

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Rutinas de pensamiento para el aprendizaje creativo en niños de 3 años**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**Katherine Medaly Effio Rivas**

**ASESOR**

**Katherine Carbajal Cornejo**

<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

**Chiclayo, 2025**

**Rutinas de pensamiento para el aprendizaje creativo en niños de 3  
años**

PRESENTA POR

**Katherine Medaly Effio Rivas**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADA POR

María del Rocío Hende Santolaya  
PRESIDENTE

Ricardo Chanamé Chira  
SECRETARIO

Katherine Carbajal Cornejo  
VOCAL

## **Dedicatoria**

Este logro está dedicado a mis padres, hermanos y abuelos maternos, por su amor incondicional, su apoyo en cada etapa de mi vida y porque ellos fueron mi impulso para seguir adelante con mi carrera profesional. Especialmente a mi madre que se amanecía conmigo, que me daba ánimos en cada momento y que jamás me dejó sola. A mi querida mascota Kira que llegó en el momento oportuno que, gracias a su ternura y lealtad en cada momento de este proceso, recordándome con su presencia silenciosa que el amor también se expresa en pequeños gestos.

## **Agradecimientos**

Primeramente, agradecer a Dios, por haberme guiado en cada paso de este camino académico, asimismo expreso mi gratitud a mi asesora Katherine Carbajal, por su acompañamiento constante, sus orientaciones oportunas y por motivarme a seguir cultivando el rigor académico desde la pedagogía.

A mis docentes de formación profesional y a la Universidad por brindarme las herramientas para crecer como investigadora y educadora.

Y a todos quienes de una u otra manera contribuyeron en la realización de este estudio, mi más sincero reconocimiento.

# Rutinas de pensamiento para el aprendizaje creativo en niños de 3 años

## INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

2

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

4

[repositorio.unprg.edu.pe](https://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[1library.co](https://1library.co)

Fuente de Internet

1%

6

[tesis.usat.edu.pe](https://tesis.usat.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

## Índice

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>Resumen .....</b>               | <b>6</b>  |
| <b>Abstract .....</b>              | <b>7</b>  |
| <b>Introducción.....</b>           | <b>8</b>  |
| <b>Revisión de literatura.....</b> | <b>11</b> |
| <b>Materiales y métodos .....</b>  | <b>18</b> |
| <b>Resultados .....</b>            | <b>23</b> |
| <b>Discusión .....</b>             | <b>35</b> |
| <b>Conclusiones .....</b>          | <b>38</b> |
| <b>Recomendaciones .....</b>       | <b>38</b> |
| <b>Referencias.....</b>            | <b>39</b> |

## Resumen

El aprendizaje creativo es esencial en la etapa preescolar, ya que les permite a los niños explorar, generar ideas y desarrollar soluciones innovadoras. Sin embargo, en muchos entornos educativos, su desarrollo no recibe la atención necesaria. El estudio tuvo como propósito determinar el efecto de los talleres de rutinas de pensamiento en el desarrollo de la creatividad en niños de tres años. Se optó por un diseño pre-experimental, utilizando un solo grupo con pre y pos prueba, con una muestra por conveniencia conformada por 26 estudiantes de la Institución Educativa Inicial en el distrito de Chiclayo. Para evaluar la creatividad en sus cuatro dimensiones: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, el instrumento que se utilizó fue una ficha de observación validada por los criterios de validez y confiabilidad altos. Los resultados indicaron que antes de la intervención, el 77% de los niños mostraba un nivel productivo en originalidad, el 46% en fluidez, el 85% en flexibilidad y el 85% en elaboración. Tras la aplicación de los talleres se observaron mejoras significativas: el 92% alcanzó el nivel inventivo en originalidad, el 77% en fluidez, el 92% en flexibilidad y el 96% en elaboración, destacando un aumento en la mayoría de los participantes. Se concluyó que las rutinas de pensamiento son estrategias efectivas para potenciar la creatividad infantil, fomentando la exploración y generación de ideas. Por ello, este estudio respalda la necesidad de incorporar metodologías innovadoras en la etapa preescolar para estimular el pensamiento divergente y la resolución creativa de problemas.

**Palabras clave:** Creatividad, educación, pensamiento, inventiva, primera infancia.

### **Abstract**

Creative learning is essential in preschool, allowing children to explore, generate ideas, and develop innovative solutions. However, in many educational settings, its development does not receive the necessary attention. The purpose of this study was to determine the effect of thinking routines workshops on the development of creativity in three-year-old children. A pre-experimental design was chosen, using a single group with pre- and post-test, with a convenience sample of 26 students from the Early Childhood Education Institution in the district of Chiclayo. To assess creativity in its four dimensions: originality, fluency, flexibility, and elaboration, the instrument used was an observation form validated by high validity and reliability criteria. The results indicated that before the intervention, 77% of the children showed a productive level in originality, 46% in fluency, 85% in flexibility, and 85% in elaboration. After implementing the workshops, significant improvements were observed: 92% reached the inventive level in originality, 77% in fluency, 92% in flexibility, and 96% in elaboration, with an increase in the majority of participants. It was concluded that thinking routines are effective strategies for enhancing children's creativity, encouraging exploration and idea generation. Therefore, this study supports the need to incorporate innovative methodologies in preschool to stimulate divergent thinking and creative problem-solving.

**Keywords:** Creativity, education, thinking, inventiveness, early childhood.

## Introducción

En la actualidad, la educación está enfocada, en gran parte, a potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 años, centrándose especialmente en su aprendizaje creativo. Por lo cual, el aprendizaje creativo como su mismo nombre lo dice, involucra el desarrollo de la construcción mental a través de la imaginación y la iniciativa de la autonomía cognitiva del infante. Cabe destacar que, en el caso de la niñez temprana, resulta fundamental cultivar la curiosidad, la exploración y la resolución de problemas, dado que la creatividad es decisiva en esta etapa. Los docentes deben capacitarse de forma continua para enfrentar el reto de preparar clases que tengan un carácter dinámico y retador, donde los estudiantes muestren interés. El aprendizaje creativo es un término que abarca un amplio dominio, representando como un proceso, cambio, crecimiento, juego, esfuerzo mental e intelectual para lograr un objetivo. (Carranza, 2021). Es denominado frecuentemente como pensamiento divergente o pensamiento “fuera de la caja”, aunque a veces este es confundido por el término más amplio de creatividad. Si bien estos conceptos están interrelacionados, ser creativo y tener una mente creativa no son la misma idea. Esto último se entiende como la capacidad de un individuo para idear estrategias novedosas y resolver determinadas problemáticas desde distintas aristas y enfoques. Supone perderse de las reglas sí, pero para encontrar respuestas innovadoras, alternativas válidas desde el punto de vista intelectual que sean coherentes. (García, 2017).

La creatividad permite procesar y construir el conocimiento, así como tomar conciencia de su entorno real. A este nivel es posible pensar, analizar probar, inferir, emitir juicios, razonar o simplemente reflexionar sin un objetivo y propósito específico (Jordan, 2019). Además, el pensamiento creativo implica un procedimiento que va desde formular hipótesis y elaborar enunciados de soluciones de problemas, analizarlos, ponerlos a prueba, modificar y finalmente comunicar de manera efectiva los resultados, tal como es mencionado en las citas de Torrance, según lo citado en Moura de Carvalho et al. (2021).

La evaluación del pensamiento innovador hace referencia a la habilidad de producir, evaluar y mejorar conceptos que tienen la capacidad de proceder en soluciones innovadoras y efectivas, progresos en el entendimiento y manifestaciones significativas de la creatividad. Según la OCDE, afirma que el pensamiento creativo es fundamental, ya que puede potenciar otras habilidades como la metacognición y la determinación de problemas, además de fomentar el crecimiento de la identidad, el desempeño académico

y el éxito profesional. Uno de los objetivos para evaluar el pensamiento creativo es destacar su importancia en la educación y enfocar la atención en esta competencia para que sea más relevante en el ámbito educativo (PISA 2022).

A nivel mundial, el Foro Económico Mundial (2016) resalta que en el futuro el empleo dependerá de la originalidad y de la capacidad de adaptarse a un entorno en constante cambio; tal es así, que se estima que el 90% de las personas necesitará adquirir durante su carrera profesional y más del 60% entre menores, que actualmente asisten a la escuela ahora, acabarán realizando trabajos en oficios que aún no existen. Dado que ha indicado que habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas son claves en el nuevo panorama educativo y laboral. De acuerdo con sus proyecciones, estas competencias estarán entre las más demandadas en el futuro inmediato, por lo que deben ser desarrolladas desde la educación inicial, a través de las prácticas pedagógicas, activas y significativas en el niño.

A nivel internacional, México es uno de los países donde las industrias creativas constituyeron el 75% del PIB cultural en 2019, lo que equivale a aproximadamente 588,016 millones de pesos. Este campo destaca por los medios de comunicación audiovisual, artesanía, diseño y servicios creativos. Por ello es urgente repensar los sistemas educativos para fomentar la creatividad como eje central de aprendizaje, considerando que esta competencia contribuye significativamente a formar ciudadanos críticos y participativos (UNESCO 2021).

A nivel nacional en Perú la institución privada “Peruano Norteamericano”, el 50% de estudiantes se encuentra en un nivel elevado en cuanto a la fluidez. Respecto a la flexibilidad, el 60 % de los alumnos demuestra una creación significativa, es decir, situándose en el nivel alto, sin embargo, solamente el 10% de los alumnos alcanzaron un nivel alto en originalidad dentro de la creatividad. (Villegas 2020)

PISA evaluó el 2022 la capacidad de los escolares para pensar creativamente. Los resultados revelan que Perú obtuvo un puntaje de 23 y que ocupa el último lugar en Sudamérica junto con Brasil, y está tres puntos por debajo de Colombia, país miembro de la OCDE desde el año 2020, que incluyó por primera vez el pensamiento creativo como un indicador de calidad educativa, reconociendo que los sistemas educativos con mejores resultados no solo se centran

en el conocimiento académico, sino también en la capacidad que tienen los estudiantes para poder generar ideas originales y resolver problemas de manera innovadora. (PISA 2022)

A nivel local a menudo se restringe la creatividad del estudiante a sus habilidades actuales, por lo que es crucial comprender la importancia de este aspecto para ellos. Como señala Mijants (1995), es fundamental contar con una fuerte motivación en el ámbito profesional, una clara orientación vocacional, un adecuado reconocimiento de la propia individualidad y una actitud activa hacia el crecimiento personal, son esenciales.

El estado actual sobre el aprendizaje creativo ha sido puesto en práctica en diversos centros educativos, especialmente en el nivel de educación inicial, se ha implementado el tema del pensamiento innovador en niños. Dado que la educación preescolar requiere que se incorporen nuevas pedagogías que motiven a los niños a explorar su mundo utilizando su imaginación, además de proporcionarles los instrumentos necesarios para llevar a cabo experiencias significativas. Esto se debe a que las maestras están aferradas a ciertos paradigmas que les impiden adoptar nuevas técnicas que estimulen la capacidad creativa de los niños, por este motivo surge la siguiente interrogante ¿Cómo promover el aprendizaje creativo en niños de 3 años?

Por lo tanto, esta habilidad debe ser promovida en los estudiantes dentro del contexto educativo. Esto les permitirá ejercitar su capacidad para resolver problemas, explorar, investigar y analizar, lo que a su vez les facilitará generar ideas innovadoras, originales y prácticas para abordar distintos problemas que surjan tanto en el aula como en otros entornos. Esto implica que los maestros tienen el compromiso de promover el aprendizaje creativo a través de la estimulación de la imaginación.

Según la neurociencia, la creatividad son las habilidades más destacadas que tienen las personas y posiblemente una de las que nos diferencia de otras. Los conceptos sobre los procedimientos de la creatividad tienen variedad, amplitud y son ambiguas. Incluyen definiciones comunes como la elaboración de algo nuevo y eficiente. (Runco y Jaeger 2012) Este "algo" puede ser una idea, unas creaciones artísticas, teorías científicas o invenciones. Los procesos creativos abarcan múltiples disciplinas y han sido estudiados en diversas áreas de la cognición, incluyendo psicología, educación, filosofía, ciencias cognitivas, sociología, lingüística y economía.

En la presente investigación aborda un tema de gran relevancia educativa al enfocarse en fomentar la creatividad desde etapa inicial. Este estudio está teóricamente justificado ya que contribuye al conocimiento sobre el impacto de talleres estructurados en el desarrollo del pensamiento creativo. Metodológicamente establece una guía práctica para la elaboración de los talleres lo cuales orientan a la tarea pedagógica de los docentes en relación al valor en torno a la indagación y creatividad de los niños. En la práctica los resultados nos permitirán tomar decisiones para ser incorporados dentro de las rutinas diarias en el aula para mejorar la planificación y por ende los procedimientos de enseñanza aprendizaje, identificando las cualidades, destrezas creativas de los niños convirtiéndose en un espacio que potenciará la habilidad de la creatividad de los niños.

Con base en este marco, el objetivo general de la investigación es determinar la efectividad del taller basado en rutinas de pensamiento en el desarrollo de la creatividad en niños de tres años. Para lograrlo, se plantean tres objetivos específicos: diagnosticar el nivel de pensamiento creativo, aplicar los talleres basado en rutinas de pensamiento y evaluar los resultados para determinar la efectividad de los talleres. Esto integra el diagnóstico, la intervención y la evaluación como fases claves para garantizar que los niños no solo desarrollen su imaginación, sino que también adquiera herramientas para explorar, analizar y resolver problemas de manera innovadora.

## **Revisión de literatura**

### **- Antecedentes**

En este apartado se sintetiza la información desde la evidencia científica sobre la efectividad realizar talleres de rutinas del pensamiento en el proceso creatividad en niños de tres años, estos antecedentes pueden incluir mis dos variables o solo una variable sobre mi tema de estudio, así mismo, se revisará los estudios realizados en los últimos seis años y las fuentes consultadas han sido tesis y artículos científicos desarrollados tanto en el ámbito internacional, local y nacional.

### **A nivel Internacional**

En Ecuador, Cabrera (2023) planteó una metodología para fomentar la creatividad en el arte a través de una guía didáctica dirigida a niños de entre cuatro y cinco años en una escuela ubicada en Girón, Azuay, Ecuador. Utilizando un enfoque mixto con técnicas como observación,

encuestas, lista de cotejo y entrevistas, la cual identificó una falta de creatividad en los pequeños. Se ajustó a la guía didáctica que fue adaptada para atraer el interés de los niños durante las actividades educativas, en conclusión, la guía ayudó a promover la creatividad en los niños, promoviendo una mayor autonomía, independencia, socialización y comunicación en el aula. Los resultados esperados incluyen un aumento en la confianza, seguridad y espontaneidad de los niños, lo que resalta la importancia de enfoques innovadores para fomentar la creatividad desde una educación temprana. La importancia es que podría implementar una combinación similar de técnicas para observar y medir el impacto sobre las rutinas de pensamiento en el aprendizaje creativo de los niños, que pueden tener beneficios amplios y profundos en el proceso de los niños, si no potenciar también las habilidades sociales y personales.

En Ecuador, Fernández (2024), ejecutó una investigación que tiene como propósito determinar de qué manera la estrategia metodológica favorece en el crecimiento del pensamiento creativo en los estudiantes de educación preescolar, mediante la implementación de actividades innovadoras y lúdicas. Utilizando un enfoque mixto y se aplicaron técnicas de observación junto con un test, para ello los resultados obtenidos apoyan la reflexión sobre el uso de metodologías activas y lúdicas, que en particular benefician el desarrollo del pensamiento y la creatividad en niños de 4 a 5 años. Se concluyó que el sistema educativo actual en Ecuador, especialmente en el ámbito privado, funciona como un entorno que respeta la madurez el desarrollo cronológico de los pequeños. La importancia de este antecedente es que no solo va a reforzar mi tema, sino que también ofrece una base para argumentar la importancia de innovar en las metodologías educativas aplicadas a niños de 3 años, específicamente mediante rutinas de pensamiento que potencian su creatividad.

### **A nivel nacional**

Curioso (2022) llevó a cabo una investigación, que tuvo como objetivo evaluar la efectividad de un “Taller Gráfico – Plástico” en la creatividad de alumnos de 3 años de una institución educativa. Tipo de investigación de diseño preexperimental con pretest – posttest a un solo grupo, con una muestra de 55 alumnos. Los hallazgos demostraron un mejor cumplimiento en las dimensiones de creatividad (originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración), tras la aplicación del taller, utilizando indicadores específicos y análisis estadísticos como Wilcoxon y Chi cuadrado. Se concluyó que el “Taller Gráfico-Plástico” aumenta de forma notable el

desarrollo del pensamiento divergente, incluyendo las dimensiones sugeridas en los alumnos que forman parte de la muestra analizada. La importancia es que demuestra que el pensamiento divergente en la edad de 3 años es un tema significativo y que se puede fomentar mediante estrategias pedagógicas específicas, ya que para mi investigación es pertinente y responde a una necesidad educativa actual, también es posible generar cambios medibles en los niños a través de estrategias bien diseñadas, además que trabajan con niños de 3 años lo que refuerza la importancia de esta etapa como un momento clave para estimular la creatividad.

Cusicuna y Herrera M. (2021) investigaron cómo el pensamiento creativo puede influir en los niños de cinco años, trabajando con 20 niños mediante un muestreo intencional. Utilizó un método experimental y un diseño preexperimental con una prueba pedagógica como instrumento. Con los resultados se obtuvo que el 75% de los niños alcanzaron un nivel "logro" en creatividad, mientras que el 25% presentaron dificultades. Se concluyó que el Ubiquitous Learning tiene una efectividad favorable en el pensamiento innovador de los niños, destacando la necesidad de nuevas metodologías educativas y atención individualizada en el aula. La importancia es que se podría explorar cómo las rutinas de pensamiento pueden ser personalizadas para optimizar el aprendizaje creativo en los niños de tres años, así mismo sugiere que las rutinas de pensamiento diseñadas para niños de 3 años pueden ser efectivas para cultivar habilidades creativas esenciales desde una edad muy temprana. Sin embargo, también señala la necesidad de una atención individualizada para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Merma (2021) realizó que la investigación tiene como propósito determinar el impacto de estas estrategias en la creatividad de los niños. Con un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental. Se empleó una guía de observación y así evaluar la creatividad y después de 10 sesiones de aprendizaje. Inicialmente, el 43% de los niños mostró un bajo nivel de creación, pero tras la intervención, el 86% desarrolló habilidades creativas. Se concluyó que las estrategias de motivación son efectivas para promover la creatividad en los niños. La importancia está en que las técnicas para motivar a los estudiantes se pueden aplicar con éxito en diferentes contextos educativos, para estimular la creatividad y añadir aspectos motivacionales al diseño de las actividades de reflexión. Esto puede contribuir a que los niños se mantengan atentos y comprometidos en sesiones que promuevan su pensamiento creativo. Además, podría adaptar y aplicar rutinas de pensamiento innovador en el entorno específico del nivel preescolar.

Galindo (2022) realizó un estudio con un enfoque cuantitativo y de un diseño descriptivo comparativo, se evaluó a 160 estudiantes utilizando un "cuestionario de creatividad". Los resultados mostraron que los alumnos de la edad de cinco años obtienen un nivel muy elevado de creatividad en flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración, mientras los de 4 años alcanzan solo un nivel alto. Se concluyó que los niños mayores expresan ideas con mayor originalidad y fluidez, lo que influye en el desarrollo de la creatividad. La investigación enfatiza el valor de considerar la edad al diseñar estrategias educativas para fomentar la creatividad, lo que puede beneficiar el desarrollo de los niños a nivel socioemocional y cognitivo. La importancia sugiere que las prácticas de pensamiento creativo deben adaptarse a las habilidades cognitivas y emocionales particulares de los niños de tres años y adaptarlas para asegurar que sean apropiadas y efectivas para los niños, ya que proporciona una base para diseñar rutinas de pensamiento que sean efectivas y estimulantes para los niños, apoyando así su desarrollo integral.

### **A nivel Local**

Vásquez y Cieza (2022) llevaron a cabo una investigación en un intento por idear una estrategia metodológica para mejorar el pensamiento creativo en niños de 5 años que estudian en la Institución Educativa Inicial N° 305. Con un enfoque mixto, se aplicaron herramientas como guías de observación, listas de verificación y entrevistas a profesores. Los hallazgos indicaron que los niños tenían limitaciones serias en sus habilidades de pensamiento creativo, encontrando muy difícil generar ideas originales. También se estableció que había una falta de formación profesional adecuada para los docentes en el uso de estrategias para fomentar el pensamiento creativo. Se concluyó que el estudio ratificó la necesidad de aplicar estrategias de diseño metodológico siguiendo los trabajos de la teoría de la creatividad de Guilford y la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel. La importancia de esta investigación es relevante para mi estudio porque también proporciona un marco conceptual, metodológico y práctico que puede ser utilizado para diseñar, adaptar y expandir mi investigación, destacando la importancia de estimular la creatividad en el desarrollo de la primera infancia.

Chocán (2022) desarrolló un estudio con el objetivo de fomentar el pensamiento creativo en niños de 4 años utilizando técnicas cognitivas basadas en la teoría de Guilford. La investigación, que utilizó un diseño cuasiexperimental, incluyó a 90 estudiantes, de los cuales 30 fueron elegidos como muestra. Se implementaron pruebas de creatividad antes y después y se llevaron a cabo talleres de aprendizaje guiados por el investigador. Los resultados indicaron que las

estrategias cognitivas mejoraron significativamente la creatividad entre los niños, mejorando así su potencial creativo. La importancia es que puede servir como modelo para desarrollar rutinas de pensamiento adaptadas a niños tan pequeños como los tres años y que es posible considerar que las rutinas de pensamiento no solo fomentan la creatividad, sino otras áreas del desarrollo infantil, como la autonomía, la resolución de problemas y la expresión emocional.

Por otro lado, podemos observar las teorías y enfoques desarrollados en el aprendizaje creativo y las rutinas de pensamiento: La Teoría de Guilford, El Enfoque Pragmático, El Enfoque Psicométrico, las Inteligencias Múltiples, las Variables que intervienen en la creatividad y el Aprendizaje Significativo.

### **TEORÍA DE GUILFORD**

Guilford (1964, citado por Lirio,2018) formuló esta teoría para dirigir a otros investigadores hacia la concentración en “operaciones del pensamiento”, que describen los elementos que componen las diversas operaciones del pensamiento. Los siguientes factores desempeñan un papel predominante en el comportamiento creativo se describe manera detallada:

- a) **Cogniciones:** Guilford afirma que esta es la habilidad de la humanidad para entender información, lo que constituye la base del conocimiento actual. Mednick (mencionado por Lirio, 2018), argumenta que los individuos altamente creativos poseen un gran saber, lo que les permite descubrir soluciones originales y desarrollar métodos efectivos con menos esfuerzo.
- b) **Memoria:** Es esencial para aprender nueva información. Contar con una gran cantidad de datos cruciales, ya que este conocimiento detallado influye en la creatividad. “Solo quien conoce con precisión un sistema puede renovarlo”, dice Lirio (2018).

### **ENFOQUE PRAGMÁTICO**

Este método se dedica a examinar como se puede aplicar la creatividad en la práctica, enfatizando su desarrollo completo en lugar de solo estudiar su teoría. Sugiere técnicas como la lluvia de ideas para solucionar problemas de forma creativa y elimina las barreras mentales que dificultan la generación de ideas nuevas y únicas.

## ENFOQUE PSICOMÉTRICO

En vez de centrarse en el aprendizaje teórico, prioriza la evaluación y el fomento de la creatividad, similar a un enfoque práctico. Los resultados incluyen la creación de evaluaciones como el Test de Torrance de Pensamiento Creativo, diseñado para medir la elaboración (detalle de las respuestas), la fluidez (cantidad de respuestas), la originalidad (frecuencia poco común de las respuestas) y la flexibilidad (variedad de categorías de respuestas).

## TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Posada (2014), comenta que Gardner cuestiona este enfoque al afirmar que sostener que la creatividad es un fenómeno multifactorial, es abordar desde una única disciplina y nunca podrá ser contestado ese cuestionamiento. Para su análisis, utiliza métodos biológicos, epistemológicos y sociológicos, además de incorporar, a su juicio, motivos vacíos pero relevantes.

Su teoría de las Inteligencias Múltiples distingue tres elementos principales:

- **Individuo:** Gardner diferencia entre la creatividad en niños talentosos en desarrollo y adultos seguros de sí mismos, destacando la importancia de la sensibilidad del creador hacia la visión del mundo propia de un niño.
- **Trabajo:** Se refiere a las áreas en las que cada creador se desempeña, así como los sistemas simbólicos que emplea, crea o revisa.
- **Las otras personas:** Gardner también tiene en cuenta la reacción que tiene una persona con las personas de su entorno. Aunque algunos creadores pueden sentir que trabajan solos, es importante contar con otros, analiza la influencia de la familia, los profesores y otros que apoyan o compiten en momentos de progreso creativo.

## Variables que intervienen en la creatividad

Según Ramírez (2011), la creatividad varía entre individuos debido a diversas variables que influyen el proceso creativo, incluyendo factores cognitivos, afectivos y ambientales. Los programas de entrenamiento en creatividad se basan en estos hallazgos.

- **Factores cognitivos:** Estos están relacionados con la percepción y procesamiento de la información que poseen ciertas características que se detallarán a continuación:

- **Percepción:** adquiere información tanto del entorno interno como el externo. Mediante la percepción, donde las personas pueden identificar sus necesidades y luego satisfacerlas.
- **El proceso de elaboración:** permite conceptualizar e integrar datos e ideas en sistemas que facilitan la comprensión y la acción en la realidad percibida.
- **Factores Afectivos:** impactan en la creatividad, y se resaltan elementos esenciales para activar el potencial creativo:
  - **Apertura a la experiencia:** Indica el nivel en que una persona percibe el entorno externo e interno como valiosas fuentes de recursos y datos, mostrando interés y curiosidad por su entorno
  - **Tolerancia a la ambigüedad:** Es la capacidad de mantenerse en situaciones confusas y sin resolver, evitando soluciones rápidas para no cerrar prematuramente el problema.
  - **Autoestima positiva:** Implica aceptarse a uno mismo con sus aspectos positivos y negativos, lo cual facilita la seguridad, confianza y menos sensibilidad a la crítica.
  - **Motivación a crear:** Es el impulso y el interés en resolver problemas con soluciones desconocidas, típico de personas motivadas por desafíos intrigantes y no convencionales.
- **Factores ambientales:** se refieren a los espacios y situaciones que apoyan el desarrollo y la expresión del potencial creativo. Aunque la creatividad puede aparecer en situaciones difíciles, es posible cultivarla en un entorno físico y social que sea positivo. Las investigaciones indican que un entorno propicio debe proporcionar confianza, seguridad y aprecio por las diferencias individuales. Un entorno social comprensivo, auténtico, consistente y acogedor facilita la inmersión en el mundo simbólico, el riesgo asumido, el compromiso y la superación del temor al error.

## **ENFOQUE SIGNIFICATIVO**

Las conexiones que se establecen entre el conocimiento previo y el nuevo son una característica del aprendizaje significativo, lo que facilita la creación de las estructuras más complejas e interrelacionadas que permiten la aplicación del nuevo conocimiento a diferentes situaciones.

Para que un aprendizaje sea significativo, deben cumplirse ciertos requisitos fundamentales. Según Rodríguez (2004), deben existir conceptos previos o anclas, el material debe tener el potencial de ser significativo, la persona debe estar dispuesta a aprenderlo y el uso del lenguaje es fundamental. Para cumplir con estos requisitos, el maestro debe preparar el material de manera cuidadosa considerando las cualidades, necesidades e intereses de los alumnos, sirviendo como un apoyo para el proceso de aprendizaje y guiando el proceso.

### **Materiales y métodos**

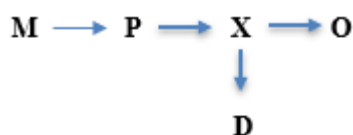
Se realizó una investigación de enfoque cuantitativo - pre experimental dado que mide los datos numéricos obtenidos de la evaluación del test de entrada (pre test) y salida (post test) para evaluar el nivel de aprendizaje creativo en el que se encontraron los niños de la edad de tres años, antes y después de ser aplicado el taller, buscando con ello contrastar la hipótesis de las variables de las rutinas de pensamiento y aprendizaje creativo.

Esta investigación se enfocó en un nivel descriptivo, dado que se buscó evaluar la efectividad del taller de rutinas del pensamiento para fomentar el desarrollo del aprendizaje creativo en niños de tres años, ya que es un método que implica la recopilación de datos cuantitativos de las rutinas de pensamiento y el aprendizaje creativo, los cuales serán utilizados en el análisis estadístico de la muestra de la población preescolar.

Según Sampieri esta investigación se realizó de tipo aplicado dado que se busca solucionar el problema de cómo poder promover el aprendizaje creativo en niños de tres años, ya que las rutinas de pensamiento y el aprendizaje creativo, se basa en un enfoque metodológico riguroso y sistemático para identificar, analizar y aplicar estrategias que promuevan el aprendizaje creativo de la edad de 3 años.

Se realizó esta investigación con un diseño pre- experimental dado que, ya que se quiere comparar con el mismo grupo experimental, el pretest como post test. Debido que al manipular intencionalmente una variable independiente (rutinas de pensamiento) y observar los cambios en la variable dependiente (pensamiento creativo), se puede determinar con mayor certeza si las rutinas de pensamiento efectivamente causan mejoras en el aprendizaje creativo.

A continuación, se presenta el siguiente diagrama:



Leyenda:

M: Niños de 3 años.

D: Aprendizaje creativo

P: Pre test

X: Taller de rutinas del pensamiento

O: Post test

**Tabla 1**

*Población de estudio*

| <b>Niños</b>  | <b>F</b>  | <b>%</b>      |
|---------------|-----------|---------------|
| Aula amarilla | <b>26</b> | <b>66%</b>    |
| Aula turquesa | 14        | <b>34%</b>    |
| <b>Total</b>  | <b>40</b> | <b>100.0%</b> |

*Nota: Nomina de matrícula 2024*

**Tabla 2**

*Muestra de estudio*

| <b>Niños</b> | <b>F</b>  | <b>%</b>      |
|--------------|-----------|---------------|
| Niños        | <b>13</b> | <b>50%</b>    |
| Niñas        | 13        | <b>50%</b>    |
| <b>Total</b> | <b>26</b> | <b>100.0%</b> |

*Nota: Nomina de matrícula 2024*

La población para este estudio estuvo formada por 40 niños matriculados de la IEI N°028, “Teresa de Lisieux”, Chiclayo. La muestra seleccionada incluyó a 26 estudiantes del aula “Amarilla” de la edad de tres años nivel preescolar, que cuenta con 13 niños y 13 niñas. Se tomó en cuenta, los criterios de inclusión, tomando en cuenta la disposición para asistir a todas las sesiones del taller y el permiso previo de los padres. Por lo tanto, se optó por un método de muestreo no probabilístico ya que el procedimiento de selección de los participantes será por conveniencia.

Tabla 3

## Matriz de operacionalización de variables

| Variable dependiente | Definición conceptual  | Definición operacional  | Dimensiones  | Indicadores  | Ítems   | Instrumento         |
|----------------------|--|---|--------------|--|---|---------------------|
| Aprendizaje creativo | Producción de algo nuevo que promueve usos distintos (Guilford,1986) | Formas particulares y complejas de pensar y actuar de los individuos. | Originalidad | Produce con libertad ideas creativas.  | Yo te digo una palabra y méncioname que te hace pensar.                       | Ficha de evaluación |
|                      |  |   |              | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.  | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? |                     |
|                      |  |   |              | Crea historias a partir de sus propios dibujos.  | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                |                     |
|                      |  |   | Fluidez      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada?                     |                     |
|                      |  |   |              | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada?                    |                     |
|                      |  |   |              | Produce diferentes desarrollos de un relato.   | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    |                     |
|                      |  |   | Flexibilidad | Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         |                     |
|                      |  |   |              | Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   |                     |
|                      |  |   |              | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, bloques, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   |                     |
|                      |  |   | Elaboración  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  |                     |
|                      |  |   |              | Fabrica creativamente usando material diverso.   | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?                       |                     |
|                      |  |   |              | Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             |                     |

**Tabla 4**

**Matriz de consistencia**

| Formulación del problema   | Objetivos  | Hipótesis exploratoria   | Variables   | Metodología  |
|--|--|--|---|--|
| ¿Cómo podemos promover el aprendizaje creativo en los niños de 3 años? | <p><b>Objetivo general:</b><br/>Determinar la efectividad del taller de rutinas del pensamiento en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 años.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar el pensamiento creativo de los niños de 3 años</li> <li>• Aplicar el taller de rutinas de pensamiento.</li> <li>• Evaluar los resultados para verificar la efectividad de los talleres aplicados.</li> </ul> | <p>Las rutinas de pensamiento influyen en el aprendizaje creativo en niños de 3 años de una institución educativa.</p> | <p><b>Variable Dependiente:</b> aprendizaje creativo.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad</li> <li>• Fluidez</li> <li>• Flexibilidad</li> <li>• Elaboración</li> </ul> <p><b>Variable Independiente:</b> rutinas de pensamiento.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrón de pensamiento.</li> <li>• Análisis del conocimiento.</li> <li>• Relación entre conceptos nuevos a partir de ideas previas.</li> <li>• Aplicación de la idea.</li> </ul> | <p><b>Enfoque:</b> cuantitativo.</p> <p><b>Tipo de estudio:</b> aplicada</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> pre experimental</p> <p><b>Técnica de investigación: (recojo de información)</b></p> <p>Test de entrada y salida.</p> <p><b>Instrumento de investigación:</b> Ficha de observación, Test adaptado de los niveles de creatividad de Taylor.</p> <p><b>Población:</b> Total de 40 niños de 3 años de una institución educativa.</p> <p><b>Muestra:</b> 26 niños de 3 años</p> <p><b>Muestreo:</b> No probabilístico.</p> |

### **Recolección de datos**

Para la recolección de datos del taller, se realizó evaluaciones antes y después de la intervención. Esto permite medir cambios en el aprendizaje creativo y aplicar estos cambios a las rutinas de pensamiento implementadas.

1. Pre test: Antes de comenzar el taller, se realizó una evaluación inicial de la creatividad de todos los participantes mediante pruebas estandarizadas, como el Test de Aprendizaje Creativo de Taylor adaptado.
2. Post test: Al final del taller, todos los participantes realizaron nuevamente la prueba de creatividad para medir cualquier cambio en sus habilidades creativas.

Los datos recogidos del Pre Test y Post Test se analizaron utilizando métodos estadísticos apropiados para determinar los niveles de creatividad del grupo experimental.

### **Por último, se tomó en cuenta los aspectos éticos:**

- Consentimiento informado antes de aplicar el taller.
- Se citó los textos tomados de otras investigaciones.
- Consentimiento de la institución educativa.

## Resultados

En el siguiente apartado se mostrará que, tras la evaluación de la muestra de estudio, compuesta por 26 individuos de ambos sexos, a continuación, se presentarán los resultados obtenidos que fueron organizados estadísticamente de acuerdo con los objetivos de la investigación.

### **R1. Situación actual del pensamiento creativo de los niños de 3 años. (diagnóstico): PRE TEST**

**Tabla 5**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de originalidad.*

| Dimensión           | Nivel de creatividad |           |            |           |           |          |           |            |
|---------------------|----------------------|-----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                     | Inventivo            |           | Productivo |           | Expresivo |          | Total     |            |
|                     | f                    | %         | f          | %         | f         | %        | f         | %          |
| <b>Originalidad</b> | <b>4</b>             | <b>15</b> | <b>20</b>  | <b>77</b> | <b>2</b>  | <b>8</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de originalidad del nivel de creatividad hacia los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 77% de los niños se encuentran en un nivel productivo, ya que los niños aplican ideas o conceptos aprendidos de una manera adaptativa, siguiendo reglas o patrones conocidos, pero con un grado de creatividad, es por ellos que los niños en este nivel usan su conocimiento para producir soluciones u opciones nuevas, así mismo el 15% de los niños se encuentra en un nivel inventivo, lo que refleja que tienen la capacidad de explorar ideas más originales, fuera de lo tradicional, es por ello que los niños muestran una creatividad emergente que los lleva a probar alternativas distintas y experimentar en mayor medida, mientras que solo el 8% de los niños se encuentra en el nivel expresivo, ya que están en un proceso de desarrollo en el cual aún no tienen completamente desarrolladas las habilidades de autoexpresión autónoma, por lo tanto necesitan más apoyo y estímulos específicos para sentirse libres y confiados al expresarse de manera única y original.

**Tabla 6**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de fluidez.*

| Dimensión      | Nivel de creatividad |           |            |           |           |           |           |            |
|----------------|----------------------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
|                | Inventivo            |           | Productivo |           | Expresivo |           | Total     |            |
|                | f                    | %         | f          | %         | f         | %         | F         | %          |
| <b>Fluidez</b> | <b>4</b>             | <b>15</b> | <b>10</b>  | <b>39</b> | <b>12</b> | <b>46</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de fluidez del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 46% de los niños se encuentran en un nivel expresivo, ya que los niños no solo generan ideas en cantidad sino también de manera creativa y espontánea, sin restricciones, se puede fomentar a través del juego libre, la exploración artística y las historias abiertas que ayudan a los niños a sentirse seguros en su capacidad para expresar ideas sin límites, así mismo tenemos que el 39% de los niños se encuentra en un nivel productivo, ya que es posible que algunos niños aún no tengan una base sólida para producir respuestas constantes y prefieren una expresión más libre, además de ser un crecimiento rápido en sus habilidades cognitivas y de lenguaje, pero no todos desarrollan la capacidad de generar ideas con la misma fluidez por que están limitados por reglas o patrones, mientras que solo el 15% de los niños se encuentra en el nivel inventivo, ya que a esta edad los niños están desarrollando esta habilidad, pero no todos logran producir una gran cantidad de ideas rápidamente, ni muchos menos reciben suficiente estimulación para generar ideas de forma espontánea ya que depende del desarrollo del lenguaje y las habilidades de expresión.

**Tabla 7**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de flexibilidad.*

| Dimensión           | Nivel de creatividad |           |            |           |           |          |           |            |
|---------------------|----------------------|-----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                     | Inventivo            |           | Productivo |           | Expresivo |          | Total     |            |
|                     | f                    | %         | f          | %         | f         | %        | f         | %          |
| <b>Flexibilidad</b> | <b>4</b>             | <b>15</b> | <b>22</b>  | <b>85</b> | <b>0</b>  | <b>0</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de flexibilidad del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 85% de los niños se encuentran en un nivel productivo, ya que son capaces de adaptar ideas o soluciones a las expectativas de la actividad planteada, sin tener que ser muy originales, generalmente los niños siguen un modelo ya establecido, lo que puede hacer que se sientan más cómodos y seguros al responder de acuerdo a lo esperado, así mismo el 15% de los niños se encuentra en un nivel inventivo, ya que algunos niños intentaron crear nuevas ideas, aún se quedaron cortos en su capacidad para desarrollar soluciones novedosas o pensar de manera completamente original. La limitación en este nivel puede estar relacionada con la falta de un entorno estimulante que incentive el pensamiento creativo o con una falta de práctica en actividades que fomenten la invención de ideas propias, mientras que el 0% de los niños se encuentra en el nivel expresivo, ya que no logran comunicar sus ideas de manera clara o completa, esto se debe a la falta de confianza al expresarse, limitaciones en el lenguaje verbal o en las herramientas de expresión utilizadas o falta de estímulos que los motiven a compartir sus ideas con creatividad.

**Tabla 8**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de elaboración.*

| Dimensión          | Nivel de creatividad |           |            |           |           |          |           |            |
|--------------------|----------------------|-----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                    | Inventivo            |           | Productivo |           | Expresivo |          | Total     |            |
|                    | f                    | %         | f          | %         | f         | %        | f         | %          |
| <b>Elaboración</b> | <b>4</b>             | <b>15</b> | <b>22</b>  | <b>85</b> | <b>0</b>  | <b>0</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

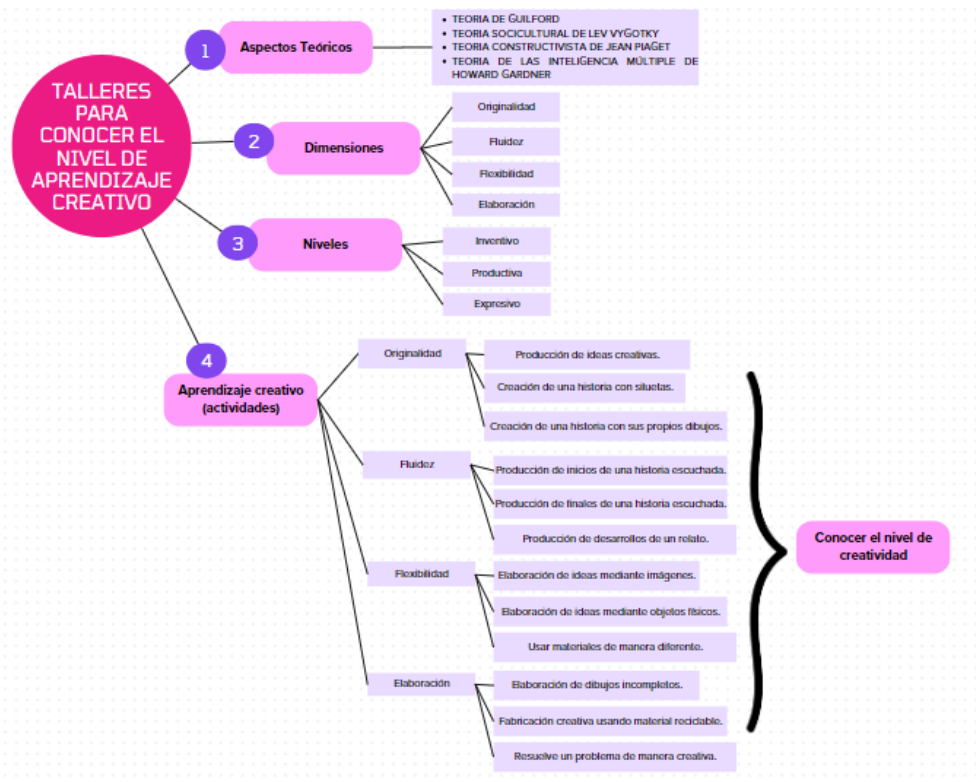
*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de elaboración del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 85% de los niños en total se encuentran en un nivel productivo, lo cual refleja que son capaces de desarrollar sus ideas con detalla y precisión, pero principalmente dentro de un marco guiado, por ello se sugiere que las actividades que se realicen les permitan trabajar siguiendo patrones establecidos, pero que aún no han logrado independencia creativa plena. A sí mismo el 15% de los niños se encuentra en un nivel inventivo, ya que indica que una pequeña proporción de los niños muestra capacidad para poder crear ideas originales y añadir elementos únicos en sus elaboraciones, sin embargo, este porcentaje es relativamente bajo ya que podría deberse a la falta de experiencias que promuevan la exploración autónoma y que no puedan generar ideas novedosas en el contexto de sus actividades educativas. Mientras que el 0% de los niños se encuentra en el nivel expresivo, por lo que indica que no los niños no fueron capaces de elaborar sus ideas de manera espontánea, creativa y completamente autónoma. Este resultado se debe a que la etapa de desarrollo en la que se encuentran, es donde su creatividad depende en gran medida de estímulos externos y guía.

## R2: Talleres de rutinas de pensamiento.

Figura 1

Configuración de modelamiento



La propuesta titulada “NUESTRA CREATIVIDAD ES ÚNICA” se plantea como una estrategia integral orientada las dimensiones del pensamiento creativo en la educación inicial. Su propósito fue desarrollar las habilidades de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, enmarcadas en las competencias del Currículo Nacional de Educación Básica, específicamente en la capacidad de crear proyectos desde los lenguajes artísticos. Los talleres se distinguen por su enfoque sistémico, sostenible y alineado con el perfil del estudiante creativo en la etapa inicial, destacando esta última cualidad al presentar una alta validez con un valor equivalente a 1.00 (ver tabla 8). Esta iniciativa se enmarca como una metodología activa, ya que los niños son los protagonistas de su aprendizaje, promoviendo la exploración y experimentación, es por ello que según las observaciones, el desarrollo en cada dimensión del pensamiento creativo se incrementó significativamente como una herramienta fundamental para promover la creatividad y resolver problemas en un entorno educativo en constate evolución, tal y como lo sugiere Gonzaga (2022), así mismo Gardner (1983), enfatiza la importancia de la interacción social, el pensamiento divergente y el aprendizaje significativo.

La propuesta se sustenta en varias teorías científicas, destacando la teoría del pensamiento (Guilford, 1950), que enfatiza el desarrollo del pensamiento divergente como clave para la innovación; la teoría sociocultural (Vygotsky, 1978), que resalta la importancia de la interacción social y la zona de desarrollo próximo en el aprendizaje creativo; la teoría constructivista (Piaget, 1970), que considera a niño como un constructor activo de su conocimiento y la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 1983), amplía la perspectiva del aprendizaje creativo al considerar múltiples formas de inteligencia (lingüística, espacial, música, etc). Se organiza en “12” sesiones distribuidas en 4 dimensiones del pensamiento creativo: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

**Tabla 9**

*Organización de los talleres*

| Dimensiones  | Talleres   | Estrategias                                     | Nº horas |
|--------------|--|---|----------|
| Originalidad | <b>Producción de ideas creativas:</b> En este taller los niños compartieron lo que piensan o imaginan al momento de escuchar las palabras mencionadas basándose en su imaginación y experiencias personales, promoviendo un ambiente libre de juicio donde todas las respuestas son válidas.       | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min   |
|              | <b>Creación de una historia con siluetas:</b> La finalidad de este taller fue que los niños a través de la observación de imágenes simples como: personas, animales, objetos, etc., combinen varias imágenes e inventen sus propias historias y así exploren su imaginación de forma colaborativa. | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min   |
|              | <b>Creación de una historia con sus propios dibujos:</b> En este taller los niños dibujaron lo que desearon y luego usaron sus propios dibujos para inventar una historia.   | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min   |
| Fluidez      | <b>Creación de inicios de una historia escuchada:</b> La finalidad de este taller fue que los niños creen un comienzo de un cuento “El príncipe y el dragón”, ellos escucharon el cuento y luego se les hizo la pregunta ¿de qué otra manera empezaría el cuento?                                  | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min   |
|              | <b>Creación de finales alternativos para una historia escuchada:</b> En este taller los niños escuchan un cuento “El príncipe y el dragón”, luego que escucharon todo el cuento, ellos crean su final ya sea feliz o triste, depende a su imaginación de cada uno.                                 | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min   |
|              | <b>Creación de continuaciones alternativos para una historia escuchada:</b> En este taller los niños escucharon un cuento “El príncipe y el dragón” y al momento de hacer una pausa en el cuento les   | Método inductivo                                | 45 min   |

|              |   |   |        |
|--------------|---|---|--------|
|              | pregunto ¿cómo podría continuar el cuento?, donde ellos me iban dando sus ideas de cómo puede continuar el cuento.  | Método activo-participativo                     |        |
| Flexibilidad | <b>Elaboración de ideas mediante imágenes:</b> En este taller se les presentaron diferentes imágenes en un dado didáctico de objetos, animales o escenas cotidianas y los niños utilizaron su imaginación compartiendo sus ideas de manera espontánea y saber dónde habían visto cada una de las imágenes.                                    | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |
|              | <b>Elaboración de ideas mediante objetos físicos:</b> La finalidad de este taller fue que lo niños eligieron con que objetos (pelotas, cubos, bloques) y cada uno daba sus ideas cómo de qué manera podríamos utilizar los objetos.   | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |
|              | <b>Usar materiales de manera diferente:</b> En este taller los niños después de las ideas que dieron, prefirieron elegir las pelotas de plástico, la cual realizaron el juego del “Tragabolas”, que se dividió en dos equipos una era de la rana y otro equipo era del león.  | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |
| Elaboración  | <b>Elaboración de dibujos incompletos:</b> La finalidad de este taller fue que a cada niño se les dio una imagen incompleta como un elefante, una casa, una mariposa, un niño, una niña, un conejo, un bus y un avión, y lo que hicieron cada uno de los niños fue observar cada imagen y ellos dibujaban lo que las partes que les faltaban. | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |
|              | <b>Fabricación creativa usando material reciclable:</b> En este taller los niños realizaron una maraca con materiales reciclables como botellas y rollos de papel higiénico, luego con ayuda se les encinto las botellas y ellos lo decoraron de acuerdo a su creatividad.  | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |
|              | <b>Resuelve un problema de manera creativa:</b> En este taller los niños buscaron una solución al problema, cuando me vieron que desarmé los rompecabezas y que podríamos hacer con los bloques, se dividieron en grupos para encontrar la solución.  | Método inductivo<br>Método activo-participativo | 45 min |

Es importante señalar que la propuesta fue sometida por un proceso de evaluación, en donde los 4 expertos examinaron y validaron la propuesta bajo el instrumento conformado por 18 ítems divididos en 6 criterios específicos para evaluar cada parte de la propuesta. Seguidamente se utilizó la V. AIKEN para analizar los resultados que avalan la propuesta como altamente válida.

### Tabla 10

*Validación de la propuesta*

| <b>Criterios</b>            | <b>Cálculo V. AIKEN</b> |
|-----------------------------|-------------------------|
| Cualidades básicas          | 1.00                    |
| Claridad                    | 1.00                    |
| Consistencia teórica        | 1.00                    |
| Calidad técnica y extensión | 1.00                    |
| Sistema metodológico        | 1.00                    |
| Sistema evaluación          | 1.00                    |
| Promedio                    | 1.00                    |

El diseño de los talleres fue elaborado con el esquema que presentó el MINEDU (2019) en su cartilla de planificación de experiencias de aprendizaje. Dentro de la didáctica de cada taller, se tuvo en cuenta la secuencia metodológica del área comunicación, considerando una asamblea inicial, exploración del material en la dimensión de elaboración. Los métodos que guían estos talleres son: método inductivo, ya que los niños descubren y construyen sus propias ideas a partir de experiencias concretas y materiales, partiendo de la exploración hacia la conceptualización y el método activo – participativo, dado que los niños son los protagonistas de su aprendizaje. Las actividades están diseñadas para que participen activamente en la creación de ideas, proyectos o soluciones, promoviendo la interacción, la exploración y el juego.

La evaluación se realizó empleando la técnica de observación a través del instrumento de una ficha de observación sobre el nivel de creatividad, con una escala ordinal: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3): Asimismo se construyeron criterios de evaluación específicos para cada taller, considerando los desempeños de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.” y se va a evaluar con un mapa de calor cada taller.

**R3: Resultados para determinar la efectividad de los talleres.****Tabla 11**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de originalidad.*

| Dimensión           | Nivel de creatividad |           |            |          |           |          |           |            |
|---------------------|----------------------|-----------|------------|----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                     | Inventivo            |           | Productivo |          | Expresivo |          | Total     |            |
|                     | f                    | %         | f          | %        | f         | %        | f         | %          |
| <b>Originalidad</b> | <b>24</b>            | <b>92</b> | <b>2</b>   | <b>8</b> | <b>0</b>  | <b>0</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de originalidad del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 92% de los niños en total se encuentran en el nivel inventivo, mostrando un notable incremento en su capacidad de generar ideas originales, innovadoras y alejadas de los patrones tradicionales, lo que indica que los talleres fomentaron significativamente el pensamiento creativo brindando un entorno propicio para explorar y desarrollar el pensamiento divergente, permitiendo que los niños tengan ideas únicas y soluciones creativas. Así mismo solo el 8 % de los niños se encuentran en el nivel productivo, lo que evidencia una transición positiva hacia niveles más avanzados de creatividad, consolidando su capacidad para usar conocimientos previos en la generación de soluciones novedosas. Mientras que ninguno de los niños quedó en el nivel expresivo, dado que los talleres ayudaron a superar estas dificultades iniciales y no solo fortalecieron sus habilidades de originalidad, sino que también su confianza para desarrollar y comunicar ideas más complejas.

**Tabla 12**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de fluidez.*

| Dimensión      | Nivel de creatividad |           |            |           |           |          |           |            |
|----------------|----------------------|-----------|------------|-----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                | Inventivo            |           | Productivo |           | Expresivo |          | Total     |            |
|                | f                    | %         | f          | %         | f         | %        | f         | %          |
| <b>Fluidez</b> | <b>20</b>            | <b>77</b> | <b>6</b>   | <b>23</b> | <b>0</b>  | <b>0</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de fluidez del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 77% de los niños alcanzó el nivel inventivo, debido a un incremento significativo que demuestra una mejora en generar ideas rápidas y espontáneas, lo que refleja que las estrategias utilizadas en los talleres para estimular el pensamiento fluido, permitió que los niños expresen un mayor número de ideas con diversidad y creatividad, indicando que los niños se sienten más cómodos explorando múltiples respuestas y soluciones sin temor a cometer errores. Así mismo tenemos que el 23 % de los niños permaneció en el nivel productivo, debido a que algunos todavía están consolidando sus habilidades para generar ideas con rapidez y libertad, sin embargo, han mostrado mejoras, pero es posible que requieran estímulos adicionales o un entorno más libre de restricciones para así lograr un pensamiento más fluido y espontáneo. Mientras que ningún niño quedó en el nivel expresivo, dado que los talleres lograron desarrollar habilidades superiores en generar ideas, dejando atrás la etapa inicial de creatividad básica.

**Tabla 13**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de flexibilidad.*

| Dimensión           | Nivel de creatividad |           |            |          |           |   |           |            |
|---------------------|----------------------|-----------|------------|----------|-----------|---|-----------|------------|
|                     | Inventivo            |           | Productivo |          | Expresivo |   | Total     |            |
|                     | f                    | %         | f          | %        | f         | % | f         | %          |
| <b>Flexibilidad</b> | <b>24</b>            | <b>92</b> | <b>2</b>   | <b>8</b> | <b>0</b>  |   | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de flexibilidad del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 92 % de los niños alcanzaron el nivel inventivo, dado que demuestra una capacidad sobresaliente para adaptarse a diferentes contextos y modificar ideas de manera creativa, ya que los niños no solo han aprendido a pensar de forma original, sino también a ajustar sus ideas según las necesidades o expectativas del entorno, dado que los talleres permitieron que los niños practiquen esta habilidad, consolidándola como parte esencial de su desarrollo creativo. Así mismo solo el 8 % de los niños permaneció en el nivel productivo, ya que antes los niños se limitaban a seguir patrones y ahora han comenzado a explorar formas más independientes y originales de pensamiento, sin embargo, aún requieren apoyo para alcanzar la flexibilidad completa. Mientras que ningún niño quedó en el nivel expresivo dado que la efectividad de los talleres incentivó a su pensamiento creativo.

**Tabla 14**

*Nivel de creatividad de los estudiantes de 3 años según la dimensión de elaboración.*

| Dimensión          | Nivel de creatividad |           |            |          |           |          |           |            |
|--------------------|----------------------|-----------|------------|----------|-----------|----------|-----------|------------|
|                    | Inventivo            |           | Productivo |          | Expresivo |          | Total     |            |
|                    | f                    | %         | f          | %        | f         | %        | f         | %          |
| <b>Elaboración</b> | <b>25</b>            | <b>96</b> | <b>1</b>   | <b>4</b> | <b>0</b>  | <b>0</b> | <b>26</b> | <b>100</b> |

*Nota: Ficha de observación para medir el nivel de creatividad en niños de 3 años.*

En relación a esta dimensión de elaboración del nivel de creatividad de los niños de 3 años de dicha institución educativa, se logró identificar que el 96% de los niños alcanzaron el nivel inventivo, ya que evidencia una capacidad sobresaliente para desarrollar ideas originales con detalles específicos y precisos, debido a la efectividad de los talleres que permitieron que los niños creen proyectos que integren su creatividad. Así mismo solo el 4 % de los niños permaneció en el nivel productivo, aunque hayan demostrado avances en la elaboración de ideas, su desarrollo creativo aún está en proceso de transición hacia un pensamiento más original e independiente. Mientras que ningún niño quedó en el nivel expresivo debido a que los talleres han proporcionado las herramientas necesarias para que los niños superen las limitaciones iniciales en la elaboración creativa.

## Discusión

En este apartado se consideró los resultados de cada uno de los objetivos del estudio para orientar la investigación, por lo cual el objetivo general fue determinar la efectividad del taller de rutinas de pensamiento en el desarrollo de la creatividad en niños de tres años, para medir el nivel de creatividad en el que se encuentran los niños y niñas de esta edad. En cuanto a los resultados obtenidos muestran una mejora significativa en los puntajes promedio, donde se obtuvo que en la evaluación de salida la media fue de (32.42), aumentando un 10.23 puntos, con el porcentaje de 28% de mejora, alcanzando un nivel donde todos los participantes lograron el nivel inventivo, en comparación con la evaluación diagnóstica donde la media fue (22.19). Por lo tanto, estos resultados se sometieron a una prueba de hipótesis bajo la prueba de t de Student  $t=10.66$ , que indica una diferencia significativa, respaldado por un valor p extremadamente pequeño ( $p<0.00001$ ), en la prueba Shapiro-Wilk, resulte mucho menor que el nivel de significancia ( $\alpha=0.05$ ), consecuentemente se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ).

De lo obtenido, estos resultados sugieren que las rutinas de pensamiento proporcionan, es decir que proporcionaron a los niños oportunidades para explorar, generar ideas y solucionar problemas de manera creativa; en términos de la dimensión de originalidad, se observó que los niños lograron desarrollar ideas únicas y creativas, mientras que en la dimensión de fluidez mejoraron en la generación de múltiples ideas frente a una situación, así mismo en la dimensión de flexibilidad, se incrementó la capacidad de los niños para considerar diferentes perspectivas y alternativas y en la dimensión de elaboración, los niños pudieron agregar detalles y enriquecer sus ideas creativas de manera notable.

Respecto al primer objetivo específico sobre diagnosticar el nivel de creatividad de la muestra seleccionada, en el cual se utilizó como instrumento una ficha de observación que abarcó las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Según los resultados, el 77 % de los niños se encontraron en un nivel productivo en la dimensión de originalidad, seguido por un 15% en el nivel inventivo y un 8 % en el nivel expresivo. En la dimensión de fluidez, se obtuvieron los resultados que el 46% de los niños se encontraban en el nivel expresivo, mientras que el 39% permanecían en el nivel productivo y el 15% en el nivel inventivo. Así mismo, en las dimensiones de flexibilidad y elaboración, la mayoría de los niños se encontraban en el nivel productivo con el 85% en ambos casos, lo cual evidencia la influencia de un entorno con limitaciones para la exploración creativa. Esto se relaciona con la teoría de Guilford (1964),

quien destacó que la creatividad se desarrolla gradualmente desde la memoria hacia operaciones más complejas como la originalidad y el pensamiento divergente y por Gardner (1983), quien resalta la importancia de un enfoque lúdico para estimular múltiples inteligencias, incluida la creatividad.

Por ellos dichos hallazgos iniciales coinciden con la investigación que realizó Curioso (2022), quien también reportó mejoras y diferencias significativas en las dimensiones de pensamiento creativo, originalidad ( $X^2 = 21.094$ ), elaboración ( $X^2 = 12.690$ ), con valores  $p < 0.01$ ; flexibilidad ( $X^2 = 9.060$ ) y fluidez ( $X^2 = 13.297$ ), con valores  $p < 0.05$ . Por otra parte, Merma (2021) destacó que el 43% de los niños se encuentran en un nivel bajo de creatividad antes de la aplicación de la propuesta, situación que cambió después de su aplicación en el cual se obtuvo el 86% de los niños que desarrolló las habilidades creativas. En este sentido, el diagnóstico inicial evidencia que, aunque el currículo fomenta el desarrollo creativo, las prácticas carecen de estrategias sistemáticas para lograrlo, esto destaca una brecha importante entre la teoría y la práctica.

Con relación al segundo objetivo específico sobre la aplicación de los talleres de rutinas de pensamiento, se halló que la propuesta denominada “Nuestra creatividad es única” que busca conocer en qué nivel de creatividad en el que se encuentran los niños de tres años, se observaron que los resultados demostraron que estas estrategias promovieron un desarrollo significativo en las habilidades creativas en los niños. La propuesta incluyó actividades diseñadas específicamente para fomentar las dimensiones de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, adaptadas al contexto y necesidades de los participantes, Estas actividades se desarrollaron bajo el marco teórico de Guilford (1964), quien destacó que el pensamiento divergente es un componente clave de la creatividad. Es por ello que el impacto de estas rutinas también puede explicarse a través de la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), que resalta la importancia de la interacción social y la mediación del adulto en el desarrollo cognitivo. En este caso, el acompañamiento docente y el diseño de actividades colaborativas ayudaron a superar las limitaciones iniciales observadas en el diagnóstico.

En este contexto, el estudio de Fernández (2024), demostró que las actividades lúdicas incrementan la capacidad de los niños para generar ideas rápidamente e implementó actividades dinámicas que fortalecen la creatividad en el proceso educativo facilitando que el estudiante adquiera habilidades como la observación, indagación, imaginación y creatividad, seguido de los resultados de este estudio, pues favorecen el uso de metodologías lúdicas y activas que

realmente favorezcan el desarrollo del pensamiento, de manera especial la criticidad y la creatividad de los educandos. Además, Chocán (2022), presentó hallazgos similares al trabajar con estrategias cognitivas bien estructuradas son efectivas para fortalecer las habilidades creativas en niños pequeños, dado que en este estudio al principio presentaban dificultades en el desarrollo de su creatividad y no se desenvolvían con completa fluidez, flexibilidad, originalidad y tenían problemas para la elaboración de nuevas situaciones con pensamiento creativo, después de aplicar los talleres de estrategias cognitivas los niños y niñas mejoraron su nivel de creatividad. Por ello, los talleres no solo fortalecieron habilidades creativas, sino que también promovieron la interacción social y la confianza de los niños, aspectos esenciales para su desarrollo integral.

En cuanto al tercer objetivo específico, que se centró en evaluar los resultados de los talleres, los datos del post test reflejaron un avance notable en todas las dimensiones del pensamiento creativo. En originalidad el 92 % de los niños alcanzó el nivel inventivo, mientras que en fluidez y flexibilidad los niveles inventivos fueron del 77% y 92% respectivamente. Finalmente, en la dimensión de elaboración el 96% de los niños alcanzó este nivel superior, lo que confirma la efectividad de las estrategias aplicadas. En este sentido, el estudio de Cusicuna (2020), coinciden con los resultados debido a que mencionaron que en la primera prueba se encontraban en el nivel de proceso con el 25% en donde los niños presentan dificultades para desarrollar la creatividad, en la segunda prueba se incrementó al nivel de logro con un 75% en donde los niños lograron desarrollar la creatividad, ya que percibe la fluidez, flexibilidad y originalidad. Chocán (2022) evidenciaron que los estudiantes en el pre test tienen más respuestas con el NO, donde la fluidez en la creatividad es baja en un 25%, luego en el post test incrementó el porcentaje en la respuesta SI con un 84%. Por ello la evaluación destaca la importancia de medir los resultados de las intervenciones para ajustar estrategias y maximizar su efectividad. También resalta la necesidad de diseñar instrumentos que capturen mejor los avances en creatividad.

En síntesis, los hallazgos de esta investigación refuerzan la relevancia de implementar rutinas de pensamiento como herramientas efectivas para promover el aprendizaje creativo, alineándose con principios teóricos y antecedentes que enfatizan el potencial de estas estrategias en contextos educativos.

## **Conclusiones**

1. La aplicación de los talleres de las rutinas de pensamiento durante la intervención permitió mejorar considerablemente las habilidades creativas de los niños de tres años, mostrando mejoras significativas en su fluidez, originalidad y elaboración de ideas.
2. La investigación demostró que los niños estaban más motivados para poder explorar, imaginar y comunicar libremente sus ideas, lo que mejoró su capacidad para pensar de manera divergente y generar soluciones creativas.
3. Se concluye que un entorno educativo debe proporcionar experiencias estructuradas con rutinas de pensamiento que ayuden en el desarrollo de las habilidades creativas, reforzando la importancia de aplicar estas estrategias desde los primeros años en la etapa preescolar.
4. Los resultados confirman la hipótesis planteada dado que las rutinas de pensamiento tienen un efecto medible y positivo en el aprendizaje creativo en la primera infancia.

## **Recomendaciones**

1. Se sugiere a los maestros de educación preescolar que las rutinas de pensamiento se incluyan sistemática y progresivamente en sus sesiones de aprendizaje de los niños con el objetivo de estimular la creatividad desde una edad temprana.
2. Es recomendable que las instituciones educativas desarrollen talleres de formación para los docentes sobre rutinas de pensamiento, pensamiento visible y estrategias para fomentar el pensamiento creativo.
3. Se recomienda que el trabajo pedagógico con los niños debe continuar en casa, y esto se puede lograr involucrando activamente a las familias en el fomento de la creatividad de los niños.

## Referencias

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. Epub 02 de marzo de 2019. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es).
- Buena, A. (2017). *Aprendizaje basado en el pensamiento. Las rutinas de pensamiento en Educación Infantil*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26815/TFG-G2564.pdf?sequence=1>
- Cabrera, J. (2023). *Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del design thinking, en la escuela de educación básica..* <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26080/1/UPS-CT010897.pdf>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Revista Innova Educación*, 3(4), 123-132. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.009>
- Chocán, N. (2022). Estrategias cognitivas para mejorar la creatividad en niños y niñas de la I.E.E. N°110 “las Cidra”, la cipoa, san Ignacio. *Repositorio Institucional UNPRG*. [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/12021/Choc%C3%A1n\\_Rom%C3%A1n\\_N%C3%A9lida\\_Esther.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/12021/Choc%C3%A1n_Rom%C3%A1n_N%C3%A9lida_Esther.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Curioso, N. (2022). *Taller grafico plástico para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de 3 años de una institución educativa, Chancay 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/133405>
- Cusicuna, A. & Herrera M. (2021). *Ubiquitous learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la institución educativa particular Smart Kids 2020*. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/3073>

- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1)  
[https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- Fernández, M. (2024). Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento creativo en educación inicial 2. *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana*.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27344/4/UPS-CT011307.pdf>
- Foro Económico Mundial. (2016). *The Future of Jobs 2016*.  
<https://es.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-2016/>
- Galindo, A. (2022). *Creatividad en estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la provincia de Huancayo*.  
[https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8716/T010\\_71900727\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8716/T010_71900727_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- García C. I. (2017). *Pensamiento creativo: Qué es, ejemplos, características y 10 ejercicios*.  
<https://s9dfa93043f47f309.jimcontent.com/download/version/1585019673/module/7947486554/name/Lectura%20%231%20Pensamiento%20creativo.pdf>
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.  
[https://www.academia.edu/5224535/Gardner\\_Howard\\_Teoría\\_De\\_Las\\_Inteligencias\\_Múltiples](https://www.academia.edu/5224535/Gardner_Howard_Teoría_De_Las_Inteligencias_Múltiples)
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454.  
<https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2024). *Resultados de pensamiento creativo de PISA 2022: Informe español*.  
<https://inee.educacion.es/2024/06/18/resultados-de-pensamiento-creativo-de-pisa-2022-informe-espanol/>
- Johnson, M. C. (2018, 7 marzo). Teoría de la creatividad. *psicologia-online.com*.  
<https://www.psicologia-online.com/teoria-de-la-creatividad-2607.html>

- Jordan G. E. (2020). *Pensamiento creativo, pensamiento crítico e inteligencia emocional en alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos, año 2019*. Biblioteca Digital Universidad Nacional de Educación Enrique Gúzman y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5021>
- Lirio, J. (2018) La creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I “Fernando Stahl” La Oroya – Yauli. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.
- Martín, A. (2021). *Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la educación escolar*. [https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/176831/1/AMM\\_TESIS.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/176831/1/AMM_TESIS.pdf)
- Martínez, A. M. (1995). La creatividad como expresión de la personalidad. Revista Ciencias Sociales, 13. <https://www.eumed.net/rev/cccss/13/mvpo.htm>
- Martínez, C. (2019). *Las rutinas de pensamiento en Educación Infantil*-*Campuseducacion.com*. BLOG Noticias Oposiciones y Bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-rutinas-de-pensamiento-en-educacion-infantil/>
- Merma, L. (2021). Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad, en niños de 5 años de la IEI Las Casuarinas, Juliaca-Puno, 2021. *Repositorio Institucional*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32703>
- Morocho, C. (2023). La importancia del desarrollo de la creatividad en niños de preescolar. *Revista Scientific*, 8(27), 81 - 97. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2023.8.27.4.81-97>
- Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., y Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

- Ramírez, J. A. (2011). *Factores que intervienen en la creatividad: Un enfoque psicológico y educativo*. Editorial Educativa Nacional. 5(2), 45–56.  
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/201464/Factores-que-favorecen-la-creatividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, C. E. (2004). Aprendizaje significativo y teoría de Ausubel: Aplicaciones prácticas en el aula. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 5(2), 45–59.  
<https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>
- Runco, M.A., y Jaeger, G.J. (2012). La definición estándar de creatividad. *Creativity Research Journal*, 24 (1), 92–96.  
<https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- UNESCO. (2021). *La creatividad como impulso para el desarrollo sostenible*.  
<https://www.unesco.org/es/articles/la-creatividad-como-impulso-para-el-desarrollo-sostenible>
- Urbina, V. (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *Revista Educación*, 27(1), 17-26.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3803>
- Vásquez, L. & Cieza L. (2022). *Estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 305, Centro Poblado Cabracancha, Distrito Chota, Provincia Chota, año 2020*. Repositorio Institucional UNPRG.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10346>
- Villegas L. B. (2020). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años en la institución educativa particular Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32673>
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge: Harvard University Press.  
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=803661>

## Anexos

## Anexo 1

## Ficha de observación para conocer el nivel de aprendizaje creativo

|                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| <b>I.E.I:</b>               |                       |
| <b>Dirección:</b>           |                       |
| <b>Tipo de institución:</b> | Pública () Privada () |
| <b>Aula:</b>                |                       |
| <b>Apellidos y nombres:</b> |                       |
| <b>Edad:</b>                |                       |
| <b>Fecha:</b>               |                       |
| <b>Duración:</b>            |                       |

**Objetivo:** Conocer el nivel actual del aprendizaje creativo en estudiantes del nivel inicial

**Escala de medición:** Nunca, a veces y siempre.

**Instrucciones:** el objetivo de este instrumento, es recolectar información sobre las dimensiones del aprendizaje creativo

Escala de medición:

|       |         |         |
|-------|---------|---------|
| 1     | 2       | 3       |
| NU    | AV      | SI      |
| Nunca | A veces | Siempre |

|   |   |  |  |    |    |    |
|---|---|--|--|----|----|----|
| Variable: Pensamiento creativo                          |   |  |  |    |    |    |
| Dimensión Originalidad                                  |   |  |  | 1  | 2  | 3  |
| Indicadores   | Ítems   |  |  | NU | AV | SI |
| Produce con libertad ideas creativas.                   | Yo te digo una palabra y méncioname que te hace pensar                        |  |  |    |    |    |
| Crea una historia a partir de las siluetas presentadas. | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? |  |  |    |    |    |
| Crea historias a partir de sus propios dibujos.         | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                |  |  |    |    |    |
| Dimensión Fluidez                                       |   |  |  | 1  | 2  | 3  |
| Indicadores   | Ítems   |  |  | NU | AV | SI |
| Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.   | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada?                     |  |  |    |    |    |
| Produce diferentes finales a los relatos que escucha.   | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada?                    |  |  |    |    |    |
| Produce diferentes desarrollos de un relato.            | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    |  |  |    |    |    |

|  |  | 1  | 2  | 3  |
|--|--|----|----|----|
| <b>Dimensión Flexibilidad</b>  |  | 1  | 2  | 3  |
| Indicadores  | Ítems  | NU | AV | SI |
| Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?        |    |    |    |
| Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?                        |    |    |    |
| Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, bloques, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?                        |    |    |    |
| <b>Dimensión: Elaboración</b>  |  | 1  | 2  | 3  |
| Indicadores  | Ítems  | NU | AV | SI |
| Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar? |    |    |    |
| Fabrica creativamente usando material diverso.   | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?      |    |    |    |
| Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?            |    |    |    |

### Nivel de aprendizaje creativo por dimensión.

| Nivel             | Aprendizaje creativo |
|-------------------|----------------------|
| <b>Inventivo</b>  | <b>7 a 9</b>         |
| <b>Productiva</b> | <b>4 a 6</b>         |
| <b>Expresivo</b>  | <b>0 a 3</b>         |

Adaptado de los niveles de creatividad de Taylor

### Baremación general de aprendizaje creativo.

| Nivel             | Aprendizaje creativo |
|-------------------|----------------------|
| <b>Inventivo</b>  | <b>29 a 36</b>       |
| <b>Productiva</b> | <b>21 a 28</b>       |
| <b>Expresivo</b>  | <b>12 a 20</b>       |

Adaptado de los niveles de creatividad de Taylor

## Anexo 2

### Validaciones del instrumento

*Certificado de validez de contenido mediante el método "juicio de expertos"*

#### Instrucciones para el validador:

Estimado/a: revise cuidadosamente los ítems del instrumento y califique los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia en una escala de 1 a 4; también puede proporcionar observaciones y recomendaciones justificadas.

| Dimensiones                   | Indicadores  | Ítems originales  | Criterios                         |                                |                                  |                                  | Observaciones/<br>recomendaciones |
|-------------------------------|--|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
|                               |  |   | Suficiencia <sup>1</sup><br>(1-4) | Claridad <sup>2</sup><br>(1-4) | Coherencia <sup>3</sup><br>(1-4) | Relevancia <sup>4</sup><br>(1-4) |                                   |
| D1 Dimensión Originalidad     | Produce con libertad ideas creativas.  | Yo te digo una palabra y méncioname que te hace pensar.                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.  | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea historias a partir de sus propios dibujos.  | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D2 Dimensión de Fluidez.      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada? ¿Por qué?           | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada? ¿Por qué?          | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes desarrollos de un relato.   | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D3 Dimensión de Flexibilidad. | Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, muñecos, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D4 Dimensión de Elaboración.  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Fabrica creativamente usando material diverso.   | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |

<sup>1</sup> Suficiencia: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

<sup>2</sup> Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>3</sup> Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>4</sup> Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento puede ser aplicado.**

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

**Apellidos y nombres del validador:**    **PISFIL BECERRA, MARIA DEL CARMEN**

**DNI:** 16665856

**Grado académico del validador:** MAESTRO

**Fecha:** 16 de septiembre de 2024



**MARIA DEL CARMEN PISFIL BECERRA**  
Juez

**Certificado de validez de contenido mediante el método "juicio de expertos"**

**Instrucciones para el validador:**

Estimado/a: revise cuidadosamente los ítems del instrumento y califique los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia en una escala de 1 a 4; también puede proporcionar observaciones y recomendaciones justificadas.

| Dimensiones                   | Indicadores  | Ítems originales  | Criterios                         |                                |                                  |                                  | Observaciones/<br>recomendaciones |
|-------------------------------|--|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
|                               |  |   | Suficiencia <sup>1</sup><br>(1-4) | Claridad <sup>2</sup><br>(1-4) | Coherencia <sup>3</sup><br>(1-4) | Relevancia <sup>4</sup><br>(1-4) |                                   |
| D1 Dimensión Originalidad     | Produce con libertad ideas creativas.  | Yo te digo una palabra y mencióname que te hace pensar.                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.  | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea historias a partir de sus propios dibujos.  | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D2 Dimensión de Fluidez.      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada? ¿Por qué?           | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada? ¿Por qué?          | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes desarrollos de un relato.   | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D3 Dimensión de Flexibilidad. | Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, muñecos, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D4 Dimensión de Elaboración.  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Fabrica creativamente usando material diverso.   | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |

<sup>1</sup> Suficiencia: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

<sup>2</sup> Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>3</sup> Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>4</sup> Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

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

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

**Apellidos y nombres del validador: Dina Chinchay Alberca**

**DNI: 16657828**

**Grado académico del validador: Magister en Educación y Gestión Educativa**

**Fecha: Chiclayo 16 de setiembre 2024**

**Firma del Experto/juez:**

  
**Dina Chinchay Alberca**  
 DNI: 16657828

**Certificado de validez de contenido mediante el método "juicio de expertos"**

**Instrucciones para el validador:**

Estimado/a: revise cuidadosamente los ítems del instrumento y califique los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia en una escala de 1 a 4; también puede proporcionar observaciones y recomendaciones justificadas.

| Dimensiones                   | Indicadores  | Ítems originales  | Criterios                         |                                |                                  |                                  | Observaciones/<br>recomendaciones |
|-------------------------------|--|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
|                               |  |   | Suficiencia <sup>1</sup><br>(1-4) | Claridad <sup>2</sup><br>(1-4) | Coherencia <sup>3</sup><br>(1-4) | Relevancia <sup>4</sup><br>(1-4) |                                   |
| D1 Dimensión Originalidad     | Produce con libertad ideas creativas.  | Yo te digo una palabra y méncioname que te hace pensar.                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.  | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea historias a partir de sus propios dibujos.  | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D2 Dimensión de Fluidez.      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada? ¿Por qué?           | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada? ¿Por qué?          | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes desarrollos de un relato.   | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D3 Dimensión de Flexibilidad. | Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, muñecos, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D4 Dimensión de Elaboración.  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Fabrica creativamente usando material diverso.   | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |

<sup>1</sup> Suficiencia: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

<sup>2</sup> Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>3</sup> Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>4</sup> Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

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

En la ficha de observación los ítems han sido elaborados de manera apropiada con estándares de suficiencia, pertinencia y claridad para la investigación planteada

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

Apellidos y nombres del validador:    **Díaz Ríos Rosa María**

DNI: 16659161

Grado académico del validador: **Magister**

Fecha:

Firma del Experto/juez:

*Certificado de validez de contenido mediante el método "juicio de expertos"*

**Instrucciones para el validador:**

Estimado/a: revise cuidadosamente los ítems del instrumento y califique los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia en una escala de 1 a 4; también puede proporcionar observaciones y recomendaciones justificadas.

| Dimensiones                   | Indicadores   | Ítems originales  | Criterios                         |                                |                                  |                                  | Observaciones/<br>recomendaciones |
|-------------------------------|---|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
|                               |   |   | Suficiencia <sup>1</sup><br>(1-4) | Claridad <sup>2</sup><br>(1-4) | Coherencia <sup>3</sup><br>(1-4) | Relevancia <sup>4</sup><br>(1-4) |                                   |
| D1 Dimensión Originalidad     | Produce con libertad ideas creativas.   | Yo te digo una palabra y mencióname que te hace pensar.                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.   | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea historias a partir de sus propios dibujos.   | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D2 Dimensión de Fluidez.      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.   | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada?<br>¿Por qué?        | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.   | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada?<br>¿Por qué?       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes desarrollos de un relato.  | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D3 Dimensión de Flexibilidad. | Elabora ideas a partir de imágenes.   | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Elabora ideas a partir de objetos físicos.  | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (culcos, muñecos, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D4 Dimensión de Elaboración.  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.                | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Fabrica creativamente usando material diverso.  | Aquí tenemos materiales reciclables ¿Qué podemos crear?                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Resuelve un problema de manera creativa.  | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |

<sup>1</sup> Suficiencia: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

<sup>2</sup> Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>3</sup> Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>4</sup> Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento puede ser aplicado.

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

**Apellidos y nombres del validador:** Irma Madeleine Tirado Gálvez

**DNI:** 16665856

**Grado académico del validador:** MAESTRO

**Fecha:** 16 de septiembre de 2024


  
 DIRECCIÓN
   
 Madeleine Tirado Gálvez
   
 DIRECTORA

**DNI16597524 Teléfono N° 944400132**

*Certificado de validez de contenido mediante el método "juicio de expertos"*

**Instrucciones para el validador:**

Estimado/a: revise cuidadosamente los ítems del instrumento y califique los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia en una escala de 1 a 4; también puede proporcionar observaciones y recomendaciones justificadas.

| Dimensiones                   | Indicadores  | Ítems originales  | Criterios                         |                                |                                  |                                  | Observaciones/<br>recomendaciones |
|-------------------------------|--|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
|                               |  |   | Suficiencia <sup>1</sup><br>(1-4) | Claridad <sup>2</sup><br>(1-4) | Coherencia <sup>3</sup><br>(1-4) | Relevancia <sup>4</sup><br>(1-4) |                                   |
| D1 Dimensión Originalidad     | Produce con libertad ideas creativas.  | Yo te digo una palabra y mencióname que te hace pensar.                       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea una historia a partir de las siluetas presentadas.  | ¿Qué observas? ¿Puedes crear una historia con estas imágenes? ¿De qué manera? | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Crea historias a partir de sus propios dibujos.  | ¿Puedes contarme una historia con tus dibujos?                                | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D2 Dimensión de Fluidez.      | Produce diferentes inicios a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría comenzar la historia escuchada?<br>¿Por qué?        | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes finales a los relatos que escucha.  | ¿De qué otra forma podría finalizar la historia escuchada?<br>¿Por qué?       | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Produce diferentes desarrollos de un relato.   | ¿De qué otra forma podría continuar la historia escuchada?                    | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D3 Dimensión de Flexibilidad. | Elabora ideas a partir de imágenes.  | ¿Qué observas? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?                         | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Elabora ideas a partir de objetos físicos.   | ¿Qué podemos hacer con estos objetos?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Menciona otros usos que se les puede otorgar a materiales que conoce (cubos, muñecos, pelotas, etc.) | ¿De qué otra manera los podemos usar?   | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
| D4 Dimensión de Elaboración.  | Finaliza creativamente la elaboración de dibujos incompletos de manera libre y segura.               | Observa el dibujo ¿Qué le falta? ¿Cómo lo podemos completar?                  | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Fabrica creativamente usando material diverso.   | ¿Aquí tenemos materiales reciclables? ¿Qué podemos crear?                     | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |
|                               | Resuelve un problema de manera creativa.   | ¿Qué problema tenemos? ¿Cómo lo podemos resolver?                             | 4                                 | 4                              | 4                                | 4                                |                                   |

<sup>1</sup> Suficiencia: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.

<sup>2</sup> Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>3</sup> Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>4</sup> Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El instrumento puede ser aplicado.

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

**Apellidos y nombres del validador:** ARLENE GIOVANNA RUBIO SEMINARIO

**DNI:** 16692614

**Grado académico del validador:** MAESTRO

**Fecha:** 16 de septiembre de 2024



**DNI 16692614    Teléfono N° 945 007 301**

### Anexo 3

**Link de la propuesta académica:**  
<https://docs.google.com/document/d/131SWyqZkJTdv3lmh-B4WNZKV0zHdGIPG/edit?usp=sharing&oid=105038476961468603085&rtpof=true&sd=true>

### Anexo 4

#### Validación de la propuesta



#### VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA UTILIZANDO EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

##### 1. Datos de identificación del experto

Apellidos y nombres: Paterno: Morante Materno: Becerra Nombres: Lydia Mercedes  
 Centro laboral: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
 Grado académico (el máximo): Doctora Mención: Administración de la Educación

##### 2. Información de la propuesta a ser evaluada

Denominación: "Nuestra creatividad es única"  
 Público objetivo: niños de 3 años  
 Duración estimada (en horas): 12 horas  
 Autor(es): Katherine Medaly Effio Rivas

##### 3. Instrucciones

Estimado(a) experto(a), a continuación, se presenta una serie de criterios e ítems que deberás evaluar para valorar la propuesta académica adjunta, seleccionando una de las siguientes opciones:

|                           |            |                |            |
|---------------------------|------------|----------------|------------|
| 1                         | 2          | 3              | 4          |
| No cumple con el criterio | Bajo nivel | Moderado nivel | Alto nivel |

##### 4. Estructura

| Criterios          | N° | Ítem/reactivos   | Puntaje |          | Observaciones/sugerencias |
|--------------------|----|--|---------|----------|---------------------------|
|                    |    |  | Máximo  | Obtenido |                           |
| Cualidades básicas | 1  | Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.              | 4       |          |                           |
|                    | 2  | Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico- práctico y social.             | 4       |          |                           |
|                    | 3  | Consistencia: Cada una de las secciones de la propuesta están debidamente sustentadas. | 4       |          |                           |
|                    | 4  | Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.       | 4       |          |                           |
| Claridad           | 5  | Justificación fácil de comprender.   | 4       |          |                           |
|                    | 6  | Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.                                 | 4       |          |                           |
|                    | 7  | Propósito fácil de entender.   | 4       |          |                           |

|                             |    |   |   |
|-----------------------------|----|---|---|
| Consistencia teórica        | 8  | Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.                                    | 4 |
|                             | 9  | El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.  | 4 |
|                             | 10 | Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito. | 4 |
| Calidad técnica y extensión | 11 | El programa posee una estructura entendible.  | 4 |
|                             | 12 | Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.  | 4 |
|                             | 13 | Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.                                  | 4 |
| Sistema metodológico        | 14 | Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.                     | 4 |
|                             | 15 | La secuencia de actividades es afin con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.                    | 4 |
|                             | 16 | El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.          | 4 |
| Sistema evaluación          | 17 | El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.   | 4 |
|                             | 18 | La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.          | 4 |

#### 5. Veredicto final

| Aplicable                           | Aplicable después de corregir | No aplicable             |
|-------------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>      | <input type="checkbox"/> |

Chiclayo, 22 de Octubre 2024

  
**Dra. Lydja Mercedes Morante Becerra**  
**DNI: 17575437 Teléfono N°942202408**



### VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA UTILIZANDO EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

#### 1. Datos de identificación del experto

Apellidos y nombres: Paterno: PISFIL Materno: BECERRA Nombres: MARIA DEL CARMEN  
 Centro laboral: USAT  
 Grado académico (el máximo): Maestro Mención: CIENCIAS DE LA FAMILIA

#### 2. Información de la propuesta a ser evaluada

Denominación: "Nuestra creatividad es única"

Público objetivo: niños de 3 años

Duración estimada (en horas): 12 horas.

Autor(es): Katherine Medaly Effio Rivas

#### 3. Instrucciones

Estimado(a) experto(a), a continuación, se presenta una serie de criterios e ítems que deberás evaluar para valorar la propuesta académica adjunta, seleccionando una de las siguientes opciones:

| 1                         | 2          | 3              | 4          |
|---------------------------|------------|----------------|------------|
| No cumple con el criterio | Bajo nivel | Moderado nivel | Alto nivel |

#### 4. Estructura

| Criterios          | N° | Ítems/reactivos  | Puntaje |          | Observaciones/sugerencias |
|--------------------|----|--|---------|----------|---------------------------|
|                    |    |  | Máximo  | Obtenido |                           |
| Cualidades básicas | 1  | Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.              | 4       |          |                           |
|                    | 2  | Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico- práctico y social.             | 4       |          |                           |
|                    | 3  | Consistencia: Cada una de las secciones de la propuesta están debidamente sustentadas. | 4       |          |                           |
|                    | 4  | Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.       | 4       |          |                           |
| Claridad           | 5  | Justificación fácil de comprender.   | 4       |          |                           |
|                    | 6  | Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.                                 | 4       |          |                           |
|                    | 7  | Propósito fácil de entender.   | 4       |          |                           |

|                             |    |   |   |
|-----------------------------|----|---|---|
| Consistencia teórica        | 8  | Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.                                    | 4 |
|                             | 9  | El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.  | 4 |
|                             | 10 | Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito. | 4 |
| Calidad técnica y extensión | 11 | El programa posee una estructura entendible.  | 4 |
|                             | 12 | Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.  | 4 |
|                             | 13 | Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.                                  | 4 |
| Sistema metodológico        | 14 | Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.                     | 4 |
|                             | 15 | La secuencia de actividades es afín con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.                    | 4 |
|                             | 16 | El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.          | 4 |
| Sistema evaluación          | 17 | El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.   | 4 |
|                             | 18 | La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.          | 4 |

### 5. Veredicto final

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Chiclayo, 21 de noviembre 2024.



MARIA DEL CARMEN PISFIL BECERRA

DNI: 16665856 Teléfono N°943670377



## VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA UTILIZANDO EL MÉTODO “JUICIO DE EXPERTOS”

### 1. Datos de identificación del experto

Apellidos y nombres: Paterno: Rubio Materno: Seminario Nombres: Arlene Giovana  
 Centro laboral: I.E.I 079 Virgen Morena de Guadalupe  
 Grado académico (el máximo): Maestro Mención: magister en gestión educativa

### 2. Información de la propuesta a ser evaluada

Denominación: “Nuestra creatividad es única”

Público objetivo: niños de 3 años

Duración estimada (en horas): 12 horas.

Autor(es): Katherine Medaly Effio Rivas

### 3. Instrucciones

Estimado(a) experto(a), a continuación, se presenta una serie de criterios e ítems que deberá evaluar para valorar la propuesta académica adjunta, seleccionando una de las siguientes opciones:

| 1                         | 2          | 3              | 4          |
|---------------------------|------------|----------------|------------|
| No cumple con el criterio | Bajo nivel | Moderado nivel | Alto nivel |

### 4. Estructura

| Criterios          | N° | Ítems/reactivos  | Puntaje |          | Observaciones/sugerencias |
|--------------------|----|--|---------|----------|---------------------------|
|                    |    |  | Máximo  | Obtenido |                           |
| Cualidades básicas | 1  | Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.              | 4       | 4        |                           |
|                    | 2  | Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico- práctico y social.             | 4       | 4        |                           |
|                    | 3  | Consistencia: Cada una de las secciones de la propuesta están debidamente sustentadas. | 4       | 4        |                           |
|                    | 4  | Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.       | 4       | 4        |                           |
| Claridad           | 5  | Justificación fácil de comprender.   | 4       | 4        |                           |
|                    | 6  | Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.                                 | 4       | 4        |                           |
|                    | 7  | Propósito fácil de entender.   | 4       | 4        |                           |

|                             |    |   |   |   |
|-----------------------------|----|---|---|---|
| Consistencia teórica        | 8  | Las bases científicas referenciadas tienen relación lógica con el propósito.                                    | 4 | 4 |
|                             | 9  | El modelo teórico es coherente con las bases científicas elegidas.  | 4 | 4 |
|                             | 10 | Las actividades de aprendizaje expresan las bases científicas referenciadas y, son coherentes con el propósito. | 4 | 4 |
| Calidad técnica y extensión | 11 | El programa posee una estructura entendible.  | 4 | 4 |
|                             | 12 | Se evidencia coherencia interna entre los componentes de la propuesta.  | 4 | 4 |
|                             | 13 | Contiene actividades de aprendizaje suficientes y coherentes con el propósito.                                  | 4 | 4 |
| Sistema metodológico        | 14 | Desde una visión general, es explícita y está orientada a conseguir el propósito planteado.                     | 4 | 4 |
|                             | 15 | La secuencia de actividades es afín con los objetivos, destinatarios y recursos proyectados.                    | 4 | 4 |
|                             | 16 | El sistema metodológico es fácil de operativizarse y, sobre todo, entendible para nuevas experiencias.          | 4 | 4 |
| Sistema evaluación          | 17 | El sistema evaluativo es explícito y mide los objetivos planteados.   | 4 | 4 |
|                             | 18 | La evaluación descrita es fácil de materializarse y, sobre todo, entendible para futuras experiencias.          | 4 | 4 |

### 5. Veredicto final

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Chiclayo, 22 de Octubre 2024



Firma del experto

DNI 16692614 Teléfono N° 945007301



### VALIDACIÓN DE UNA PROPUESTA ACADÉMICA UTILIZANDO EL MÉTODO "JUICIO DE EXPERTOS"

#### 1. Datos de identificación del experto

Apellidos y nombres: Paterno: Tirado Materno: Gálvez Nombres: Irma Madeleine  
 Centro laboral: : I.E.1049 Virgen de la medalla Milagrosa  
 Grado académico (el máximo): Maestro Mención: administración de la educación

#### 2. Información de la propuesta a ser evaluada

Denominación: "Nuestra creatividad es única"

Público objetivo: niños de 3 años

Duración estimada (en horas): 12 horas.

Autor(es): Katherine Medaly Eflio Rivas

#### 3. Instrucciones

Estimado(a) experto(a), a continuación, se presenta una serie de criterios e ítems que deberás evaluar para valorar la propuesta académica adjunta, seleccionando una de las siguientes opciones:

| 1                         | 2          | 3              | 4          |
|---------------------------|------------|----------------|------------|
| No cumple con el criterio | Bajo nivel | Moderado nivel | Alto nivel |

#### 4. Estructura

| Criterios         | Nº | Ítems/reactivos  | Puntaje |          | Observaciones/sugerencias |
|-------------------|----|--|---------|----------|---------------------------|
|                   |    |  | Máximo  | Obtenido |                           |
| Calidades básicas | 1  | Pertinencia: Adecuada al contexto y a las características del estudiante.              | 4       | 4        |                           |
|                   | 2  | Relevancia: Importante desde el punto de vista teórico- práctico y social.             | 4       | 4        |                           |
|                   | 3  | Consistencia: Cada una de las secciones de la propuesta están debidamente sustentadas. | 4       | 4        |                           |
|                   | 4  | Viabilidad: Según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito.       | 4       | 4        |                           |
| Claridad          | 5  | Justificación fácil de comprender.   | 4       | 4        |                           |
|                   | 6  | Lenguaje empleado con sintáctica y semántica adecuada.                                 | 4       | 4        |                           |
|                   | 7  | Propósito fácil de entender.   | 4       | 4        |                           |

