidad y originalidad del niño.

**Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web Vedoque.com

**Procedimiento:**

1. Conectarse a la página vedoque.com
2. Seleccionar la pestaña juegos
3. Seleccionar el juego de puzzles
4. Seleccionar la figura que se desea armar
5. Arrastrar cada puzzle dentro de la figura y rellenarla sin dejar espacios en negro.

**Indicadores de evaluación**

- Utiliza todos los puzzles para armar su mascota.
- No deja espacios en negro en la figura.

**Figura 10**

*Captura de pantalla de la figura a armar*



**Fuente:** El autor.

**Figura 11**

*Captura de pantalla de la figura armada.*



**Fuente:** El autor.



## Actividad 7. Dominó de animales

**Objetivo:** Estimular la fluidez y flexibilidad del niño.

**Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web cokitos.com

**Procedimiento:**

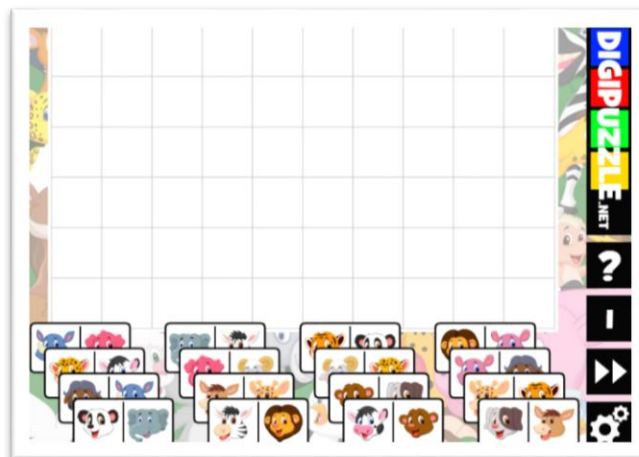
1. Conectarse a la página cokitos.com
2. Dar clic en la sección de juegos
3. Seleccionar el de dominó de animales
4. Ordenar los puzles siguiendo las figuras

**Indicadores de evaluación**

- Ordena los puzles dependiendo de la figura que se muestra
- Modifica la orientación del puzle para poder ordenarlo.

**Figura 14**

*Captura de pantalla con las fichas de dominó a organizar*



**Fuente:** El autor.

**Figura 15**

*Captura de pantalla con los dominós organizados.*



**Fuente:** El autor.

### Actividad 8. ¿Qué sigue?

**Objetivo:** Estimular la elaboración y fluidez del niño.

**Materiales:**

- Computador o teléfono
- Conexión a internet
- Página web cokitos.com

**Procedimiento:**

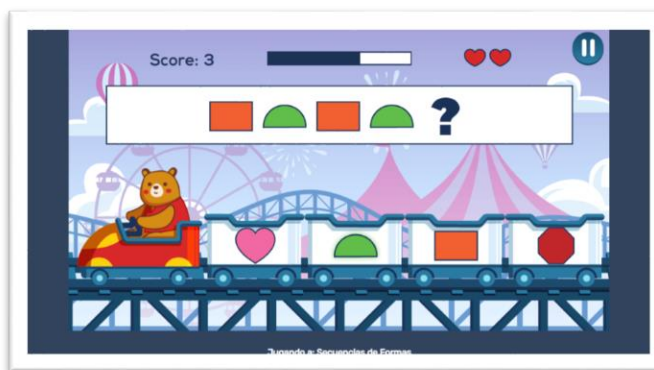
1. Conectarse a la página cokitos.com
2. Dar clic en la pestaña de juegos
3. Seleccionar el juego de secuencias
4. Observar la secuencia mostrada y elegir la figura que sigue

**Indicadores de evaluación**

- Observa detalladamente la secuencia de figuras.
- Selecciona la figura correcta para continuar la secuencia.

**Figura 16**

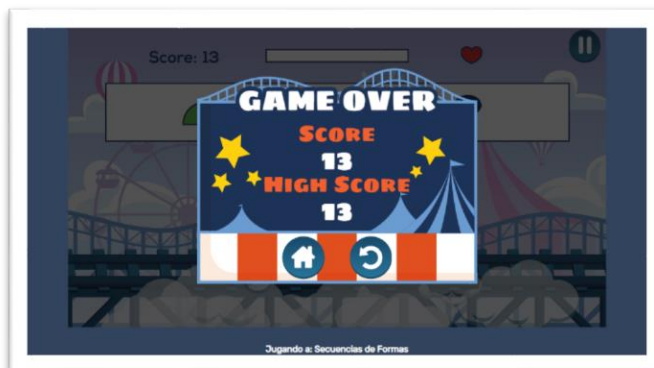
*Captura de pantalla de las secuencias y patrones*



**Fuente:** El autor.

**Figura 17**

*Captura de pantalla con la puntuación obtenida.*



**Fuente:** El autor.

### Actividad 9. Iguales pero diferentes

**Objetivo:** Estimular la elaboración del niño.

**Materiales:**

- Computador o teléfono,
- Conexión a internet
- Página web smileandlearn.com

**Figura 18**

*Captura de pantalla de las imágenes a comparar.*

**Procedimiento:**

1. Conectarse a la página smileandlearn.com
2. Dar clic en el apartado de juegos
3. Seleccionar el juego de encontrar las diferencias
4. Observar las figuras y encontrar las 4 diferencias
5. Señalar cada diferencia con una chincheta

**Indicadores de evaluación**

- Encuentra las diferencias en las imágenes
- Señala las diferencias encontradas con las chinchetas



**Fuente:** El autor.

**Figura 19**

*Captura de pantalla con las diferencias encontradas entre imágenes.*



**Fuente:** El autor.



### 2.2.6 Cronograma

El proyecto tiene una duración de 4 semanas. Se realiza una actividad diaria durante toda la semana con una duración de 30 minutos diarios, llegando hacer 5 actividades por semana. Durante las 4 semanas cada actividad se repite 2 veces.

**Tabla 1**

*Cronograma de las actividades realizadas durante 4 semanas.*

Actividades	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Pretest				
Intenta Recordarlo				
Creando mi mascota				
Hermosas Curvas				
Coloreo, creo y me divierto				
Armando mi mascota				
Visitando la granja				
Dominó de animales				
¿Qué sigue?				
Iguales pero diferentes				
A dibujar				
Posttest				

**Fuente:** El autor.

## CAPÍTULO III

### Análisis de los datos del plan de actividades: Creatividad en la educación en línea de los niños del nivel inicial 2

#### 3.1 Resultados de la investigación y análisis de los datos

Los datos fueron tabulados en Microsoft Excel, y analizados en el programa estadístico SPSS vs. 25.

Se realizó estadística descriptiva con las variables cualitativas nominales, en la cual se crearon tablas y gráficos de frecuencias absolutas y relativas.

##### 3.1.1 Frecuencia y porcentaje pretest

**Tabla 2**

*Tabla de frecuencia y porcentaje pretest*

<b>Originalidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	21	1	10,0	10,0	10,0
	23	1	10,0	10,0	20,0
	24	2	20,0	20,0	40,0
	26	2	20,0	20,0	60,0
	27	2	20,0	20,0	80,0
	28	2	20,0	20,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

<b>Flexibilidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

Válido	20	5	50,0	50,0	50,0
	21	2	20,0	20,0	70,0
	22	3	30,0	30,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

### Fluidez

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	23	1	10,0	10,0	10,0
	24	1	10,0	10,0	20,0
	26	1	10,0	10,0	30,0
	27	2	20,0	20,0	50,0
	28	4	40,0	40,0	90,0
	29	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

### Elaboración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	18	1	10,0	10,0	10,0
	19	3	30,0	30,0	40,0
	20	2	20,0	20,0	60,0
	22	3	30,0	30,0	90,0
	23	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

De acuerdo a los datos registrados en el pretest de la variable originalidad el 40% exhibe un nivel de desempeño muy significativo, el 40% medianamente significativo y el 20% poco significativo. En flexibilidad el 30% obtiene un nivel de desempeño muy significativo, el 20% medianamente significativo y el 50% poco significativo. En fluidez el 50% obtiene un nivel de desempeño muy significativo, el 30% medianamente significativo y el 20% poco significativo. En elaboración 40% obtiene un nivel de desarrollo muy significativo, el 50% medianamente significativo y el 10% poco significativo. Según esta interpretación se evidencia que los niños tienen un nivel de desempeño muy significativo en fluidez, seguido de originalidad y elaboración; y en flexibilidad un nivel de desempeño medianamente significativo.

### 3.1.2 Frecuencia y porcentaje postest

**Tabla 3**

*Tabla de frecuencia y porcentaje postest*

<b>Originalidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	23	1	10,0	10,0	10,0
	26	3	30,0	30,0	40,0
	28	5	50,0	50,0	90,0
	29	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

<b>Flexibilidad</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	21	3	30,0	30,0	30,0

22	6	60,0	60,0	90,0
23	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

### Fluidez

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 24	1	10,0	10,0	10,0
27	2	20,0	20,0	30,0
28	5	50,0	50,0	80,0
29	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

### Elaboración

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 20	1	10,0	10,0	10,0
21	4	40,0	40,0	50,0
22	1	10,0	10,0	60,0
23	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

De acuerdo a los datos registrados en el pretest de la variable originalidad el 60% exhibe un nivel de desempeño muy significativo, el 30% medianamente significativo y el 10% poco significativo. En flexibilidad el 70% obtiene un nivel de desempeño muy significativo, el 30% medianamente significativo y el 0% poco significativo. En fluidez el 70% obtiene un nivel de

desempeño muy significativo, el 20% medianamente significativo y el 10% poco significativo. En elaboración 50% obtiene un nivel de desarrollo muy significativo, el 40% medianamente significativo y el 10% poco significativo. Según esta interpretación se evidencia que los niños tienen un nivel de desempeño muy significativo en flexibilidad y fluidez, seguido de originalidad; y en elaboración un nivel de desempeño medianamente significativo.

### 3.2 Análisis estadístico descriptivo

1. Tabla comparativa de frecuencia y porcentaje de la variable originalidad del pretest con la del posttest

**Tabla 4**

*Comparación frecuencia y porcentaje de la originalidad del pretest con el posttest.*

		Frecuencia	Porcentaje
Originalidad Pretest	21	1	10,0%
	23	1	10,0%
	24	2	20,0%
	26	2	20,0%
	27	2	20,0%
	28	2	20,0%
Originalidad Posttest	23	1	10,0%
	26	3	30,0%
	28	5	50,0%
	29	1	10,0%

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

2. Tabla comparativa de frecuencia y porcentaje de la variable flexibilidad del pretest con la del postest

**Tabla 5**

*Comparación frecuencia y porcentaje de la flexibilidad del pretest con el postest.*

		Frecuencia	Porcentaje
Flexibilidad Pretest	20	5	50,0%
	21	2	20,0%
	22	3	30,0%
Flexibilidad Postest	21	3	30,0%
	22	6	60,0%
	23	1	10,0%

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

3. Tabla comparativa de frecuencia y porcentaje de la variable fluidez del pretest con la del postest.

**Tabla 6**

*Comparación frecuencia y porcentaje de la fluidez del pretest con el postest.*

		Frecuencia	Porcentaje
Fluidez Pretest	23	1	10,0%
	24	1	10,0%
	26	1	10,0%
	27	2	20,0%
	28	4	40,0%
	29	1	10,0%
Fluidez Postest	24	1	10,0%
	27	2	20,0%

28	5	50,0%
29	2	20,0%

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

4. Tabla comparativa de frecuencia y porcentaje de la variable elaboración del pretest con la del posttest

**Tabla 7**

*Comparación frecuencia y porcentaje de la elaboración del pretest con el posttest.*

		Count	Table N %
Elaboración Pretest	18	1	10,0%
	19	3	30,0%
	20	2	20,0%
	22	3	30,0%
	23	1	10,0%
Elaboración Posttest	20	1	10,0%
	21	4	40,0%
	22	1	10,0%
	23	4	40,0%

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

De acuerdo a los datos registrados en el pretest y posttest de las 4 variables se puede señalar que en la variable originalidad, la cual en el pretest tuvo un porcentaje significativo del 40% y en el posttest tuvo el 60%, demostrando así un incremento del 20%. La variable flexibilidad en el pretest tuvo un porcentaje significativo del 30% y en el posttest 70%, se demuestra que hubo un incremento del 40%. En la variable fluidez en el pretest obtuvo un porcentaje significativo del 50%

y en el posttest 70%, se evidencia un incremento del 20%. En la variable elaboración en el pretest tuvo un porcentaje significativo del 40% y en el posttest 50%, se evidencia un incremento del 10%.

En base a esta interpretación se demuestra que la intervención pedagógica con el plan de actividades “Creatividad para la educación en línea de los niños del nivel inicial 2”, incrementaron su nivel de creatividad en las variables: Originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración.

### 3.3 Pruebas de normalidad

Existen dos principales pruebas para estos supuestos que son la prueba de Kolmogorov-Smirnov que se realiza cuando los datos en un grupo son más de 50 y la de Shapiro-Wilk que se realiza cuando son menos de 50 datos en los grupos.

Lo que determina estas pruebas es q los datos tengan una distribución normal (una curva Gausena).

#### *Interpretación:*

Ho: La distribución de datos es normal (p-value mayor al nivel de significancia (alfa) 0,05).

H1: La distribución no es normal (p-value menor al nivel de significancia (alfa) 0,05).

#### *3.3.1 Resultado de la prueba de Normalidad de distribución*

**Tabla 8**

#### *Test de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Originalidad Pretest	,202	10	,200*	,920	10	,355
Flexibilidad Pretest	,308	10	,008	,756	10	,004
Fluidez Pretest	,241	10	,103	,852	10	,061
Elaboración Pretest	,225	10	,164	,897	10	,204
Originalidad Posttest	,315	10	,006	,814	10	,022
Flexibilidad Posttest	,324	10	,004	,794	10	,012

Fluidez Posttest	,310	10	,007	,761	10	,005
Elaboración Posttest	,259	10	,055	,825	10	,029

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Fuente:** Investigación de campo

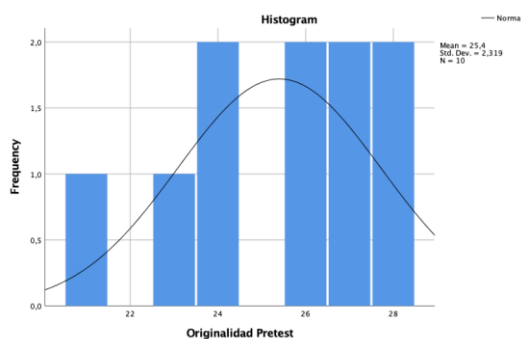
**Elaboración:** Flavio Quito

Como se tienen datos inferiores a 50 en cada grupo se toma los valores del p-value de Shapiro-Wilk, como se observa no se puede realizar pruebas paramétricas, debido a que no existe homogeneidad de distribución de datos en los grupos a contrastar. Para poder realizar las pruebas paramétricas se debe cumplir que en ambos casos a contrastar (Pre y post) deben tener homogeneidad. Lo que no sucede y se puede observar en los histogramas colocados en la parte inferior.

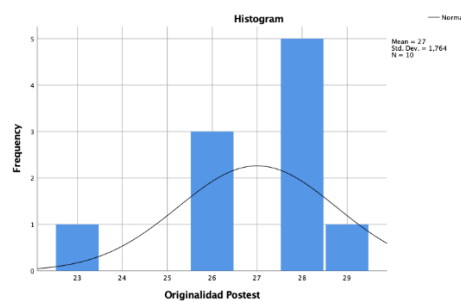
## Tabla 9

*Histogramas de homogeneidad.*

### *Originalidad*

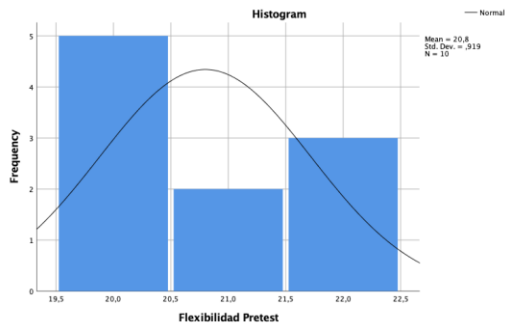


p-value > 0.05

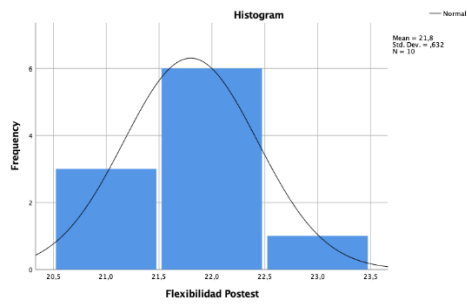


p-value < 0.05

**Flexibilidad**

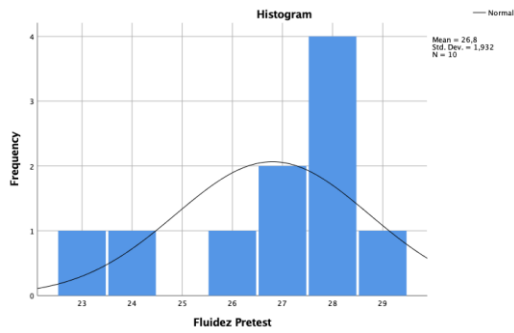


p-value < 0.05

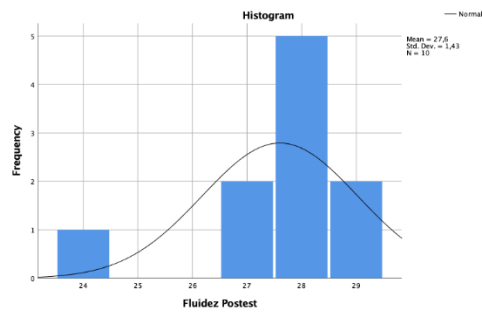


p-value < 0.05

**Fluidez**

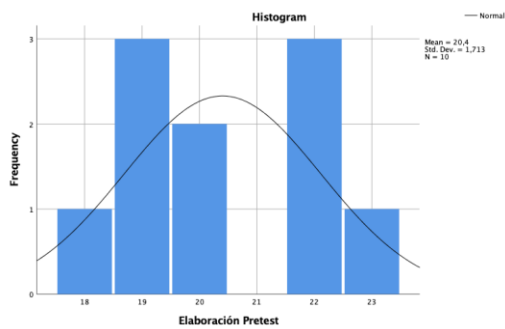


p-value > 0.05

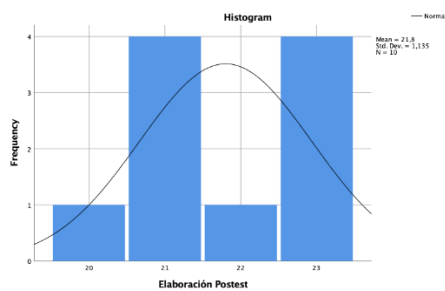


p-value < 0.05

**Elaboración**



p-value > 0.05



p-value < 0.05

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

### 3.4 Diferencia entre variables relacionadas

La prueba de hipótesis paramétrica que se usa en caso para determinar diferencia entre grupos relacionados es la t-de Student de muestras relacionadas, por otra parte, la prueba no paramétrica (el cual es el caso) para determinar diferencias entre grupos relacionados (si la variable sufre alguna modificación o cambio significativo cuando se aplicó sobre esta un agente externo a esta), se usa la prueba de rangos con signo de Wilcoxon (compara medianas).

Interpretación de la prueba

Ho: No existe diferencias entre las variables (p-value mayor al nivel de significancia (alfa) 0,05)

H1: Existe diferencia entre las variables (p-value menor al nivel de significancia (alfa) 0,05).

### Resultados

**Tabla 10**

*Resultados de la prueba Wilcoxon*

Test Statisticas

	Originalidad Postest	-	Flexibilidad Postest	-	Fluidez Postest	-	Elaboración Postest
	Originalidad Pretest		Flexibilidad Pretest		Fluidez Pretest		Elaboración Pretest
Z	-2,565b		-2,428b		-1,930b		-2,392b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,010		,015		,054		,017

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Diferencia de medianas	P-value Wilcoxon de rangos con signo de Wilcoxon	Decisión	Resultado
Originalidad Pretest - Postest	0.010	Se rechaza la hipótesis nula	Existe diferencias entre los grupos
Flexibilidad Pretest - Postest	0.015	Se rechaza la hipótesis nula	Existe diferencias entre los grupos
Fluidez Pretest - Postest	0.054	Se acepta la hipótesis nula	No existe diferencias entre los grupos
Elaboración Petest - Postest	0.017	Se rechaza la hipótesis nula	Existe diferencias entre los grupos

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

### 3.5 Correlación entre las variables (si una variable depende o no de la otra)

Este es el análisis entre dos variables cuantitativas, igual si cumple los supuestos se puede realizar análisis estadístico paramétrico (Correlación de Pearson) o por el contrario si no cumple como fue en este caso se realiza no paramétrico (Rho de Spearman), ya que se trata de variables ordinales (variables).

Lo que realiza esta prueba es comprobar si una variable depende o no de otra (regresión lineal  $y = mx + b$ ), cuando una variable aumenta la otra también (directamente proporcional) o si disminuye cuando la otra aumenta (inversamente proporcional).

### 3.6 Interpretación de la prueba

Ho: Las variables no están correlacionadas (p value mayor a 0.05)

H1: Las variables están correlacionadas (p value menor a 0.05)

Lo que buscamos con esta prueba es saber si la variable originalidad se correlaciona (dependencia o independencia) con la variable flexibilidad, con la fluidez y la elaboración y entre ellas.

### 3.7 Resultados

**Tabla 11**

*Correlación entre variables del pretest y postest.*

#### Correlations 0.05

			Originali dad Pretest	Flexibili dad Pretest	Fluidez Pretest	Elaboraci ón Pretest
Spearman' rho	Originalidad Pretest	Correlation	1,000	,543	,403	-,211
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	.	0,105	,248	,558
		N	10	10	10	10
	Flexibilidad Pretest	Correlation	,543	1,000	-,293	-,247
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	,105	.	,412	,491
		N	10	10	10	10
	Fluidez Pretest	Correlation	,403	-,293	1,000	-,081
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	,248	,412	.	,825
		N	10	10	10	10
Elaboración Pretest	Correlation	-,211	-,247	-,081	1,000	
	Coefficient					
	Sig. (2-tailed)	,558	,491	,825	.	
	N	10	10	10	10	

**Postest****Correlations**

			Originali dad Postest	Flexibili dad Postest	Fluidez Postest	Elaboraci ón Postest
Spearman' s rho	Originalidad Postest	Correlation	1,000	,450	,465	,420
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	.	,192	,176	,227
		N	10	10	10	10
	Flexibilidad Postest	Correlation	,450	1,000	,078	,129
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	,192	.	,830	,721
		N	10	10	10	10
	Fluidez Postest	Correlation	,465	,078	1,000	,677*
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	,176	,830	.	,031
		N	10	10	10	10
Elaboración Postest	Correlation	,420	,129	,677*	1,000	
	Coefficient					
	Sig. (2-tailed)	,227	,721	,031	.	
	N	10	10	10	10	

**Fuente:** Investigación de campo

**Elaboración:** Flavio Quito

Los valores referenciales en la fila Sig todos son menores a 0.05, por tanto, la diferencia de puntajes entre el pretest y postest es significativa. Estos resultados permiten afirmar que la intervención pedagógica con el plan de actividades “Creatividad para la educación en línea de los niños del nivel inicial 2”, incrementó de forma significativa el nivel de desempeño de los niños en las 4 variables objeto de investigación

**Tabla 12***Decisión entre pretest y postest*

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

			p-value Rho de Spearman	Decisión
Pretest	Originalidad	Flexibilidad	0.105	Aceptar la hipótesis nula
		Fluidez	0.248	Aceptar la hipótesis nula
		Elaboración	0.558	Aceptar la hipótesis nula
	Flexibilidad	Fluidez	0.412	Aceptar la hipótesis nula
		Elaboración	0.491	Aceptar la hipótesis nula
	Fluidez	Elaboración	0.825	Aceptar la hipótesis nula
Postest	Originalidad	Flexibilidad	0.192	Aceptar la hipótesis nula
		Fluidez	0.176	Aceptar la hipótesis nula
		Elaboración	0.227	Aceptar la hipótesis nula
	Flexibilidad	Fluidez	0.830	Aceptar la hipótesis nula
		Elaboración	0.721	Aceptar la hipótesis nula
	Fluidez	Elaboración	0.031	Aceptar la hipótesis nula

Los valores referenciales

**Fuente:** Investigación de campo**Elaboración:** Flavio Quito**3.8 Conclusiones**

Entre las variables Pretest vs Postest

- Existe diferencias estadísticamente significativas entre Originalidad Pretest y Postest
- Existe diferencias estadísticamente significativas entre Flexibilidad Pretest y Postest
- No existe diferencias estadísticamente significativas entre Fluidez Pretest y Postest
- Existe diferencias estadísticamente significativas entre Elaboración Pretest y Postest

Lo que quiere decir que el agente introducido a la variable pretest tuvo una incidencia sobre los resultados de la variable posttest.

#### Correlación entre las variables

- No existe correlación entre Originalidad y Flexibilidad Pretest
- No existe correlación entre Originalidad y Fluidez Pretest
- No existe correlación entre Originalidad y Elaboración Pretest
- No existe correlación entre Flexibilidad y Fluidez Pretest
- No existe correlación entre Flexibilidad y Elaboración Pretest
- No existe correlación entre Fluidez y Elaboración Pretest
- No existe correlación entre Originalidad y Flexibilidad Posttest
- No existe correlación entre Originalidad y Fluidez Posttest
- No existe correlación entre Originalidad y Elaboración Posttest
- No existe correlación entre Flexibilidad y Fluidez Posttest
- No existe correlación entre Flexibilidad y Elaboración Posttest
- Existe correlación entre Fluidez y Elaboración Posttest

Es decir que las variables a excepción de la Fluidez y Elaboración Posttest, no dependen de los valores obtenidos de las otras variables. La una no depende de la otra.

### **3.9 Discusión de datos**

Luego de presentar los resultados se hace una interpretación de los mismos. Los resultados que se evidencian entre el test y el posttest son significativos, ya que, la variable originalidad tuvo un incremento en su nivel de desarrollo del 20%, la variable flexibilidad se incrementó en un 40%, la variable fluidez se incrementó en un 20%, y por último la variable elaboración se incrementó en un 10%, lo que indica que el desarrollo del plan de actividades que se trabajó en 20 sesiones durante

4 semanas incrementó el nivel de desempeño en originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. Es importante destacar que los niños mejoraron notablemente en fluidez, debido a que, se observó que la ejecución de los juegos en la computadora requirió de movimientos coordinados rápidos de la mano con la vista. Sin embargo, en la variable elaboración no se observa un incremento significativo, debido a que, los niños no agregaron suficientes detalles suficientes a la figura o imagen propuesta en la actividad en las figuras y dibujos con los colores primarios, no se arriesgan a utilizar otros colores, sin usar todas las herramientas de dibujo que se encuentran en cada aplicación digital, lo que se infiere que a los niños no les atrae actividades que demande el uso de varias herramientas digitales porque en este tipo de actividades no hay una retroalimentación inmediata que estimule su motivación

Dando respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo se puede desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos? La creatividad se desarrolla mediante actividades que sean interesantes y atractivas que pueden ser aplicadas tanto en la modalidad virtual como en la modalidad presencial. Respecto a esto, Vygotsky citado por Sanchez, et al (2017) señala que “la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se priorice la comunicación, la observación y la orientación para que el niño resuelva la tarea a un nivel real” (p. 8). En esta línea se deduce que la mediación educativa o pedagógica es de vital importancia para el desarrollo de la creatividad infantil por lo que el docente debe realizar un acompañamiento constante a los niños con actividades que despierten la motivación, el gusto por hacer cosas diferentes, nuevas, atractivas, originales etc.

Considerando que la presente investigación fue desarrollada con el uso de las tecnologías digitales en la modalidad virtual, es preciso analizar las ventajas de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en el desarrollo de la creatividad infantil.

A propósito de esto, el presente estudio tiene un grado de significatividad muy relevante, puesto que, presenta un incremento mínimo del 10% en elaboración y como máximo de 40% en flexibilidad. Esto se respalda con un estudio que se ha realizado en Puno – Perú en el año 2018 por la autora Quenta (2018) En un estudio sobre “Los niveles de creatividad con 38 niños de cuatro años de la institución educativa inicial n°194 corazón de Jesús del distrito de Acora utilizó herramientas digitales (cuales son las herramientas digitales que utilizó) y material didáctico para el desarrollar el nivel de creatividad, y llegó a la conclusión de que la fluidez, flexibilidad y originalidad se incrementa cuando se utiliza herramientas. Entonces los resultados de esta investigación corroboran a los resultados obtenidos en la presente investigación, dado que la aplicación Educa peques, Abecedario, entre otras, aportaron al incremento del nivel de la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Otro estudio realizado por Comeca (2018) sobre el “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas”, con 15 niños, demuestra que solo el 20% de los niños investigados tienen un alto nivel de creatividad mientras que el otro 20% tiene un nivel medio y el 60% tiene un nivel bajo de creatividad. La autora afirma que el bajo nivel de desarrollo de la creatividad se debe a la falta de la aplicación de estrategias lúdicas y el uso de herramientas digitales apropiadas. Los resultados de este estudio permiten afirmar que la creatividad es una capacidad que requiere ser desarrollada mediante actividades lúdicas y el uso de aplicaciones digitales amigables acorde a los intereses y motivación de los niños.

El plan de actividades desarrollado con los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo “San Carlos” tuvo impacto significativo en el desarrollo de la creatividad, debido a que, en el análisis estadístico se pudo observar un notorio progreso, lo que da a entender que el plan de actividades, tuvo una derivación positiva.

En base a lo antes descrito se puede decir que el plan de actividades si es viable y recomendable, puesto que, este ha demostrado ayudar en el desarrollo de los elementos de la creatividad de una forma lúdica, mediante las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, atrayendo la atención de los niños que desarrollaron las actividades en un ambiente digital, lo cual es sumamente acertado, debido a que ellos son nativos digitales. También se debe tomar en cuenta que se tuvo como objetivo Desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos, por tanto, se evidencia su cumplimiento por que en efecto los niños mejoraron notablemente en su nivel de desempeño.

En la actualidad la educación se ha visto en vuelta en un sin número de cambios que llevan hacia nuevas formas de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, por tanto, conlleva cambios desde sus bases, incluyendo así el nivel inicial de educación, en el cual, se puede observar como el proceso de enseñanza aprendizaje es muy distinto a los demás niveles de educación, no solo porque la edad de los estudiantes de estos niveles lo amerite, sino porque en esta etapa los niños están conociéndose y conociendo su alrededor con sus sentidos e ideas, elaborando conceptos de lo que los rodea y sienten.

La creatividad en los primeros años de Educación preescolar es aquella que contribuye al fortalecimiento del pensamiento divergente que motiva a su vez un amplio número de variables, tales como la fluidez de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la originalidad de las producciones, la elaboración de las respuestas (Morales y Sánchez, 2017)

Por tanto, es claro que en esta etapa la creatividad sea un tema en el cual los docentes se centren en desarrollar, Gervilla (2016) señala que la creatividad es “la capacidad para engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad... la creatividad impulsa a salirse de los cauces trillados, a romper convenciones, ideas estereotipadas, los modos generalizados de pensar y actuar” (p. 4), en este sentido se puede decir que la educación actual, en especial en los niveles de educación inicial se centra en estrategias que lleven a los estudiantes al razonamiento, contemplando varias soluciones a un problema que se pueda presentar en su diario vivir, por tanto, es responsabilidad de los docentes o tutores elaborar planificaciones que inculquen el desarrollo de los elementos que conforman la creatividad como: la originalidad, la elaboración, la fluidez y la flexibilidad, Gardner citado Morales y Sánchez (2017) destaca la importancia de la creatividad en esta etapa señalando que “la calidad de los años iniciales es importante para el desarrollo de la creatividad, ya que, es el momento donde el niño acumula el capital creativo que utilizará el resto de la vida” (p. 61 - 81), por ende, no se puede pasar por alto una educación que promueva el desarrollo de la creatividad en edades tempranas, pues, está a de servir a la persona para toda su vida, marcando positivamente el cómo está la vive y desde luego ayudará solucionando sus problemas y los de la sociedad.

No obstante, cabe mencionar que al ser un plan de actividades que se desarrolla con las Tac en línea, los resultados obtenidos en esta investigación pudieron haber sido mejores y precisos, puesto que, al no estar el docente presente en cada sesión con los niños si no solo en algunas, los padres de familia pudieron haber limitado o sesgado en ciertas partes de dichas actividades, por lo cual se recomienda para una próxima vez realizar más sesiones con más tiempo y desde luego el docente sienta un total mediador. Si bien hay un nivel alto de significatividad, se tiene la hipótesis de que si el plan de actividades se desarrolla de manera presencial los datos serán más fidedignos.

### **3.10 Correlación de las variables**

Se observa que entre las 4 variables la que mejor desempeño ha tenido es la flexibilidad, se presume que esta es la variable que más avance demuestra, puesto que, la mayoría de actividades dentro de su objetivo engloban desarrollar la capacidad del niño para adaptarse a las dificultades que presenta el juego, en este caso desarrollar su motricidad fina en sus manos y dedos para poder brindar una respuesta rápida a las necesidades que presenta el juego dentro de alguna actividad, utilizando el teclado y el ratón. Por otro lado, la variable que menos desempeño ha tenido es la elaboración, se infiere que esta no ha presentado un gran avance debido a que es más concreta, requiriendo de más instrumentos y herramientas para ser desarrollada, necesitando más material, desde pinturas hasta semillas o cualquier otra cosa que el niño pueda utilizar para poder agregar características a su creación y no solo limitarse a colores y formas dentro de lo que puede ofrecer alguna actividad en línea, por lo tanto la variable elaboración no presenta un desarrollo significativo, sin embargo cabe destacar que si se puede estimular.

## **Conclusiones**

En la presente investigación se tomó como objetivo el identificar las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

Por lo cual, las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad son: Arbolabc, Educanave, Vedoque, Smileandlearn, Cokitos, mismas que son aptas para trabajar con niños de educación inicial, debido a que son atractivas y amigables para los niños.

Dentro de este proyecto de investigación también se planteó el describir los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad en la educación en línea. Los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad en la educación en línea son las tecnologías tales como el teléfono celular, la computadora, la tableta, el internet y plataformas virtuales, las mismas que facilitan el acceso y la participación de los niños en las experiencias de aprendizaje. La colaboración y la participación de la familia en el desarrollo de las actividades y el diseño de las aplicaciones y páginas web interactivas.

Para el cumplimiento del objetivo proponer recursos tecnológicos y actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial se desarrolló un plan de actividades digitales, mismo que se encuentra detallado en el capítulo II.

# ANEXOS

# ANEXO 1

## ANTEPROYECTO



**UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DE CUENCA**

**JEFATURA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA  
Mención Docencia e Innovación Educativa**

---

**Tema:** LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA DE LOS NIÑOS DE  
EDUCACIÓN INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO "SAN CARLOS".

---

*Protocolo del trabajo de investigación, previo la obtención del título de  
Magister en Pedagogía*

**Modalidad de titulación**

Tesis

**Autor:** Lic. Flavio Gerardo Quito Mora.

**Primera Cohorte 2021**

**Cuenca – Ecuador**

## A. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

### TÍTULO DEL PROYECTO

La Creatividad en la Educación en Línea de los niños de Educación Inicial 2 del Centro Educativo “San Carlos”.

### LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

*Dominio, línea y ámbito de investigación*

Dominio	Líneas de investigación institucionales	Ámbitos
		Innovación educativa y tecnologías <input checked="" type="checkbox"/>
Gestión inclusiva e innovación educativa	Ciencias económicas, sociales y empresariales	Diseño y gestión de programas y proyectos educativos <input type="checkbox"/>
		Gestión educativa y ámbitos de desarrollo en Educación <input type="checkbox"/>

- Fuente: Universidad Católica de Cuenca

### **Líneas de investigación del Programa de Maestría**

La educación y el desarrollo de la personalidad de los estudiantes

La comunicación profesor-estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Atención a la diversidad en el aprendizaje escolar

Estrategias didácticas innovadoras en el aula

La orientación educativa en el contexto escolar

Innovación educativa con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

- Fuente: Programa de Maestría en Pedagogía

## **B. RESUMEN EJECUTIVO (150 a 200 PALABRAS)**

La presente investigación se centra en estimular el desarrollo de la creatividad, brindando a las docentes alternativas, herramientas y actividades que propicien el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial, durante el proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad en línea. Si bien, esta debe ser desarrollada desde tempranas edades con la mediación o participación tanto de los padres como de los docentes es claro que hace falta una guía o un plan de actividades en los cuales se pueda ayudar el docente o representante,

por ende, dentro de la educación en línea la creatividad es algo que se ha visto llevada a cabo para llevar a cabo con éxito las clases virtuales y lograr las destrezas necesarias. ¿Pero qué hay del desarrollo de la creatividad del infante? Esta es una pregunta la cual insita a conocer una alternativa que señale una metodología y técnicas que ayuden a desarrollarla desde el hogar en los infantes, y desde luego de respuesta a si esta se encuentra desarrollando de manera adecuada, ya que, luego se toma a la creatividad como algo de genios o de artistas, sin siquiera conocer que todos somos creativos por naturaleza, ya sea en mayor o menor escala, o más bien, acoplada a nuestra realidad y a nuestro diario vivir en nuestra zona de confort.

## C. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La educación y la formación de las personas y de la sociedad en general, siempre se ha visto influenciada por la cultura, la tradición, la religión y la época en la que esta se desarrolla. El aprendizaje depende directamente del contexto del niño. Por ende, el lugar, ámbito y modalidad influyen en su desarrollo, así pues, la educación a lo largo de los años ha recibido un sin número de cambios, adaptándose a las nuevas generaciones, con nuevas tendencias, viniendo desde el conductismo con una educación tradicional, a una educación constructivista, naturalista, centrada en los estudiantes y para los estudiantes, sin embargo, cada vez que se dan cambios muchos de estos resultan ser copias o adaptaciones mal hechas de un sistema educativo de otros estados, los cuales por su poderío económico y

tecnológico son capaces de llevar a cabo, no siendo así en la mayoría de estados, en los cuales la economía se ha visto muy golpeada en los últimos años y en especial en este año que se desató una pandemia mundial, modificando los estilos de vida de varias sociedades, llevándolas a adaptarse y evolucionar hacia una nueva normalidad, afectando directamente la educación y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Durante los últimos 50 años, el mundo ha sido testigo de un número creciente de crisis ocasionadas por conflictos, desastres naturales y epidemias.

Cuando estas afectan a la educación, no solo socavan el bienestar presente de los niños, sino que además ponen en peligro su futuro y el de sus sociedades. (Unicef, 2020, p. 01)

En este marco varias estrategias nuevas han surgido a nivel mundial y con ellas dificultades las cuales en su mayoría radican en una falta de creatividad por parte de los adultos, pues, aún no encuentran una forma completamente eficaz de adaptarse a las limitaciones que significan el aprender mediante las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento (TAC).

Dentro de Latinoamérica la educación ha sido un tema totalmente controversial, puesto que, varios países optan por seguir distintas corrientes metodológicas extranjeras o europeas, mismas que las adaptan a sus estados y sus fines, obteniendo distintos resultados, varios de ellos exitosos, y a lo largo de los años han sabido adaptarlos a su realidad tanto educativa, social y económica. Ecuador forma parte de estos países que día a día luchan por adaptar de mejor manera a los distintos modelos educativos y pedagógicos extranjeros a nuestra realidad, si bien en algunos aspectos es exitoso, en otros

no, ya que, salta a la vista varias incongruencias o contracorrientes. Nuestra cultura y valores son fundamentalmente pasivos y parte desde ahí el problema, formando un bucle en el cual una sociedad globalizada exige personas con razonamiento, creatividad e imaginación para aportar con la solución a diferentes problemas, ya sean cotidianas o de profesión; por tanto, esta se encuentra con personas que fueron preparadas para seguir definiciones establecidas, memoristas y sin un sentido crítico y explorador, así pues, León (2017) menciona que “La educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. Es una forma de ser libre. Así como la verdad, la educación nos hace libres” (p. 596). Buscar la libertad de pensamiento y expresión con ideas innovadoras hoy en día es algo difícil, ya que este problema en la actualidad se denota aún más cuando la creatividad y el razonamiento se exigen más allá de sus límites debido a la pandemia por el Covid 19, ya que, esta ha llevado a varias personas a buscar la forma de sobrevivir haciendo algo diferente a lo que cotidianamente siempre se hizo.

La sociedad es quien encuentra las falencias de un sistema y quien vive en carne propia dichas fallas, en este caso educativo, se puede encontrar en la actualidad a muy pocas personas que resaltan de entre las demás con ideas propias e innovadoras, y cuando estas lo hacen, las demás personas al evidenciar el éxito de la misma, empiezan a copiar tal y cual es la idea, y para quienes la presencian se hace algo normal, cuando esto no debería ser así, siendo esto un gran ejemplo de cómo la creatividad y el razonamiento no es algo que se encuentre muy frecuentemente en las calles, así pues, Armas (2008) señala que “Se llama creativo el trabajo que realiza alguien saliéndose de los moldes establecidos, es decir, no reproduciendo exactamente lo que le han enseñado o ha aprendido” (p. 02). En la ciudad de Cuenca la educación es un proceso en el cual

participan varios agentes y más aun dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en el nivel inicial. Este al ser un proceso y como tal requiere un tiempo y espacio, pues, se entiende que en el nivel Inicial se aplican métodos y estrategias modernos e innovadores, mismos que enfocan al aprendizaje como un juego en el cual el niño se siente parte de él y desarrolla sus capacidades, habilidades y destrezas con metodologías activas de forma que el niño sea el constructor de su propio aprendizaje. Al respecto Piaget citado por Linares (2015) dice “los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos” (p. 2). En este sentido, es preciso mencionar que un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador dependerá de los docentes, padres de familia, instituciones y el cómo estas las adapten a la realidad educativa, según la Unicef (2018) en el marco de la educación inicial menciona lo siguiente “En este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje” (p. 08), Por tanto, es preciso conocer si de alguna manera la creatividad se propicia y se ve influenciada dentro de las clases online y el cómo esta favorece o disminuye su desarrollo. De tal forma, que se plantea comprender cómo la creatividad se atenúa en el centro de educación inicial “San Carlos” por parte de los docentes y cómo los niños la manifiestan, llegando a obtener resultados cualitativos que permitirán tener conocimiento de si los métodos usados en educación inicial propician la creatividad.

Con el desarrollo de este proyecto de investigación se pretende ofrecer un plan de actividades que estimule el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial en las clases de modalidad en línea. De igual manera se aspira conocer los posibles

factores que limitan el desarrollo de la creatividad. También es preciso conocer cuáles son los métodos y estrategias que propician la creatividad en este nivel y de ser así, cómo estos se están llevando a cabo en las clases en línea, lo que también propone un reto a todos los docentes y estudiantes en general. Ahora bien, al resolver estas incógnitas se procura con los resultados brindar a los docentes una alternativa para desarrollarla creatividad en los niños de educación inicial en la educación en línea. Armas (2008) aclara que “La creatividad supone ver las cosas desde una perspectiva distinta a como las hemos visto antes o a como las ven los demás.” (p. 02). En este sentido, propiciar principalmente el conocimiento de técnicas, métodos y estrategias que sirven para el desarrollo de la misma, además de demostrar los factores que la limitan.

## JUSTIFICACIÓN

En la vida cotidiana, la creatividad es una habilidad que forma parte del día a día de cada persona, puesto que, ésta no solamente se encuentra ligada a el arte, sino que, es uno de los pilares principales para la innovación y la solución de problemas, propiciando soluciones factibles a las necesidades de la persona. Dentro de la educación inicial el desarrollo de la creatividad es fundamental porque los niños en esa etapa tienen gran imaginación y debido a la neuro plasticidad del cerebro elaboran importantes aprendizajes. De aquí se deriva la necesidad de estimular el desarrollo del pensamiento creativo, en base de la exploración de su entorno lo cual le permite la construcción de su propio aprendizaje. De ahí que, la educación en línea requiere desarrollar métodos, técnicas y estrategias, para

desarrollar la creatividad haciendo uso de las tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC). Por consiguiente, es crucial que los docentes se actualicen y se capaciten en el manejo de los recursos tecnológicos disponibles en la red de internet con el fin de brindar una educación dinámica y divertida, debido a que, los niños de la actualidad son nativos digitales, conocen y manejan con eficacia los dispositivos inteligentes (tableta, celular, entre otros). Los resultados que se obtengan con la presente investigación contribuirán al conocimiento sobre los métodos, técnicas y recursos tecnológicos que se deben aplicar en la educación en línea para desarrollar la creatividad de los estudiantes de educación inicial. Esta investigación es factible de ser investigada por que se cuenta con la autorización y permiso de las autoridades del Centro Educativo San Carlos, existe abundante literatura pertinente y relevante en referencia al tema de esta investigación. Así mismo, el investigador dispone de un amplio conocimiento sobre la realización de un trabajo de investigación y cuenta con el asesoramiento de un docente tutor experto en el tema.

## OBJETIVOS

### General

- Desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos.

### Específicos

- Identificar las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.

- Describir los factores que inciden en el desarrollo de la creatividad en la educación en línea.
- Proponer recursos tecnológicos y actividades que promuevan el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial.

## PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

### Preguntas científicas

¿Cómo se puede desarrollar la creatividad en la educación en línea de los niños de educación Inicial 2 en el C.E.I. San Carlos?

- ¿Cuáles son las tecnologías de aprendizaje y el conocimiento que favorecen el desarrollo de la creatividad?
- ¿Qué factores inciden en el desarrollo de la creatividad?
- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos y actividades que propician la creatividad de los niños en la educación en línea?

### Variables

*Variables de investigación*

#### Variables

Independiente

Creatividad

Dependiente

Educación en línea

- Fuente: Elaboración propia

## ESTADO DEL ARTE O ANTECEDENTES

Para abordar la presente investigación es de suma importancia conocer algunos autores quienes ya hayan abordado una problemática semejante, cabe recalcar que anteriormente no ha existido una pandemia en la cual se haya dado al uso del internet como medio de comunicación y aprendizaje único.

En este sentido Allueva (2002) diseña, aplica y constata un programa de intervencion con el cual desarrolla la creatividad aplicandolo a estudiantes de segundo nivel de la carrera de diseño industrial, teniendo en cuenta la combinación de algunos factores y atributos intelectuales, el estilo cognitivo, las estrategias y la personalidad en los cuales al no tener unos patrones claramente definidos, se plantean preguntas como las siguientes: ¿Quién o que determina quién es creativo?, ¿qué rasgos presenta una persona creativa?, ¿qué factores influyen en una persona creativa?, ¿la creatividad está relacionada con el coeficiente intelectual? entre otras, así pues, llega a la conclusión de que los resultados son favorables, ya que, demuestran que se puede conseguir avances considerables, si se trabaja con proyectos dirigidos específicamente para el nivel de los estudiantes.

Por otra parte, Barrera, Barragán, & Ortega (2017) realizan un estudio a la realidad educativa del Ecuador desde los niveles de inicial hasta la universidad desde la perspectiva del docente, tomando en cuenta factores como la concepcion de aprender y enseñar, la estructura del sistema educativo ecuatoriano desde el currículo, estándares de calidad

educativa, llegando a la conclusión de que al no existir un perfil tanto de ingreso como de egreso en los distintos niveles e instituciones del país, se omite rasgos, conocimientos, características y procesos en el interaprendizaje, lo cual da paso a una desarticulación educativa y evita el enganche de los conocimientos.

Además de estos autores y temas, Aluma (2018) realiza una investigación acerca de la importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje, en el cual señala que los sistemas educativos dan privilegio al estudio en la lógica, la memoria y la razón, dejando a un lado el estudio y el desarrollo de la imaginación, el producir ideas propias, el inducir a la curiosidad y al cuestionamiento crítico

**Título:** Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (ALUMA, 2018)

**Resumen:** La creatividad es un factor fundamental para el desarrollo de nuestras vidas, sin embargo, su estudio ha sido postergado por sistemas educativos convencionales que han privilegiado el estímulo de la lógica, la memoria y la razón, descuidando muchas veces el desarrollo de la imaginación, la producción de ideas, e inducir curiosidad y cuestionamientos críticos. Ante esta realidad, son los docentes quienes deberían fomentar el pensamiento creativo como eje transversal en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Considerando a la creatividad como un derecho que todas las personas tienen para una mejor calidad de vida, por ende llegando a la conclusión de que para dar la solución a los problemas del futuro se necesita de respuestas creativas a los problemas que se tiene en el presente, siempre y cuando se cuide que dichas respuestas no generen más problemas con efectos secundarios, por tanto, señala que, el principio fundamental que guie el proceso

educativo en la formación de los estudiantes sea centrado en los factores de la creatividad, con respeto a las demás personas y sobre todo a las nuevas generaciones y sus ideas en las cuales se debe trabajar.

## MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

En un proyecto de investigación es primordial conocer algunas definiciones las cuales ayuden a aclarar conceptos teóricos de los cuales se va a hablar, en este sentido, se cita a algunos autores.

La creatividad es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano. (Angulo & Avila, 2010, p. 23)

El pensamiento: es un producto social que refleja lo que existe en la realidad en la que se desenvuelve el sujeto, tiene un vínculo histórico y social. (Jara, 2012, p. 52)

La imaginación: Se concibe como una actividad y fundamento de las representaciones dadas en el sujeto en referencia con la “unidad originario-sintética de la apercepción” (Ramírez, 2014, p. 12)

El aprendizaje es la base donde se sustenta el desarrollo de una persona, exigiendo que nuestro sistema nervioso sea modificado por los estímulos ambientales que recibe. (Rodríguez, 2015, p. 46)

El método es entendido y asumido como herramientas útiles que permiten el abordaje, la comprensión y la argumentación de los problemas de estudio (Hintelholher, 2013, p. 27)

### DISEÑO MARCO METODOLÓGICO

Este proyecto de investigación se enmarca dentro del tipo correlacional analítica, debido a que esta busca la correlación entre variables, además que no establece relaciones de causa, una característica muy importante de este tipo de investigación es que se puede manejar múltiples variables, así pues, el autor Rojas (2015) señala que la investigación correlacional o analítica “Busca la asociación o correlación entre variables. No establece relaciones causales. El Objetivo y/o hipótesis y las variables postulan “relaciones” probabilísticas.” (p. 7). En este sentido, esta investigación toma un enfoque cualitativo debido a que no pretende medir las capacidades, sino señalar las cualidades, factores, destrezas y habilidades que se desarrollan junto con la creatividad, por lo cual, opta por una metodología no experimental, ya que, la finalidad es encontrar explicaciones con el estudio de la relación entre variables. Por otra parte, para la población universo se cuenta con 4 docentes, 25 padres de familia y 25 niños del centro educativo “San Carlos”, tomando como muestra a 10 niños del nivel inicial 2 y utilizando el test como instrumento de evaluación.

## D. CRONOGRAMA

No.	ACTIVIDADES	MESES				RESPONSABLE	DESCRIPCIÓN PRECISA DEL APORTE
		1	2	3	4		
	Objetivo Específico 1	4 semanas					
1	IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS Y SELECCIÓN DEL TEMA PROBLEMATIZACIÓN						
2	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA						
3	OBJETIVOS: GENERALES Y ESPECÍFICOS						
4	PREGUNTAS CIENTÍFICAS/VARIABLES/HIPÓTESIS						
	Objetivo Específico 2						
5	VARIABLES DEFINICIÓN						
6	PRESENTACIÓN DEL DISEÑO PRELIMINAR AL CONSEJO DIRECTIVO PARA LA APROBACIÓN DE TEMA Y DESIGNACIÓN DE TUTOR						

<b>7</b>	VARIABLES OPERACIONALIZACIÓN GENERACIÓN Y VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE LEVANTAMIENTO DE LA INFORMACIÓN					
<b>8</b>	MARCO REFERENCIAL CONCEPTUAL					
	Objetivo Específico 3					
<b>9</b>	PRESENTACIÓN DEL ANTEPROYECTO COMPLETO EN SECRETARÍA					
<b>10</b>	INVESTIGACIÓN DE CAMPO					
<b>11</b>	PRESENTACIÓN DEL TRABAJO INVESTIGATIVO					
<b>12</b>	DEFENSA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO					

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (APA)

### ■ Referencias

- Abreu, J. L. (2012). *Hipótesis, Método & Diseño de Investigación*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)
- Aretio, L. G. (2017). *Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>
- Armas, A. G. (2008). *Temas para la educación*. Obtenido de La importancia de la creatividad en el aula: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Allueva, P. (2002). *Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118132003.pdf>
- ALUMA, R. A. (2018). *Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649/1708>
- Angulo, P., & Avila, L. (2010). *DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS EN LA ETAPA ESCOLAR*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Avalos, L. (2016). *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional.: <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. México : Grupo Editorial Patria .
- Barba, V. (2019). *La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400334](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334)
- Barrera, M., Barragán, M., & Ortega, E. (2017). *La Realidad Educativa Ecuatoriana desde una Perspectiva Docente*. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2317/1/Realidad.pdf>
- Becerro, S. D. (2016). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>

- Camacho, G., Jordán, A., & Contreras, G. (2015). *Metodología de la investigación Educativa*. Las Tunas : EDACUN.
- Camacho, I., Fuentes, A., & Gallardo, M. (2013). *Desarrollo de la creatividad de los docentes en formación mediante el uso de metáforas en entornos virtuales de aprendizajes*. Obtenido de Revista académica Uned:  
[https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/camacho\\_fuentes\\_116.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/camacho_fuentes_116.pdf)
- Campos, D. (2003). *La encuesta como técnica de investigación*. Obtenido de Centro Core:  
<https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Carrillo, A. L. (2015). *Población y muestra*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México.: <http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- Castillo, D. (2016). *Enseñar a pensar*. Obtenido de Universidad de Zaragoza:  
<https://zaguan.unizar.es/record/59089/files/TAZ-TFG-2016-3065.pdf>
- CEPAL. (2018). *El acceso a internet en Ecuador*. Obtenido de Porcentaje de individuos con acceso a internet: <https://cepalstat-prod.cepal.org/cepalstat/tabulador/ConsultaIntegrada.asp?IdAplicacion=16&idTema=280&idIndicador=3251&idioma=e>
- Curriculo de Educación Inicial. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Díaz, N. (2018). *Técnicas de investigación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México: <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Enriquez, E. (2016). *Desarrollo de la creatividad infantil*. Obtenido de Federación de enseñanza de Andalucía: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Fajardo, Z. I., Garcés, N. G., Santana, V. N., & Gurumendi, E. E. (2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial*. Obtenido de Universidad de Guayaquil:  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3778/15/La%20importancia%20del%20uso%20del%20material%20did%C3%A1ctico%20para%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20aprendizajes%20significativos%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>
- Fernández, F. (2002). *El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15309604.pdf>
- Fundación Carlos Slim. (2019). *Educación Inicial*. Obtenido de La creatividad de los niños:  
<https://educacioninicial.mx/infografias/la-creatividad-de-los-ninos/#:~:text=Desde%20que%20son%20peque%C3%Blos%20cuentan,adecuadas%20para%20que%20se%20manifieste.>

- García, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de educación primaria*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja:  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- García, T. (2013). *El Cuestionario como instrumento de investigación*. Obtenido de Universidad de Santana: [http://www.univsantana.com/sociologia/El\\_Cuestionario.pdf](http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf)
- Guerrero, A. (s.f.). *LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza:  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- González, T., & Barraca, J. (2004). *Creatividad e imaginación, un nuevo instrumento de la medida*. Obtenido de Revista Dialnet:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1071118>
- Guanipa, J. M., Nava, J. D., & Dávila, S. C. (2007). *La disciplina escolar: aportes de las teorías psicológicas*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447007.pdf>
- Guerrero, A. (2018). *La importancia de la creatividad en el aula*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza:  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Hernández, A., Ramos, M., Myladys, B., Indacochea, B., Quimis, A., & Moreno, L. (2018). *Metodología de la Investigación científica*. Manabí: Área de Innovación y Desarrollo.
- Herrera, P. (2017). *Ambientes de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en niños*. Obtenido de Universidad de Guayaquil:  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22938/1/Herrera%20Mor%c3%a1n%20-%20Z%c3%ba%c3%b1ga%20Aguirre.pdf>
- Hintelholher, R. M. (2013). *Identidad y diferenciación entre Método y Metodología*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf>
- Huamán, J. C. (2018). *Plataformas educativas*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación:  
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4358/Plataformas%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jara, V. (2012). *Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101004.pdf>
- Jiménez, D. F. (2016). *Los límites de la imaginación y de la creatividad*. Obtenido de Revista Universidad EAFIT: <https://www.redalyc.org/pdf/215/21514403.pdf>
- Laverde, E. (2010). *El concepto de "original"*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/806/80619187011.pdf>

- León, A. (2017). *Universidad de los Andes*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- López, G. (2015). *El rol de la familia en los procesos de Educación y Desarrollo humano de los niños y niñas*. Obtenido de UAM:  
[https://www.uam.mx/cdi/pdf/redes/xi\\_chw/cendif\\_rol.pdf](https://www.uam.mx/cdi/pdf/redes/xi_chw/cendif_rol.pdf)
- López, H. (2004). *La metodología de encuesta*. Obtenido de La Biblioteca México:  
[https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia\\_encuestas.pdf](https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf)
- López, J. (2002). *Introducción a la ingeniería audiovisual*. Obtenido de Conceptos generales de tecnología: [http://edii.uclm.es/~jmlova/Archivos/IIA/Archivos/IIA\\_Tecnologia.pdf](http://edii.uclm.es/~jmlova/Archivos/IIA/Archivos/IIA_Tecnologia.pdf)
- Martínez, S. D. (2010). *La Educación, cosa de dos: La escuela y la familia*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza:  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7214.pdf>
- Marroquin, R. (2012). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Uneedu:  
[http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Mata, L. D. (2019). *El enfoque cualitativo de la investigación*. Obtenido de  
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Mier, M. V., Borzone, A. M., & Cupani, M. (2012). *La fluidez lectora en los primeros grados: relación entre habilidades de decodificación, características textuales y comprensión. Un estudio piloto con niños hablantes de español*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/4395/439542720003.pdf>
- Morales, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Obtenido de Revista Aliat:  
[http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho\\_y\\_ciencias\\_sociales/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf)
- ONU. (2021). *Naciones Unidas*. Obtenido de Día mundial de la creatividad y la innovación:  
<https://www.un.org/es/observances/creativity-and-innovation-day#:~:text=La%20riqueza%20de%20las%20Naciones,los%20cauces%20de%20desarrollo%20local%22%20>.
- Ortega, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Obtenido de  
[https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)
- Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Obtenido de ResearchGate:  
[https://www.researchgate.net/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION)

- Palacios, J. S. (2016). *Un ambiente creativo para el aprendizaje*. Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/34834056/UN\\_AMBIENTE\\_CREATIVO\\_PARA\\_EL\\_APRENDIZAJE](https://www.academia.edu/34834056/UN_AMBIENTE_CREATIVO_PARA_EL_APRENDIZAJE)
- Pérez, R. R. (2017). *Módulo Auto-Instructivo: Exploración, Juego y Desarrollo de niños y niñas*. Obtenido de Dreapurimac: <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/Modulo-2-Juego-y-exploracion.pdf>
- Ramírez, V. (2017). *El registro anecdótico en la evaluación formativa oral del idioma inglés*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15104/1/T-UCE-0010-IN030-2018.pdf>
- Ramírez, W. Á. (2014). *LAS FORMAS DE LA IMAGINACIÓN EN KANT*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/pafi/n40/n40a02.pdf>
- Ramos, C. A. (2015). *Los paradigmas de la investigación científica*. Obtenido de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/167/159>
- Rekalde, I., & Macazaga, M. (2014). *La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Málaga : Servicios Académicos Intercontinentales S.L.
- Rodríguez, E. M. (2015). *Aprendizaje y Educación*. Obtenido de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/aprendizaje\\_y\\_educacion1.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/aprendizaje_y_educacion1.pdf)
- Rojas, M. (2015). *Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Sánchez, T., & Morales, A. (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar*. Obtenido de Revista Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85352029005.pdf>
- Sanjuan, L. (2011). *La Observación*. Obtenido de UNAM: [http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
- Santaella, M. (2016). *La evaluación de la creatividad*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Serrano, M. T. (2009). *El enigma sobre los referentes del pensamiento creativo y su evaluación*. Obtenido de Revista unam. mx: <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/art88.pdf>

- Sierra, P. (2012). *Tipos más usuales de Investigación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:  
[https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/prepa3/tipos\\_investigacion.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf)
- Tenesaca, P. A., & Hernandez., L. A. (2010). *Desarrollo de la creatividad de los niños de la etapa escolar*. Obtenido de Dspace Ucuena:  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a traves del juego*. Obtenido de  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Unicef. (2020). *La educación en situaciones de emergencia*. Obtenido de  
[https://www.unicef.org/spanish/education/bege\\_70640.html](https://www.unicef.org/spanish/education/bege_70640.html)
- Valqui, V. (2018). *La creatividad: Conceptos, Métodos y aplicaciones*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación: <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Velásquez, M., Remolina, N., & Calle, G. (2010). *La creatividad como práctica para desarrollo del cerebro total*. Obtenido de Revista Scielo:  
<http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- Ventura, J. L. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. Obtenido de  
<http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14417.pdf>
- Yanez, D. (2018). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos*. Obtenido de La investigación científica:  
<https://karenpulido.jimdofree.com/app/download/9548090769/M%C3%A9todo+descriptivo.pdf?t=1545406278>
- Yumbla, E. A. (2013). *Relación entre el pensamiento divergente y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la etapa de las operaciones concretas*. Obtenido de Universidad de Cuenca:  
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23033/1/Tesis.pdf>

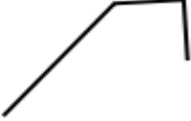
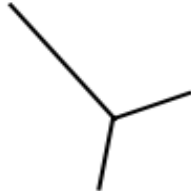
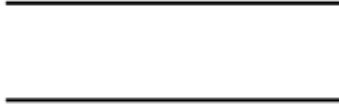



# ANEXO B

Instrumentos (modelos y aplicados)

Modelo Test de Torrance

# CREATIVIDAD

Nombre: \_\_\_\_\_

.....  
Firma del Representante.

**Test de Torrance realizados.**

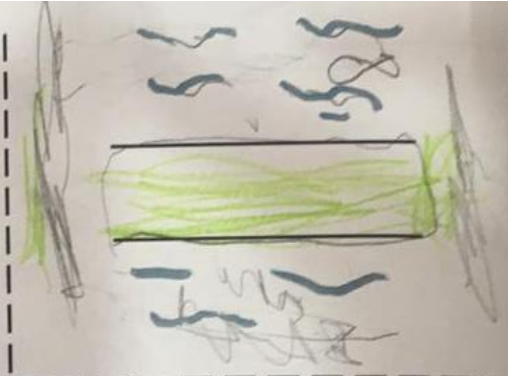


# CREATIVIDAD

Carro



Escoba



Pico



Topo



Corazón



Firma del  
Representante





## 1. HOJA DE VACIADO PUNTUACIONES (Pretest)

## 1. ADAPTACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE (EXPRESIÓN FIGURADA)

Caso N°: 1

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			26/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
	X				X					X				X				X				X				X		20/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			27/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
	X				X					X				X				X				X				X		20/24		

## TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA

	ORIGINALIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>20</u>	Total, PD: <u>20</u>
			PC de creatividad (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>93/108</b>	

Caso N°: 2

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		x				x						x					x					x						x		21/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		x					x						x					x					x					x		20/24
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			x					x					x						x					x					x	28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		x						x					x					x					x					x		19/24

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>20</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>19</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>88/108</b>	

Caso N°: 3

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X				X						X						X					X					X	27/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X					X			X					X				X			X					X				X	20/24			
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X				X						X						X					X					X	29/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X				X				X				X				X				X				X		19/24			

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>20</u>	Total, PD: <u>29</u>	Total, PD: <u>19</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>95/108</b>	

Caso N°: 4

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			24/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X				X				X				X				X				X				X		20/24			
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X					X		27/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X					X				X				X				X				X				X				X	23/24			

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>24</u>	Total, PD: <u>20</u>	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>23</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>94/108</b>	

Caso N°: 5

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X					X		27/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X				X				X				X				X				X				X		22/24			
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			24/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
	X				X				X				X				X				X				X				X			18/24			

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>24</u>	Total, PD: <u>18</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>91/108</b>	

Caso N°: 6

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X				X				X					X	22/24					
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X				X				X					X	19/24					

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>19</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>97/108</b>	

Caso N°: 7

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X						X					X					X					X		26/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		20/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
			X				X				X				X				X				X				X	22/24		

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>20</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>96/108</b>	

Caso N°: 8

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			24/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			21/24
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			26/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			22/24

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>24</u>	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>22</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>93/108</b>	

Caso N°: 9

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X				X				X					X	22/24					
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
	X						X					X					X					X					X		22/24	

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>100/108</b>	

Caso N°: 10

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			23/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		21/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			23/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		20/24		

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>23</u>	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>23</u>	Total, PD: <u>20</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>87/108</b>	

## 1. HOJA DE VACIADO PUNTUACIONES (Postest)

## 1. ADAPTACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE (EXPRESIÓN FIGURADA)

Caso N°: 1

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X				X						X					X						X					X				X		28/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		PD
		X					X						X					X						X					X				X		22/24
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X						X					X				X		28/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		PD
		X						X				X						X						X					X				X		23/24

## TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>23</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>101/108</b>	

Caso N°: 2

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X				x						X					X					x		26/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				x					x			x					x				x			x		21/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			x					x					x					x					x					x		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		x				x					x			x					x				x				x	21/24		

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>21</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>96/108</b>	

Caso N°: 3

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		22/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		21/24		

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>21</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>99/108</b>	

Caso N°: 4

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X				X					X					X					X					X					X			26/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X				X				X				X				X				X				X		22/24			
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X					X			29/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X				X				X				X				X				X				X		23/24			

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>29</u>	Total, PD: <u>23</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>100/108</b>	

Caso N°: 5

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X					X				X				X				X				X		23/24						
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X					X		27/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total											
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD			
		X				X					X				X				X				X				X		21/24						

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>23</u>	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>21</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>99/108</b>	

Caso N°: 6

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X			X					X					X		22/24				
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X			X					X					X		21/24				

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>21</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>99/108</b>	

Caso N°: 7

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X				X						X					X					X					X		28/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		PD
		X					X						X					X					X					X		21/24
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X					X					X		28/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		1	2	3	4		PD
		X						X					X					X					X					X		23/24

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>28</u>	Total, PD: <u>23</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>100/108</b>	

Caso N°: 8

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X				X						X						X					X					X	26/30
FLEXIBILIDAD																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X				X						X						X					X					X	22/24
FLUIDEZ																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X						X					X					X	27/30
ELABORACIÓN																																			
Puntuaciones directas																																			
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total					
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X						X					X					X	22/24

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>26</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>27</u>	Total, PD: <u>22</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>97/108</b>	

Caso N°: 9

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
			X					X					X					X					X					X		29/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X					X				X				X					X	22/24					
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X						X					X					X					X					X		29/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X					X					X					X					X					X		23/24	

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>29</u>	Total, PD: <u>22</u>	Total, PD: <u>29</u>	Total, PD: <u>23</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>103/108</b>	

Caso N°: 10

Nivel: Inicial 2

ORIGINALIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			23/30
FLEXIBILIDAD																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		21/24		
FLUIDEZ																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1					Figura 2					Figura 3					Figura 4					Figura 5					Figura 6					Total
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	PD
		X					X					X					X					X					X			24/30
ELABORACIÓN																														
Puntuaciones directas																														
Figura 1				Figura 2				Figura 3				Figura 4				Figura 5				Figura 6				Total						
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	PD		
		X				X				X				X				X				X				X		20/24		

**TOTAL, CREATIVIDAD FIGURATIVA**

	ORIGINALIDAD	FLEXIBILIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN
PD sumativo de las seis anteriores	Total, PD: <u>23</u>	Total, PD: <u>21</u>	Total, PD: <u>24</u>	Total, PD: <u>20</u>
			<b>PC de creatividad</b> (obtenida a partir de la suma del total de las PD de los cuatro componentes): <b>88/108</b>	

## Bibliografía

- Abreu, J. L. (2012). *Hipótesis, Método & Diseño de Investigación*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v7-n2/7\(2\)187-197.pdf](http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf)
- Aretio, L. G. (2017). *Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>
- Armas, A. G. (2008). *Temas para la educación*. Obtenido de La importancia de la creatividad en el aula: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Allueva, P. (2002). *Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118132003.pdf>
- Aluma, R. A. (2018). *Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649/1708>
- Angulo, P., & Avila, L. (2010). *DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS EN LA ETAPA ESCOLAR*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Avalos, L. (2016). *El desarrollo de la creatividad en el niño de preescolar*. Obtenido de Universidad Pedagógica Nacional.: <http://200.23.113.51/pdf/24384.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. México : Grupo Editorial Patria .
- Barba, V. (2019). *La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas*. Obtenido de Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400334](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334)
- Barrera, M., Barragán, M., & Ortega, E. (2017). *La Realidad Educativa Ecuatoriana desde una Perspectiva Docente*. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2317/1/Realidad.pdf>
- Becerro, S. D. (2016). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Camacho, G., Jordán , A., & Contreras , G. (2015). *Metodología de la investigación Educativa*. Las Tunas : EDACUN.
- Camacho, I., Fuentes, A., & Gallardo, M. (2013). *Desarrollo de la creatividad de los docentes en formación mediante el uso de metáforas en entornos virtuales de aprendizajes*. Obtenido de Revista académica Uned:

- [https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/camacho\\_fuentes\\_116.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/camacho_fuentes_116.pdf)
- Campos, D. (2003). *La encuesta como técnica de investigación*. Obtenido de Centro Core: <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Carrillo, A. L. (2015). *Población y muestra*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México.: <http://ri.uaemex.mx/oca/view/20.500.11799/35134/1/secme-21544.pdf>
- Castillo, D. (2016). *Enseñar a pensar*. Obtenido de Universidad de Zaragoza: <https://zaguan.unizar.es/record/59089/files/TAZ-TFG-2016-3065.pdf>
- CEPAL. (2018). *El acceso a internet en Ecuador*. Obtenido de Porcentaje de individuos con acceso a internet: <https://cepalstat-prod.cepal.org/cepalstat/tabulador/ConsultaIntegrada.asp?IdAplicacion=16&idTema=280&idIndicador=3251&idioma=e>
- Curriculo de Educación Inicial. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Díaz, N. (2018). *Técnicas de investigación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México: <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Enriquez, E. (2016). *Desarrollo de la creatividad infantil*. Obtenido de Federación de enseñanza de Andalucía: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>
- Fajardo, Z. I., Garcés, N. G., Santana, V. N., & Gurumendi, E. E. (2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial*. Obtenido de Universidad de Guayaquil: <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3778/15/La%20importancia%20del%20uso%20del%20material%20did%C3%A1ctico%20para%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20aprendizajes%20significativos%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20Inicial.pdf>
- Fernández, F. (2002). *El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15309604.pdf>
- Fundación Carlos Slim. (2019). *Educación Inicial*. Obtenido de La creatividad de los niños: <https://educacioninicial.mx/infografias/la-creatividad-de-los-ninos/#:~:text=Desde%20que%20son%20peque%C3%B1os%20cuentan,adecuadas%20para%20que%20se%20manifieste.>
- García, S. (2015). *Desarrollo de la creatividad en el aula de educación primaria*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>

- García, T. (2013). *El Cuestionario como instrumento de investigación* . Obtenido de Universidad de Santana: [http://www.univsantana.com/sociologia/El\\_Cuestionario.pdf](http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf)
- Guerrero, A. (s.f.). *LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD EN EL AULA* . Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- González, T., & Barraca, J. (2004). *Creatividad e imaginacion, un nuevo instrumento de la medida*. Obtenido de Revista Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1071118>
- Guanipa, J. M., Nava, J. D., & Dávila, S. C. (2007). *La disciplina escolar: aportes de las teorías psicológicas*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118447007.pdf>
- Guerrero, A. (2018). *La importancia de la creatividad en el aula*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6414.pdf>
- Hernández, A., Ramos , M., Myladys, B., Indacochea , B., Quimis , A., & Moreno, L. (2018). *Metodología de la Investigación científica* . Manabí: Área de Innovación y Desarrollo .
- Herrera, P. (2017). *Ambientes de aprendizaje en el desarrollo del pensamiento creativo en niños*. Obtenido de Universidad de Guayaquil: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22938/1/Herrera%20Mor%c3%a1n%20-%20Z%c3%ba%c3%bliga%20Aguirre.pdf>
- Hintelholher, R. M. (2013). *Identidad y diferenciación entre Método y Metodología*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4264/426439549004.pdf>
- Huamán, J. C. (2018). *Plataformas educativas*. Obtenido de Universidad Nacional de Educación: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4358/Plataformas%20educativas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jara, V. (2012). *Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101004.pdf>
- Jiménez, D. F. (2016). *Los limites de la imaginacion y de la creatividad*. Obtenido de Revista Universidad EAFIT: <https://www.redalyc.org/pdf/215/21514403.pdf>
- Laverde, E. (2010). *El concepto de “original”*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/806/80619187011.pdf>
- León, A. (2017). *Universidad de los Andes*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

- López, G. (2015). *El rol de la familia en los procesos de Educación y Desarrollo humano de los niños y niñas*. Obtenido de UAM:  
[https://www.uam.mx/cdi/pdf/redes/xi\\_chw/cendif\\_rol.pdf](https://www.uam.mx/cdi/pdf/redes/xi_chw/cendif_rol.pdf)
- López, H. (2004). *La metodología de encuesta*. Obtenido de La Biblioteca México:  
[https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia\\_encuestas.pdf](https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf)
- López, J. (2002). *Introducción a la ingeniería audiovisual*. Obtenido de Conceptos generales de tecnología: [http://edii.uclm.es/~jmlova/Archivos/IIA/Archivos/IIA\\_Tecnologia.pdf](http://edii.uclm.es/~jmlova/Archivos/IIA/Archivos/IIA_Tecnologia.pdf)
- Martínez, S. D. (2010). *La Educación, cosa de dos: La escuela y la familia*. Obtenido de Revista digital para profesionales de la enseñanza:  
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7214.pdf>
- Marroquin, R. (2012). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Uneedu:  
[http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](http://www.une.edu.pe/Sesion04-Metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Mata, L. D. (2019). *El enfoque cualitativo de la investigación*. Obtenido de  
<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cualitativo-de-investigacion/>
- Mier, M. V., Borzone, A. M., & Cupani, M. (2012). *La fluidez lectora en los primeros grados: relación entre habilidades de decodificación, características textuales y comprensión. Un estudio piloto con niños hablantes de español*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/4395/439542720003.pdf>
- Morales, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Obtenido de Revista Aliat:  
[http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho\\_y\\_ciencias\\_sociales/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf)
- ONU. (2021). *Naciones Unidas*. Obtenido de Día mundial de la creatividad y la innovación:  
<https://www.un.org/es/observances/creativity-and-innovation-day#:~:text=La%20riqueza%20de%20las%20Naciones,los%20cauces%20de%20desarrollo%20local%22%20>
- Ortega, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Obtenido de  
[https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf)
- Otero, A. (2018). *Enfoques de investigación*. Obtenido de ResearchGate:  
[https://www.researchgate.net/publication/326905435\\_ENFOQUES\\_DE\\_INVESTIGACION](https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION)
- Palacios, J. S. (2016). *Un ambiente creativo para el aprendizaje*. Obtenido de Academia:  
[https://www.academia.edu/34834056/UN\\_AMBIENTE\\_CREATIVO\\_PARA\\_EL\\_APRENDIZAJE](https://www.academia.edu/34834056/UN_AMBIENTE_CREATIVO_PARA_EL_APRENDIZAJE)
- Pérez, R. R. (2017). *Módulo Auto-Instructivo: Exploración, Juego y Desarrollo de niños y niñas*. Obtenido de Dreapurimac:

- <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/Modulo-2-Juego-y-exploracion.pdf>
- Ramírez, V. (2017). *El registro anecdótico en la evaluación formativa oral del idioma inglés*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador:  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15104/1/T-UCE-0010-IN030-2018.pdf>
- Ramírez, W. Á. (2014). *LAS FORMAS DE LA IMAGINACIÓN EN KANT*. Obtenido de  
<http://www.scielo.org.co/pdf/pafi/n40/n40a02.pdf>
- Ramos, C. A. (2015). *Los paradigmas de la investigación científica*. Obtenido de  
<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/167/159>
- Rekalde, I., & Macazaga, M. (2014). *La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción*. Málaga : Servicios Académicos Intercontinentales S.L.
- Rodríguez, E. M. (2015). *Aprendizaje y Educación*. Obtenido de  
[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/aprendizaje\\_y\\_educacio1.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/aprendizaje_y_educacio1.pdf)
- Rojas, M. (2015). *Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Sánchez, T., & Morales, A. (2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar*. Obtenido de Revista Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/853/85352029005.pdf>
- Sanjuan, L. (2011). *La Observación*. Obtenido de UNAM:  
[http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La\\_observacion\\_Lidia\\_Diaz\\_Sanjuan\\_Texto\\_Apoyo\\_Didactico\\_Metodo\\_Clinico\\_3\\_Sem.pdf](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf)
- Santaella, M. (2016). *La evaluación de la creatividad*. Obtenido de Redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Serrano, M. T. (2009). *El enigma sobre los referentes del pensamiento creativo y su evaluación*. Obtenido de Revista unam. mx:  
<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art88/art88.pdf>
- Sierra, P. (2012). *Tipos más usuales de Investigación*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo:  
[https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P\\_Presentaciones/prepa3/tipos\\_investigacion.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/prepa3/tipos_investigacion.pdf)
- Tenesaca, P. A., & Hernandez., L. A. (2010). *Desarrollo de la creatividad de los niños de la etapa escolar*. Obtenido de Dspace Ucuena:  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>

- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Unicef. (2020). *La educación en situaciones de emergencia*. Obtenido de [https://www.unicef.org/spanish/education/bege\\_70640.html](https://www.unicef.org/spanish/education/bege_70640.html)
- Valqui, V. (2018). *La creatividad: Conceptos, Métodos y aplicaciones*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación: <https://rieoei.org/historico/expe/2751Vidal.pdf>
- Velásquez, M., Remolina, N., & Calle, G. (2010). *La creatividad como práctica para desarrollo del cerebro total*. Obtenido de Revista Scielo: <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- Ventura, J. L. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14417.pdf>
- Yanez, D. (2018). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos*. Obtenido de La investigación científica: <https://karenpulido.jimdofree.com/app/download/9548090769/M%C3%A9todo+descriptivo.pdf?t=1545406278>
- Yumbla, E. A. (2013). *Relación entre el pensamiento divergente y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la etapa de las operaciones concretas*. Obtenido de Universidad de Cuenca: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23033/1/Tesis.pdf>



Universidad  
Católica  
de Cuenca