

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto grado de educación primaria

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR

Alejandra Cecilia Campos Inga

ASESOR

Rocio del Pilar Rumiche Chavarry

<https://orcid.org/0000-0001-8457-7330>

Chiclayo, 2026

**Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes
de sexto grado de educación primaria**

PRESENTADA POR
Alejandra Cecilia Campos Inga

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

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

APROBADA POR

Osmer Agustín Campos Ugaz
PRESIDENTE

Juana Amelia Uchofen Iturregui
SECRETARIO

Rocio del Pilar Rumiche Chavarry
VOCAL

Dedicatoria

A mis padres, quienes han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en todo este trayecto y a su vez que me han formado con buenos valores que me han ayudado para seguir adelante ante cualquier momento difícil. Y a mi querida abuelita Gladys que desde el cielo me ilumina y ampara cada día tras su pérdida.

Agradecimientos

El principal agradecimiento es a Dios, siendo mi piloto y fuerza en todo mi largo camino, también a mi docente Osmer Campos Ugaz que gracias a su motivación mostrada en sus enseñanzas he podido realizar un buen trabajo y finalmente a mi asesora Rocío Rumiche Chavarry, quien gracias a su amplio conocimiento y trayectoria ha sido un gran apoyo para mí.

Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto grado de educación primaria

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

1%

2

tesis.usat.edu.pe

Fuente de Internet

1%

3

Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo

Trabajo del estudiante

1%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

6

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

7

scielo.senescyt.gob.ec

Fuente de Internet

<1%

8

hdl.handle.net

Fuente de Internet

<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura.....	12
Materiales y métodos	24
Resultados y discusión	28
Conclusiones	45
Recomendaciones	46
Referencias	47
Anexos	53

Resumen

El presente estudio buscó demostrar la eficacia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria - I.E 10828 “Ex - Cosome” – 2025. En este sentido, se efectuó una investigación basada en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicativo y de diseño preexperimental. Los participantes fueron 35 estudiantes de 11 a 12 años. La recopilación de información se realizó en modalidad presencial, mediante una prueba sobre la creatividad, para lo cual se empleó un muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia. El test de Torrance fue el instrumento aplicado el cual en cuanto a los criterios de validez (1,0) y confiabilidad (1,0). Los resultados superaron las expectativas reflejando una mejora significativa de 65.71% en el post test mediante el empleo de estrategias educativas demostrando su eficacia en el fomento de la capacidad creativa es decir que, a mayor empleo de estrategias educativas, mayor es la posibilidad de que el estudiante desarrolle progresivamente su creatividad. En síntesis, las estrategias educativas como el juego y la expresión oral son eficaces para fortalecer la creatividad en los aspectos de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los estudiantes de la muestra indicada.

Palabras clave: estrategias educativas, creatividad, juego, expresión oral.

Abstract

This study aimed to demonstrate the effectiveness of teaching strategies in developing creativity in 6th-grade students at the I.E. 10828 “Ex-Cosome” school in 2025. A quantitative, applied, and pre-experimental research design was used. The participants were 35 students aged 11 to 12. Data collection was conducted in person using a creativity test, employing non-probability convenience sampling. The Torrance Test of Creativity was the instrument used, which met the criteria of validity (1.0) and reliability (1.0). The results exceeded expectations, reflecting a significant improvement of 65.71% in the post-test through the use of educational strategies. This demonstrates their effectiveness in fostering creative ability; that is, the greater the use of educational strategies, the greater the likelihood that students will progressively develop their creativity. In summary, educational strategies such as play and oral expression are effective in strengthening creativity in the aspects of fluency, flexibility, originality and elaboration in the students of the indicated sample.

Keywords: educational strategies, creativity, game, oral expression.

Introducción

La creatividad es la habilidad que tienen todos los individuos para generar algo nuevo: percepciones, soluciones o productos, por medio de una combinación de nuevas relaciones en elementos o cosas existentes para al final dar origen a algo nunca visto o pensado, es decir, que no haya existido antes (Diawati et al., 2023). En el ámbito educativo, en especial los padres y docentes, cumplen un rol esencial en la creatividad de los menores, pues esta es la capacidad con la que nacen los niños y se va evidenciando en relación con su cultura, sociedad, familia y las experiencias que van pasando a lo largo de toda su vida, así pues, el docente no debe limitar eso y debe ser parte para que sigan desarrollando esa capacidad tanto en aulas como fuera de ellas, se evidencia por ejemplo cuando los estudiantes experimentan el cambio de ideas desde una nueva perspectiva a través de la escritura o actividades artísticas sobre temas que se pueden desarrollar a través del aprendizaje (Brown et al., 2024). En este sentido, Aguilera y Ortíz (2021) han afirmado que las escuelas aniquilan la creatividad y que en realidad las políticas educativas actuales han apoyado a este “creaticidio”. No obstante, también se tiene la concepción que la creatividad está estrechamente relacionada a la naturaleza humana, es decir que no puede ser destruida, sino aplaudida o menoscabada, dependiendo de nosotros mismos en subir o bajar la probabilidad de que el estudiante demuestre su verdadero potencial creativo con totalidad.

De la misma forma, Muñoz (2024) comenta que a raíz de los resultados de la evaluación PISA, se observa un estado alarmante respecto al puntaje de 23.5 sobre el máximo de 60, siendo ubicados los estudiantes peruanos en el nivel básico respecto al pensamiento creativo. Esto evidencia que los estudiantes de secundaria reflejan las limitaciones en el desarrollo de la creatividad a lo largo de su trayectoria escolar, lo cual pone en cuestionamiento el rol de la educación primaria en la promoción y fortalecimiento de esta capacidad.

Por consiguiente, Aguilera y Ortíz (2021), reafirman que la creatividad en la educación básica regular es esencial para formar personas integrales a futuro, fomentando una educación que va más allá de poder transmitir simplemente conocimientos base, pues los alumnos creativos son más capaces de innovar, solucionar y brindar nuevas ideas. A raíz de lo expuesto, se requiere que se fomente y valore más que nada a la creatividad como una de las capacidades principales; afirmando una vez más que las estrategias didácticas dentro de aula desarrollan las habilidades creativas, y aunque a pesar que existe una asociación habitual entre la creatividad con las competencias artísticas, la verdad es que en realidad todas las asignaturas según el plan de estudios tienen la capacidad de participar en el desarrollo de la competencia creativa del niño.

Es increíble como en la realidad actual no se tome la verdadera importancia o no haya investigaciones suficientes que planteen cómo desarrollar la creatividad para con los niños de hoy en día. En la evaluación PISA sobre el pensamiento creativo, Paucar (2024) asegura que Albania, Uzbekistán, Marruecos e Indonesia son los países que siguen manteniendo un sistema de enseñanza más tradicional que suelen priorizar habilidades académicas y memorización sobre la creatividad, dejando a esta capacidad de lado en el currículo educativo. Una situación similar ocurre en el Perú, en esta misma evaluación, obtuvo el lugar número siete que fue adjudicado dentro del conjunto de doce países de Latinoamérica, presentando al 72% de ellos con dificultades para generar nuevas ideas en tareas cotidianas o en plantear alternativas de solución ante problemas familiares planteados. Siendo esto sin duda un problema porque se estaría aun presenciando el enfoque de la enseñanza antigua, dada en las cuatro paredes del salón, por eso es necesario saber que la creatividad no se enseña como un tema. Es crucial que se detecte para estimularla y por ende para saber cómo trabajarla y sacar lo mejor de cada estudiante.

En coherencia con lo enunciado según la presente investigación, de manera concreta en la I.E 10828 “Ex - Cosome”, se puede constatar una ausencia de la capacidad inventiva de los escolares del nivel de enseñanza regular básica. Manifestándose las cuatro características de la creatividad que se basó Guilford (1950), tales como la fluidez, por medio de las ideas que brindan ante alternativas de solución por ejemplo si el docente pide sugerencias ante un problema que da en clase, solo obtienen una o dos respuestas limitadas o repetitivas; la flexibilidad, durante un trabajo de grupo, los estudiantes se aferran a una única manera de resolver un problema considerándose incapaces de tomar en cuenta otras perspectivas; la originalidad, en una tarea creativa, todos los estudiantes presentan proyectos muy similares entre sí o incluso iguales, observando la falta del pensamiento creativo; y por último la elaboración, cuando los estudiantes presentan trabajos las cuales son muy simples y no están bien realizados, por ejemplo, cuando se les pide escribir frases cortas y sin detalle, sin profundizar en sus pensamientos como debería ser en realidad.

Con base a lo anterior mencionado, debemos saber entonces que la ausencia de la creatividad en aulas comprende profundas causas y consecuencias que afectan directamente en la vida de los educandos, por ejemplo, según Barroso y Días (2023) mencionan que las fuentes más comunes que interfieren en el fomento de esta capacidad, son la aplicación de aquellos enfoques pedagógicos tradicionales ya que son guiados por un currículo que no privilegia los procesos creativos y solo se centra en la memorización con una metodología que se basa netamente en las habilidades racionales, lógicas y verbales; por otro lado, también se

manifiesta en la nula formación de los profesores al poder desarrollar en principio su propia creatividad y así fomentarla en sus niños lo cual desencadena la presión por cumplir ciertos programas curriculares, la distribución del tiempo en sus horas de clase, la misma evaluación obligatoria para todos y las diferentes condiciones físicas - materiales de las instituciones educativas. Es así que Losada et al. (2023), recalca que trae consigo efectos perjudiciales en el alumnado, tales como la notable desmotivación por participar en las tareas pedagógicas y con una baja participación, haciendo que se reduzca su capacidad para poder resolver problemas dejando de proponer soluciones innovadoras, evidenciando en paralelo la desigualdad en el aprendizaje mediante un pobre ambiente escolar.

Por ende, el poco desarrollo de la creatividad trae consigo diversos factores y consecuencias, las cuales afectan en los resultados educativos, abarcando también en el plano interpersonal del alumnado. Es así como es indispensable recalcar que la capacidad creativa en los estudiantes necesita ser trabajada cada día, tomando en cuenta los cuatro criterios básicos que según Guilford (1950) son la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, haciendo esencial el implementar estrategias didácticas.

Es así como ante la problemática identificada, se sugiere aplicar estrategias didácticas como alternativa de solución. Garaigordobil et al. (2022) propone al juego como alternativa fundamental para estimular la creatividad, a través de experimentar, investigar y explorar pueden tener un aprendizaje significativo convirtiendo a este mismo en uno divertido, motivador e interesante para los niños. Por su lado Listyowati et al. (2025) manifiesta a la expresión oral como otra estrategia la cual busca ser un proceso interactivo para que el niño pueda producir, recibir y procesar información, dependiendo del contexto en el que ocurre, incluidas las características de los propios estudiantes, sus experiencias colectivas, el entorno y los propósitos del mensaje, logrando ser espontáneo, abierto y evolutivo.

Los autores en este contexto subrayan el impacto positivo de promover el potenciar creativo en la educación y que se pueda trabajar en la sociedad. Profesionales en la materia, como Garaigordobil y Listyowati destacan la importancia de ofrecer a los estudiantes el camino adecuado para desarrollar su capacidad creativa a través de enfoques innovadores y multimodales. Ambas estrategias permiten a todos los estudiantes, sin importar sus limitaciones, participar de manera significativa y creativa en su propio aprendizaje.

En el contexto descrito y en aras de disminuir la problemática existente, se formula la siguiente pregunta: ¿Qué efectos produce la aplicación de estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria – I.E 10828 “Ex - Cosome” - 2025? En este entorno se plantean también las siguientes preguntas específicas:

¿En qué estado se encuentra el desarrollo de la creatividad en la muestra dada?, ¿Cómo ejecutar las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad?, ¿Qué resultados se obtienen en el desarrollo de la creatividad en los participantes del trabajo?

Cabe resaltar que, para justificar el presente estudio, fueron tomados datos, como un bajo porcentaje en los estudiantes de 6° de primaria siendo necesario el fortalecimiento de la creatividad en sus aulas (Diawati et al., 2023); así pues, conviene realizar estrategias didácticas teniendo la finalidad de elevar tal porcentaje en el ámbito creativo de cada alumno. Los descubrimientos de mayor relevancia de esta propuesta servirán, no exclusivamente a los universitarios de esta carrera, también lo hará con carreras conexas, porque todos en algún momento vamos a trabajar o interactuar con diversas personas en cualquier ámbito de su vida, propiciando el buen trato y la motivación por medio de prácticas creativas. En consecuencia, la diversa información recopilada permite el desarrollo y potenciamiento de los indicadores de la creatividad, cumpliendo con las expectativas de la sociedad y a la vez aportando al trabajo de investigación. Es así como el trabajo está sustentado en la teoría de Guilford, que afirma que la creatividad se basa en los 2 pensamientos que tenemos (convergente y divergente). El primero se basa en la reproducción, memorización y hechos. Mientras que el segundo es el que implica utilizar los saberes previos para que, con base de la creatividad, pueda ser posible crear y que a la par contraste las aptitudes de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Plucker, 2022).

En lo que concierne, los receptores directos del estudio son los estudiantes de 6° de educación primaria, así también se beneficiarán el cuerpo docente y las familias de la I.E 10828 “Ex - Cosome”, ubicándose en una zona urbana en el distrito de Chiclayo; sumándose a ello, a que el trabajo realizado es valeroso puesto que responde a las necesidades del actual sistema educativo peruano. Finalmente, se menciona que el país requiere de docentes realmente preparados con la finalidad de promover eficazmente su labor, en concordancia a las necesidades e intereses en la educación. Bajo esta óptica, las estrategias educativas (juego y expresión oral) resultan ser alternativas pertinentes en potenciar una educación más creativa, humana e inclusiva que permitan desarrollar la creatividad en aulas (Carmona y Llaque, 2022). De esta forma, se elevará el fomento de dichas estrategias, además de aportar también al desarrollo de la pedagogía como ciencia, la cual estaría acorde con los adelantos de la sociedad actual en la que vivimos y estamos inmersos a mejorarlo como futuros docentes, al utilizar recursos digitales – prácticos que permitirán el accionar del docente, tutor e investigador de dicho estudio.

En respuesta al problema científico y las cuestiones específicas, se menciona a continuación el objetivo general que es demostrar la eficacia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria - I.E 10828 “Ex - Cosome” – 2025. Asimismo, objetivos específicos tales como identificar la situación actual de la creatividad en sexto grado de educación primaria, ejecutar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en sexto grado de educación primaria y evaluar el desarrollo de la creatividad, después de haber aplicado la propuesta.

Asimismo, se procedió a establecer las hipótesis, como la general se planteó que la aplicación de estrategias didácticas permite desarrollar la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria. Como hipótesis alternativa se delimitó que las estrategias didácticas sí desarrollan la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria y como la hipótesis nula que las estrategias didácticas no desarrollan la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria.

Revisión de literatura

Antecedentes

Entre las investigaciones internacionales resaltan, Chasi, et al. (2025) desde la ciudad de Quito, país de Ecuador, publican en la revista Cátedra un estudio titulado Técnicas de enseñanza de la escritura creativa en el desarrollo de la expresión escrita. El cual tuvo como objetivo evaluar las consecuencias de técnicas de enseñanza de la escritura creativa en el fortalecimiento de la expresión escrita. La metodología empleada en esta investigación se sustentó en un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental teniendo una muestra no probabilística específicamente por criterio en la que participaron 20 estudiantes. La creatividad se evaluó con una prueba de escritura creativa constituida por preguntas abiertas, para después emplear actividades con las técnicas para escritura creativa (imitación guiada, creación narrativa, etc). Los resultados del presente estudio muestran una mejoría obteniendo a un 55% de los estudiantes que alcanzaron los aprendizajes requeridos de acuerdo con la escritura creativa teniendo en cuenta la ortografía, vocabulario, cohesión, revisión, recursos literarios, orden, etc. La conclusión de esta investigación asegura que la ejecución de las técnicas de enseñanza de la escritura creativa mejora la expresión escrita de los estudiantes. Este trabajo asiste a la investigación en curso aportando conocimientos valiosos para mejorar las prácticas de enseñanza de la escritura creativa en el desarrollo de la expresión escrita, al contribuir al diseño de enfoques pedagógicos más atractivos y significativos para todo el alumnado beneficiado.

Monroy, et al. (2025) desde la ciudad de Guayaquil, país de Ecuador, publican en la revista de ciencia social un estudio titulado Propuesta pedagógica en artes plásticas para potenciar la creatividad y expresión artística. Tuvo como objetivo valorar la efectividad de una propuesta orientada a fomentar la creatividad y la expresión plástica en escolares de 10 y 12 años. El estudio utilizó una metodología de carácter cuantitativo, aplicando un diseño experimental de naturaleza cuasiexperimental de una muestra representativa de 384 escolares. La creatividad se evaluó utilizando una escala de creatividad y expresión artística, procediendo después con la realización de cinco jornadas de trabajo, cada una con una temporalidad de 40 minutos. Los resultados mostraron un aumento del pretest con 3.1 puntos hacia 4.2 puntos en la post prueba, demostrando una potenciación sustantiva en el desarrollo de las 4 características creativas. La principal conclusión confirma que la investigación valida la operatividad de la iniciativa pedagógica en artes plásticas para optimizar la representación artística. Asimismo, se evidencia una profunda satisfacción por parte de los alumnos, quienes subrayaron la relevancia del ambiente propicio para la exteriorización libre, la labor colaborativa y la reflexión de sus producciones. El trabajo indicado aporta a la investigación en curso destacando la trascendencia de incluir tácticas didácticas participativas, plurales y sistematizadas en el plan de estudios para fortalecer la capacidad creativa y reconocer el reconocimiento pedagógico de esta misma, pues equilibra el área cognoscitiva, emocional y expresivo en el alumnado.

Pérez (2023) desde la ciudad de Villahermosa, país de México, publica en el repositorio institucional TESIUNAM un estudio titulado Estrategias didácticas para estimular la creatividad y potenciar el aprendizaje en niñas y niños de 2do grado de nivel primaria. Tuvo como objetivo determinar la relevancia de aplicar estrategias didácticas que fomenten la creatividad, mediante actividades lúdicas; para favorecer los aprendizajes esperados en el Colegio Cedros de Villahermosa, Tabasco. El estudio utilizó una metodología con un diseño de investigación acción – método interpretativo y un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) con una muestra de 21 alumnos de 7 años. La creatividad se evaluó utilizando registros de observación, llevando a cabo cinco actividades guiadas en las habilidades de pensamiento lógico, habilidades comunicativas, formación personal y social, e innovación científica/tecnológica. Al examinar los resultados, se demostró que los niños fueron más creativos cuando realizaban actividades lúdicas evidenciando su participación en compartir ideas y en el entusiasmo para con su aprendizaje. La conclusión principal del presente estudio avala que el juego es capaz de favorecer la capacidad creativa en los educandos para alcanzar

dichos aprendizajes. Esta investigación apoya a este trabajo en curso en reconocer la importancia que el niño tiene en dar soluciones a problemas utilizando su creatividad y a la vez el rol vital del docente en impulsar y desarrollar sus habilidades del pensamiento que le permitan estimular su creatividad en poder generarse cuestionamientos, causas u posibles soluciones ante diferentes problemas que suceden tanto en la escuela como fuera de ella.

Bulut, et al. (2022) desde la ciudad de Estambul, país de Turquía, publican en la revista académica *Smart Learning Enviroments* un estudio titulado *The effect of educational game design process on students' creativity*. Tuvo como objetivo examinar el alcance del proceso de diseño de juegos en la creatividad de los estudiantes. El estudio utilizó una metodología con diseño preexperimental contando con 23 alumnos voluntarios de 5° y 6° de primaria. La creatividad se evaluó utilizando el test del pensamiento creativo de Torrance, para llevar a cabo 14 sesiones, diseñando juegos en papel, utilizando la plataforma Pixel Floors y creando prototipos de juegos. Los resultados demuestran que hubo una mejora tras participar en el programa previsto, en la dimensión de fluidez, los puntajes aumentaron en un 31%; en flexibilidad, hubo un incremento del 30%; en originalidad, se evidenció el mayor avance con un crecimiento del 22% y en elaboración, se alcanzó un aumento del 36%. De manera general, el puntaje total de creatividad de los estudiantes mejoró en un 51% después de la intervención. Como conclusión asegura que los estudiantes manifiesten una disposición favorable en el aprendizaje basado en juegos y que a su vez desarrollan su capacidad creativa en dar soluciones racionales a las dificultades que se les presente. Como recomendación, los autores proponen diseñar planes de acción con una perspectiva para formar individuos capaces de pensar creativamente, mediante la creación de juegos en las diversas asignaturas, además de incrementar la tecnología en este tipo de estudios, ya que el proceso de diseño de juegos tiene un alcance positivo en los estudiantes. Este trabajo aporta a la investigación en curso en que contribuye a la literatura al ofrecer evidencia empírica que involucra a los alumnos en el diseño de juegos propios no solo fortalece el aprendizaje, también en el pensamiento divergente.

Campbell (2021) desde la ciudad de Columbus, país de Estados Unidos, publica en el repositorio institucional CSU ePress un estudio titulado *A Quasi-Experimental Study on Creativity Development*. Tuvo como objetivo determinar el fortalecimiento de la creatividad en el currículo de primaria. La investigación trabajó con un planteamiento metodológico de perspectiva cuantitativa y un diseño cuasiexperimental con una muestra compuesta por 286

estudiantes en el equipo “A” y 303 estudiantes en el equipo “B” entre 3°, 4° y 5° de primaria. La creatividad se evaluó utilizando la prueba de creatividad DSGE, realizando luego talleres relacionados con dibujos creativos, escritura creativa, solución de desafíos, etc. Los hallazgos se determinaron que, en la prueba previa, el grupo experimental y control no presentaban diferencias significativas. Por el contrario, en la prueba final la dimensión de fluidez en el grupo experimental obtuvo una mejora del 18%, en la flexibilidad subió un 14% evidenciando una mayor variedad de respuestas, en originalidad aumentó un 20% y en elaboración mejoró un 12% incorporando más detalles en sus producciones, de manera general el grupo experimental superó notablemente al grupo control con una mejora del 20% después del programa aplicado. La principal conclusión es que la creatividad debe ser desarrollada de manera intencional mediante estrategias didácticas para poder estimular el pensamiento divergente, ya que este incrementa las capacidades creativas de los educandos. Como recomendación, el autor sugiere impartir entrenamiento a los educadores sobre las estrategias pedagógicas sobre el pensamiento divergente y también recomienda a futuras investigaciones a realizar seguimientos longitudinales para observar la permanencia de la creatividad. Este trabajo ayuda a la investigación en curso demostrando que la creatividad puede desarrollarse dentro del currículo escolar y no únicamente mediante actividades extracurriculares como se cree, además que aporta evidencia empírica en un programa que puede mejorar la capacidad inventiva de los niños de primaria, medida a través de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Entre las investigaciones nacionales resalta, Sucapuca (2025) desde la ciudad de Juliaca, país de Perú, publica en el Registro Nacional de Trabajos de Investigación (RENATI) un estudio titulado Aplicación de las técnicas de dibujo y pintura para desarrollar la creatividad en los niños del quinto grado de la IEP N° 70541 Virgen De Fátima, Juliaca 2023. Tuvo como objetivo establecer de qué manera la aplicación de las técnicas de dibujo y pintura desarrollan significativamente la creatividad en los niños. El estudio utilizó una metodología de tipo empírica preexperimental con una muestra de 33 estudiantes netamente de la sección “B”. La creatividad se evaluó utilizando una ficha de observación y una prueba de entrada y salida, para así trabajar con ocho sesiones de aprendizaje de la asignatura de arte y cultura. Los resultados en el pretest fueron que en la dimensión de originalidad, el 15,15% recrea imágenes de hechos pasados, en fluidez, también un 15,15% plantea diversas soluciones, en flexibilidad, el 24,24% tiene nuevas maneras de resolver problemas y en elaboración, un 15,15% evidencia una mentalidad abierta y una gran flexibilidad; por lo que en el post test, las

dimensiones que tuvieron resultados más relevantes fueron en las dimensiones de fluidez y flexibilidad, teniendo un 42,42% y 51,52% respectivamente. La principal conclusión es que la puesta en práctica de las estrategias de dibujo y pintura incide en una mejora sustancial del progreso de la creatividad en su totalidad. Esto se debe a que exhiben progresos notables en el razonamiento divergente, la manifestación artística y la resolución ingeniosa de dificultades. Como recomendación, el autor pide agregar sistemáticamente estas técnicas dentro del currículo de primaria, fomentar espacios de expresión artística libre y preparar a los profesores en estrategias ligadas al arte para así lograr estimular el pensamiento divergente de los estudiantes de manera general. Este estudio favorece a esta investigación ya que ofrece tácticas que estimulan al alumnado para elaborar dibujos y composiciones pictóricas con asuntos originales y novedosos, promoviendo la autenticidad basada desde su libre imaginación.

Chavez y Lazaro (2024) desde la ciudad de Huaraz, país de Perú, publican en el repositorio institucional UNASAM un estudio titulado Arteterapia para desarrollar la creatividad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa Simón Antonio Bolívar Palacios. Tuvieron como meta determinar los efectos de la arteterapia en el desarrollo de la creatividad en alumnado de segundo grado de primaria. El estudio utilizó una metodología explicativa de diseño cuasiexperimental con una muestra de 62 estudiantes. La creatividad se evaluó utilizando una ficha de observación y el test de Torrance, para luego implementar talleres con diversas estrategias (dibujo libre, collage y dactilopintura). Los resultados arrojaron que el grupo experimental, que participó en ocho talleres con las estrategias alcanzó un promedio de 160.39 puntos en la posprueba, mientras que el grupo control obtuvo solo 86.10 puntos lo que confirma que la intervención basada en estrategias lúdico - artísticas favoreció ampliamente la expresión creativa en los estudiantes de segundo grado. La principal conclusión acentúa que la implementación de la arteterapia influye significativamente en el desarrollo de la creatividad incluidos cada componente. A modo de sugerencia, los autores sugirieron la capacitación e incluir talleres de arteterapia en la carpeta pedagógica del profesorado, con la finalidad de optimizar el nivel de creatividad en los estudiantes. Este estudio asiste al trabajo en curso para que se realice un proceso de enseñanza considerando la importancia de las capacidades creativas, y que de esta manera puedan buscar soluciones y resolver problemas de forma efectiva.

Carmona y Llaque (2022) desde la ciudad de Ferreñafe, país de Perú, publican en el repositorio institucional UNPRG un estudio titulado Taller educativo para fortalecer la creatividad en niños de cuarto grado de la I.E.P "Nuestra Señora de Fátima"- Ferreñafe. Tuvieron como objetivo desarrollar la capacidad creativa en educandos de 4to de primaria en un taller aplicativo. El estudio utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo – método estadístico con 14 estudiantes siendo la única sección de cuarto grado. La creatividad se evaluó utilizando el test de Torrance, el cual a partir de este se dieron 10 sesiones para trabajar las cuatro dimensiones respectivas. Los resultados en la prueba inicial fueron que el 14,3% (genera una gran cantidad de soluciones), un 7,1% (cambia las partes de una historia), un 21,4% (construye objetos novedosos) y un 35,7% (añade detalles en sus representaciones); por lo consiguiente los resultados más resaltantes en el post test, fueron que subió el porcentaje a 57,1% en que lograron construir objetos novedosos, igual que un 71,4% en que agregaron detalles en sus representaciones. La principal conclusión enfatiza que existe una relación en la ejecución de talleres educativos y el fortalecimiento de la creatividad en el proceso formativo desde edades tempranas. Como recomendación, los autores invitaron a los docentes a emplear una metodología específica para potenciar la creatividad en sus propios educandos. Este estudio contribuye a la presente investigación al resaltar la importancia de los talleres educativos en superar los miedos a participar, a expresar sus ideas, a asumir el error como punto de partida para motivar al estudiante en su espíritu creativo.

Rodríguez (2022) en la ciudad de Lima, país de Perú, publica en el repositorio institucional UNE un estudio titulado Módulo integral de educación productiva “Manitos emprendedoras” en el desarrollo de las capacidades creativas y emprendedoras de los estudiantes del 3er. grado de educación primaria del colegio experimental de aplicación de la Universidad Nacional de Educación, Lurigancho. Tuvo como objetivo determinar la influencia del módulo integral “Manitos emprendedoras” en las capacidades inventivas y de espíritu empresarial. El estudio utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo – método científico con un diseño cuasiexperimental teniendo de participantes a 2 grupos (25 en cada uno respectivamente / experimental y control) con 50 alumnos en total. La creatividad se evaluó utilizando la prueba EIBC-R-M la cual permite evaluar la conducta creativa, teniendo como indicadores a la fluidez, originalidad, organización y flexibilidad presentando ejercicios como: "detalla todas las semejanzas entre un reloj y un computador" y "imagina e inventa la mayor cantidad de títulos para cuentos y novelas", entre otras. Los resultados demostraron que el 56% de la muestra lograron trabajar sus capacidades creativas y emprendedoras significando que el

programa “Manitos emprendedores” influyó de manera positiva en ellos. La principal conclusión recalca que la adopción del presente módulo integral tiene un efecto relevante en cada dimensión del proceso creativo de los estudiantes de tercer grado. Como recomendación, el autor planteó a los líderes de la institución la expansión del programa hacia las demás aulas de clase, con el fin de que los alumnos adquieran la habilidad de potenciar su inventiva y generen múltiples opciones de respuesta ante los desafíos. Este trabajo contribuye al estudio actual con variados métodos y perspectivas proactivas para satisfacer los requerimientos de la población escolar, motivando e incentivando su capacidad de manifestarse en los ámbitos individual, educativo, doméstico y comunitario.

Benigno y Lastra (2021) desde la ciudad de Huánuco, país de Perú, publican en el repositorio institucional UNHEVAL un estudio titulado La gimnasia cerebral en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N°33012 – Huánuco, 2019. Tuvo como objetivo analizar la influencia que tendrá la implementación del método “Gimnasia Cerebral” en el progreso de la creatividad de los alumnos que cursan el segundo grado. El estudio utilizó una metodología de orientación cuantitativa, bajo un modelo metodológico de aplicación y con un diseño de carácter preexperimental con 26 alumnos de segundo grado cuyas edades son entre 7 y 8 años. La creatividad se evaluó utilizando el test del pensamiento creativo de Torrance, para después ejecutar doce actividades practicando la gimnasia cerebral (el ABC, trabalenguas, adivinanzas, etc). Los resultados en el pretest demuestran que el 70% se encontraron en creatividad media – baja y el 30% en creatividad baja, arrojando por lo consiguiente en el post test que el 42% están en creatividad media alta y el 58% en creatividad alta. La central conclusión asegura la determinación de la técnica gimnasia cerebral como efectiva en el desarrollo de cada dimensión de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración). Como recomendación, los autores sugirieron insertar esta técnica en la programación curricular de las demás aulas, ya que es de mucha utilidad para impulsar y consolidar la inventiva en todas las disciplinas del plan de estudios. Este trabajo beneficia a dicha investigación en curso como un apoyo en el nivel educativo por medio de diversos ejercicios de la gimnasia cerebral, teniendo siempre en cuenta que cada menor posee un potencial único que debe ser explorado para impulsar sus destrezas creativas.

Bases teóricas

Tomando en cuenta las bases teóricas sobre la variable de estrategias didácticas, se considera relevante la investigación realizada por Killen y O’Toole (2023) quienes manifiestan que las estrategias didácticas en el ámbito educativo son acciones que programa

el docente con la finalidad de emplearlas para que sus estudiantes logren el propósito de aprendizaje, escogiendo las que estén más relacionadas con el tema a tratar y con ayuda de materiales u recursos que se requieran para enriquecer la actividad planificada.

Es así como para el papel del docente, Hammond, et al. (2023) afirman que las estrategias para el aprendizaje son básicas en ellos ya que dan como resultado una comprensión profunda, la adquisición de habilidades blandas y el fortalecimiento de capacidades socioemocionales que permiten superar los sesgos existentes dentro de las aulas, asimismo anuncian la importancia de capacitar a los profesores respecto a las estrategias didácticas para reflexionar, aprender y mejorar continuamente su práctica individual y colectiva para el beneficio de ellos mismos y de sus estudiantes.

Por otra parte, Mithans, et al. (2024) indican que la prioridad se desplaza del docente para situar al alumno en el centro de la atención educativa, dándole mayor autonomía para aprender y ofrecer un aprendizaje a su propio ritmo y personalizado. En consecuencia, las estrategias didácticas inciden positivamente en la sostenibilidad y la usabilidad del conocimiento del educando, así como en el fortalecimiento del pensamiento crítico, que contribuye al fortalecimiento de competencias de aprendizaje.

Es así como de acuerdo con lo dicho anteriormente, Varas et al. (2023) mencionan que las estrategias didácticas son herramientas utilizadas por los educandos para facilitar la didáctica y la asimilación de saberes en el ambiente de aula considerando ritmos y estilos de aprendizaje (visual, auditivo y kinestésico) al momento de planificar, comprobando que, al ejecutarlas, ayuda a la mejora de la participación, motivación, compromiso y creatividad; garantizando en los docentes mayor satisfacción con base en el rendimiento generado tras implementar dichas estrategias.

Se coincide entonces entre todos los autores mencionados anteriormente que las estrategias didácticas son relevantes en la práctica educativa porque actúan como el puente que conecta al docente con el alumno, teniendo como finalidad principal la mejora de los resultados y la calidad del aprendizaje en las diversas asignaturas.

Como base de la teoría del aprendizaje sociocultural, se consideró a Vygotsky (1995) quien señala que la adquisición de conocimientos se considera una actividad proactiva e interactiva que establece el desarrollo del saber individual siendo imposible sin mediación (lenguaje), añadiendo también que un aprendizaje efectivo se da en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), cuyo espacio se enfoca el proceso en el límite entre la capacidad que el menor domina de forma autónoma y aquella que logra con soporte.

Zhou (2024) considera que, en esta teoría, los niños aprenden de sus pares y de su entorno, tomando en cuenta a la exploración guiada y la didáctica basada en la cooperación dirigida al fomento de las dimensiones cognitivas, sociales y emocionales de estos mismos, destacando también la evolución de las habilidades lingüísticas y comunicativas como componentes básicos en el aprendizaje ya que facilita la interacción social y los procesos de pensamiento.

En la misma línea de investigación, Ahmed (2025) asegura que es una de las teorías más relevantes actualmente y sostiene que el aprendizaje se da primero mediante de la interacción social y luego a través de la interiorización individual, además que puede transmitirse a través de tres enfoques: aprendizaje por imitación, instruido y colaborativo, el primero ocurre cuando el niño intenta imitar a otra persona, el segundo se produce cuando el niño recuerda las instrucciones dadas y el tercero es cuando las pone en práctica con los demás.

Es así como en este marco conceptual, si bien existe una amplia diversidad de estrategias didácticas como el aula invertida, el debate, el cuento, la música y la gamificación, según lo señalado por Sabayleh y Sakarneh (2023) resulta fundamental priorizar aquellas que permiten la integración y el trabajo con un aprendizaje sociocultural, las cuales las más influyentes son:

El juego: Considerado como una de las actividades más divertidas y realizadas por los niños, es una acción realizada en un límite de tiempo y en un lugar establecido convirtiéndose en el medio que el niño va adquiriendo aprendizajes significativos (Sun et al., 2023). Es una estrategia que acompaña a la tarea educativa, es un mecanismo de aprendizaje y conocimiento que se trabaja con el ser humano, por medio de este, el estudiante conoce el mundo a través de acciones como experimentar, probar, desarrollar sus potencialidades y expresarse de forma espontánea (Guan et al., 2024). Dentro de este se encuentra los juegos de resolución de problemas (dilemas morales, rompecabezas o escape room), juegos de rapidez (stop, relevos, escribir ideas, dibujo, etc), entre otros; los cuales deben estar orientados hacia un/os ganadores, contando con reglas que cumplir y se puede trabajar ya sea individualmente o en grupo dependiendo de la actividad que se esté haciendo en aula.

La expresión oral: Según Miranda y Wahyudin (2023) cumple un rol importante en la sociedad, es aquí por medio del lenguaje el cual nos comunicamos y transmitimos nuestras necesidades y experiencias siendo esta la forma más natural y utilizada en el día a día. En la educación, Pereda y Olortegui (2025) manifiestan a la expresión oral como una estrategia vital para fortalecer la capacidad comunicativa ante los demás favoreciendo la observación, imaginación, creatividad, memoria, vocabulario, fluidez y expresión corporal; a través del diálogo desarrollando la competencia comunicativa, en aula evidenciándose por medio del trabajo en equipo por medio de presentaciones, teatro, creando canciones o cuentos para

expresarlos oralmente, así como también con el canto, mesa redonda, asambleas, programas de radio u entrevistas en donde el niño logre expresarse sin miedo a equivocarse o ser juzgado.

Considerando la importancia del estudio de las estrategias didácticas, es necesario conocer la realidad de las aulas, sabiendo que, en muchas ocasiones, no se ponen en práctica ninguna de ellas. Es más, siendo esta etapa la más crucial en que los niños deben poner en práctica sus habilidades y capacidades para el futuro, llevando consigo dificultades y el descenso de la inventiva dentro de la dinámica de adquisición de conocimientos. En este sentido, la calidad de estrategias didácticas implementadas para un mejor aprendizaje es determinante en el éxito de los estudiantes, siempre que promuevan la modalidad de enseñanza participativa junto con la conexión interpersonal.

En cuanto a la variable de creatividad, Nazir (2020) menciona que desempeña un gran rol en la sociedad en diferentes aspectos, tales como en la resolución de desafíos, la adquisición de conocimientos, en la adaptación, etc. Es decir, es la capacidad que cada uno tiene para poder producir algún producto de manera ingeniosa, novedosa, fuera de lo cotidiano, inesperado, que cumpla con las limitaciones de la tarea dada.

En concordancia, para Runco y Pritzker (2020) es la combinación de aptitudes relacionadas a la personalidad, y que, a partir de los conocimientos previos, se van transformando y da como resultado la solución de ciertos problemas con gran originalidad. La creatividad es igual a ser susceptible ante los problemas para que al poder resumir una información; se pueda buscar soluciones; o plantear posibles hipótesis que pasarían; y por consiguiente de comprobar dichas hipótesis y restaurarlas en el proceso, para así comunicar aquellos resultados obtenidos (Torrance, 1998).

En esa línea, Petre (2019) manifiesta a la creatividad como un viaje en la que se basa la conducta de la persona y la relación que tiene con el mundo, para realizar algún producto, tiene que ser considerado único, diferente y adecuado a un contexto.

Cremin y Chappell (2019) aseguran que está relacionada con los aspectos que involucran al ser humano (emocional, cognitivo e intelectual), por lo que la creatividad en la educación se convierte en el motor para el cambio, ya que está en manos del propio docente y estudiantes potenciarla mediante técnicas y estrategias en su práctica diaria. Por ejemplo, una clave para potenciar la creatividad en los salones de clase es que el estudiante perciba un entorno agradable para que pueda fortalecer esta capacidad, sin ningún temor y trayendo consigo ventajas como la activación de procesos mentales, desarrollo de capacidades

cognitivas, seguridad en sí mismos y adaptarse de una mejor manera en el entorno que se encuentren.

No obstante, el hablar de creatividad ha conllevado a profundizar con diversos estudios que en realidad mencionan en simples palabras que es “un resultado extraordinario de procesos ordinarios”, haciendo que a lo largo del tiempo se manifiesten mitos sobre esta, por ejemplo, uno de los más cotidianos según Benedeck (2021) es que es solo sinónimo de las artes, ignorando el hecho de que la creatividad tiene la capacidad de evidenciarse en la totalidad de los contextos, como la ciencia; también es popular en el que los niños son los más creativos, justo antes de que tengan que subordinarse a los poderes niveladores de la educación escolar, ignorando de esa manera el papel crucial de la persistencia y la experiencia en el desarrollo de la creatividad e incluso que existen suposiciones obsoletas sobre cómo aumentar la creatividad, como que esta capacidad mejora bajo la influencia de drogas, siendo errado a la realidad, siendo estos simplemente mitos.

Por lo que, para tener en claro, Guilford (1950) afirma que en realidad esta capacidad es como si fuera el pensamiento divergente que se desencadena gracias a la percepción de alguna situación, por ello con base a las dimensiones de la variable propuesta están:

Fluidez: es la capacidad de dar diferentes ideas muchas veces dentro de un tiempo establecido. Henriksen et al. (2020) concuerda con que es la habilidad de generar diversidad de ideas, la cual produce una agilidad mental persistente para la generación de conceptos, con la consecuente disminución de trabas o impedimentos en la formulación de ideas. En resumen, está estrechamente relacionada con la cantidad de respuestas que se pueden generar en un tiempo determinado (Torrance, 1998).

Flexibilidad: es la capacidad de poder adaptarse de manera rápida a nuevas experiencias que se le presenten, generando soluciones inmediatas. Según Torrance (1998) la flexibilidad se asocia con el potencial para transgredir los parámetros y las convenciones fijadas, pensando de manera divergente, cambiando de perspectiva si es necesario. Por tanto, es la habilidad de adaptar una idea reciente a otra mejor, dependiendo en qué contexto se encuentra modificando y moldeando las ideas que planteó (Ababneh, 2020).

Originalidad: resulta ser la disposición para ver las situaciones de manera diferente, con el fin de generar soluciones no convencionales. La originalidad es una característica clave para la capacidad creativa, pues esta implica la creación de soluciones o perspectivas que no se hayan explorado previamente, la cual resulta ser una característica difícil de trabajar (Glaveanu y Beghetto, 2020). Por ende, es la habilidad que tienen los individuos en

manifestar perspectivas u ideas fuera de lo convencional, es decir que logran sorprender a los demás (Torrance, 1998).

Elaboración: es la capacidad para edificar algo de acuerdo con una información proporcionada con anterioridad. Para Torrance (1998), conlleva la tarea de ahondar y profundizar en las ideas previamente concebidas, con el fin de ampliar, perfeccionar y optimizar los planteamientos, incorporando especificaciones que los doten de mayor solidez e integridad. Dicha cualidad resulta esencial para transformar un concepto incipiente en una creación final y tangible. Por tanto, es la habilidad en la cual se fortalece y perfecciona alguna idea o un producto que haya alcanzado los niveles de complejidad y detalle (Carmona y Llaque, 2022).

Desde la teoría asociativa de Mednick (1962) la creatividad toma la importancia en la capacidad de hacer conexiones entre conceptos o ideas remotas. Por ejemplo, cuando se les presenta una palabra, según esta teoría, el individuo quien es creativo podría generar palabras relacionadas que se asociarían con menos frecuencia a comparación de las comunes. Si se les dice, la palabra "leche" lo común es que respondan diciendo las palabras "vaca", "blanco" o "toro" quizá, pero en este caso, el estudiante diría "bigote" (como en el caso de los bigotes de leche) o "jersey" (una raza de vaca). En esta teoría se toma mucho en cuenta los factores del conocimiento, la inteligencia y la cultura.

Desde otra perspectiva, la teoría de las inteligencias múltiples de acuerdo con Gardner (2011), identificó ocho inteligencias que son la naturalista, interpersonal, intrapersonal, lógico – matemática, musical, visual, lingüística y corporal; las cuales se basó en principio que una inteligencia implica la capacidad para resolver algún problema. Por ello, esta teoría asegura que cada individuo es creativo según la inteligencia que en él prime, como ejemplo cuando se trabaja el resolver los problemas con regularidad, un individuo "inteligente" es capaz de dar soluciones ante cualquier problema que se les presente, dando primacía según el área que destaca, por ejemplo, en un ingeniero prima la inteligencia lógico matemática y por ende, podrá resolver creativamente cualquier problema que se presente o parezca "imposible" resolver (Morgan, 2021).

Pero sin duda una de las más considerables, es la teoría de la transferencia que, para el pionero del tema de la creatividad, quien es Guilford (1950) anunció que el pensamiento divergente con los contenidos proporcionados a realizar un producto da como resultado a un producto creativo e innovador puesto que aquí la mente empieza a dar posibles soluciones de manera fluida y espontánea puesto que no surge algún pensamiento lógico en esta situación. Asimismo, esta teoría se basa también en el cubo de la inteligencia, el cual está conformado

por tres componentes: el contenido (basados en los datos dados, en los que no se haya realizado algún trabajo en ellos, ya sea simbólicos, semánticos, auditivos, etc) luego la operación (el procedimiento para transformar la información dada a partir de cognición, memoria, pensamiento divergente, convergente y evaluación) y finalmente el producto (se refiere a los resultados de las transformaciones realizadas mediante la operación a los contenidos reflejándose en diversas tipologías como en clases, unidades, relaciones, etc).

En la actualidad, es relevante desarrollar la creatividad durante la etapa escolar debido a que se ha ido dejando de lado esta capacidad tan importante en los niños. En muchos casos, el énfasis excesivo en la memorización puede restringir el desarrollo pleno de la creatividad, lo que a largo plazo hace que sigamos con una enseñanza tradicional, trayendo consecuencias negativas para la educación. Por el contrario, su fortalecimiento en la educación no solo impulsaría el pensamiento divergente, sino que también fomentaría la seguridad, autonomía y la capacidad de transformar el mundo de manera significativa.

Materiales y métodos

Enfoque - tipo

El presente estudio asume un enfoque cuantitativo, la cual se distingue por su análisis matemático para poder describir y explicar los sucesos a través de datos numéricos. Según lo señalan Pilcher y Cortazzi (2024), el fin del enfoque cuantitativo es medir un fenómeno para que después sea expresado en cifras según lo realizado con la unidad de análisis, siendo los resultados comparativos o descriptivos, resultando un enfoque el cual responde a preguntas como “¿cuántos?, ¿qué cantidad? o ¿en qué medida?”. También se considera que su conocimiento debe ser objetivo, a través de una medición numérica y un análisis estadístico probando las hipótesis en un principio formuladas (Diemer et al., 2024). Dentro de este marco, el estudio se clasifica de tipo experimental, entendido según Karunarathna et al. (2024) en el que se centra en comprobar la veracidad de enunciados hipotéticos que se tienen del estudio permitiendo a los investigadores a manipular las variables de estudio, siguiendo cinco pasos: plantear el problema, elaborar hipótesis, diseñar el experimento, recoger datos e interpretar datos y finalmente sacar conclusiones.

Diseño

En continuidad con la descripción metodológica, el diseño de investigación seleccionado se alineó con el plan trazado por el investigador y con los objetivos propuestos. Con relación a la modalidad de estudio, se empleó un diseño preexperimental, el cual según Campbell y Stanley (1963) se emplea cuando se tiene un solo grupo al que se le aplica una intervención para luego observar resultados en función de una medición previa y posterior. En concordancia Espinoza

y Ochoa (2024) señala que el presente diseño es adecuado en estudios iniciales para determinar tendencias o patrones, pues permite observar cambios en los sujetos tras la intervención dada. Es así como se optó por emplear un diseño preexperimental de un solo grupo con aplicación de una prueba inicial y final, el cual se representa en el siguiente esquema:

G: O1 X O2

Leyenda:

G: Grupo de estudio

O1: Pre test

X: Estímulo (estrategias didácticas)

O2: Post test

Población – muestra de estudio

Para esta investigación, la población fue de estudiantes de 6° de educación primaria de la I.E 10828 “Ex – Cosome” con un total de 215 alumnos. La subpoblación estuvo compuesta por 35 estudiantes de 6to “C”, cuyas edades oscilan en el rango de 10 a 11 años. Los participantes se seleccionaron a partir de la población descrita anteriormente, utilizando una selección de la muestra no probabilística facilitada por la accesibilidad – conveniencia ya que los participantes fueron escogidos por disponibilidad de estos mismos. En este sentido, según Rahman (2023) es la muestra la cual define como una selección de casos que cumplen con los criterios específicos del estudio, elegida de forma que permita la generalización de los resultados con precisión.

Operalización de variables

En alineación con el propósito de la investigación, se procedió a la operacionalización de la(s) variable(s), tomando en cuenta sus principales componentes: dimensiones, indicadores, ítems, así como la herramienta empleada para la obtención de la información, las categorías utilizadas y, finalmente, la correspondiente escala de medición. Esta estructura se presenta en los anexos 2 y 3.

Recolección de datos

En el marco de la investigación, se empleó como técnica la encuesta, de manera general, Diemer et al. (2024) señala que las técnicas simbolizan la parte genérica de recoger datos cruciales para el desarrollo de un estudio, en donde los investigadores logran la obtención de resultados para que se pueda decidir qué herramientas a utilizar. Respecto al instrumento de evaluación, se empleó el test de Torrance el cual está constituido por actividades que evalúan las cuatro dimensiones de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración,

dividido por dos juegos para completar un dibujo. De acuerdo con Rahman (2023) señala que las pruebas se centran netamente en poder conocer con exactitud un resultado, y que a la vez se sepa sus errores y logros en la unidad de análisis empleada. Aparte, también se utilizó una escala de valoración conformada por dieciséis ítems organizados en las cuatro dimensiones, cada una con sus respectivos descriptores. Las puntuaciones asignadas oscilaban entre 1 y 4, correspondientes a los niveles: creatividad baja, media - baja, media - alta y alta. Esta prueba fue aplicada de forma individual durante las etapas de preprueba y posprueba, mientras que la escala de valoración fue empleada para analizar los resultados obtenidos. (ver anexo 1). En este contexto, el test aplicó a un mecanismo de validación de contenido y confiabilidad. Para la validación de contenido, se contó con la colaboración de cinco especialistas en el área, y los datos obtenidos se analizaron utilizando la V de Aiken, alcanzando un valor de 1.000 (ver tabla adjunta).

Tabla 1

Valoración de expertos, instrumento de medición

Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Promedio
1	1.000	1.000	1.000	1.000
2	1.000	1.000	1.000	1.000
3	1.000	1.000	1.000	1.000
4	1.000	1.000	1.000	1.000
5	1.000	1.000	1.000	1.000
6	1.000	1.000	1.000	1.000
7	1.000	1.000	1.000	1.000
8	1.000	1.000	1.000	1.000
9	1.000	1.000	1.000	1.000
10	1.000	1.000	1.000	1.000
11	1.000	1.000	1.000	1.000
12	1.000	1.000	1.000	1.000
13	1.000	1.000	1.000	1.000
14	1.000	1.000	1.000	1.000
15	1.000	1.000	1.000	1.000
16	1.000	1.000	1.000	1.000
Promedio general				1.000

Nota. La tabla muestra los promedios obtenidos mediante el coeficiente V de Aiken, calculados a partir de las valoraciones realizadas por cinco expertos sobre los 16 ítems que conforman el test.

De manera alternativa, la fiabilidad de la herramienta fue calculada a través del coeficiente Alfa de Cronbach, arrojando un valor de 1.000. Este índice confirma una fiabilidad máxima, según la tabulación estándar, demostrando la solidez del instrumento (ver tabla adjunta).

Tabla 2

Fiabilidad del instrumento. Estadística

Nº Ítems	Nº Sujetos	Valor
16	35	1.000

Nota. El resultado se obtuvo mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, aplicado como método de evaluación de la confiabilidad, a partir de los datos recolectados en la prueba piloto.

Procedimientos

Taherdoost (2021) menciona que son las fases en las que, mediante la observación y la experimentación, procesan y organizan para que sea útil el resultado. Es así como el primer paso consistió en seleccionar el grupo de estudio, realizando las gestiones esenciales. Acto seguido, se administró la prueba piloto y se procedió a rediseñar el instrumento de recolección de datos, si fuese necesario. Luego se aplicó el instrumento y así mismo los talleres planificados para al final recopilar todos los resultados obtenidos.

En cuanto al trabajo de campo, se siguieron una serie de procedimientos específicos: En primer lugar, se definieron con claridad se precisaron los objetivos de la investigación; posteriormente, se procedió a la elección de la población o el contingente de participantes; en un tercer paso, se elaboraron y administraron los medios de captación de datos. Por último, se mantuvo contacto directo con la muestra seleccionada, asegurando el cumplimiento del rigor científico en cada etapa. Asimismo, la propuesta del estudio (ver anexo 5) fue validado por un panel de especialistas, y su puesta en práctica se realizó en conformidad con pautas metodológicas rigurosas. Dentro de los procedimientos esenciales, se contemplaron la finalización del marco referencial, además de la manipulación y el examen de la información recopilada. Para concluir, se procedió a la elaboración del informe final, incorporando la totalidad de los componentes requeridos por el reglamento institucional.

Procesamiento – análisis de datos

Luego de dicha recopilación de información, el almacenamiento y los procedimientos educativos, se analizaron los datos obtenidos a través de procedimientos confiables y organizados que facilitaron su interpretación. Explica Taherdoost (2021) que es necesario

emplear etapas para el proceso de análisis de datos, como: preparación de datos, codificación, técnicas de análisis estadísticos (descriptivo e inferencial), empleo del software y resultados relevantes en gráficos con sus respectivas interpretaciones.

Matriz de consistencia

Con el propósito de reconocer la coherencia del estudio, en la matriz de consistencia (ver anexo 4) se integran los aspectos clave del diseño metodológico, los cuales brindaron soporte y orientación secuencial al desarrollo de tal investigación.

Consideraciones éticas

Para concluir, esta sección detalla las precisiones éticas que se tuvieron en consideración durante el desarrollo del estudio. En primer lugar, los participantes, es decir los estudiantes estuvieron bajo el anonimato, teniendo un estricto cuidado en su confidencialidad. Además, de evitar incomodidades de los participantes a lo largo del estudio, priorizando sus necesidades y bienestar. Asimismo, se resalta el compromiso con la veracidad en la distribución de las guías utilizadas para la validación del instrumento y posteriormente del programa de intervención, ambos sometidos a revisión por parte de expertos. En cuanto al manejo de los datos, estos fueron tratados de manera fiel y objetiva, respetando las condiciones bajo las cuales fueron recolectados. Es así como se llevó a cabo una actividad responsable para contribuir a una investigación justa, responsable y transparente siguiendo a las normas y pautas en el campo de la investigación. Es por ello que Villar (2019) hace referencia a la ética de la investigación como un conjunto de principios que orientan hacia el diseño, gestión y divulgación de cualquier información que estén involucrados los participantes de un estudio.

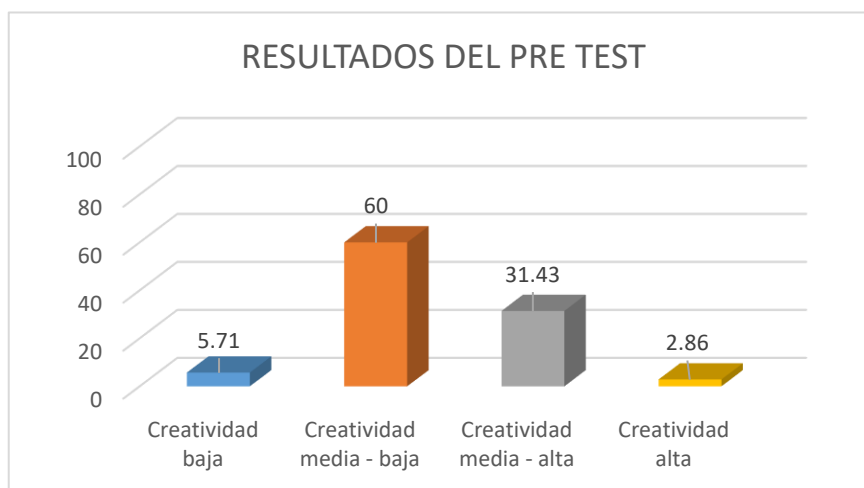
Resultados y discusión

El presente segmento expone y examina los hallazgos derivados de la aplicación de la prueba inicial (pretest), los cuales se muestran a través de gráficos que ilustran la condición actual del fenómeno de estudio. Con respecto a la meta de determinar el estado inicial de la creatividad, se presentan de manera secuencial los datos que evidencian el nivel de creatividad según el grupo evaluado.

Diagnóstico

Figura 1

Nivel de creatividad antes de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad que reúne a la totalidad del grupo evaluado antes de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadísticos destacados: media (4.76), mediana (4.53), moda (4.06), puntaje mínimo (2.5), puntaje máximo (7.96).

La información del pretest demuestra que el 5.71% de los estudiantes se encuentran en el nivel de creatividad baja y el 60% en el nivel de creatividad media – baja. Siendo este último con mayor concentración del puntaje total. Evidenciando que los menores están ubicados en una fase incipiente y de proceso según su creatividad.

En el cálculo específico, se observa un valor de la media declarada equivalente a 4.76 puntos, siendo 4.06 el valor que presenta la más alta recurrencia y una mediana de 4.53 puntos, lo que indica que el 50% de los estudiantes obtienen puntajes iguales o inferiores a 4.53, mientras que el otro 50% obtienen puntajes iguales o superiores a este valor, reflejando una tendencia general hacia el nivel de creatividad media – baja.

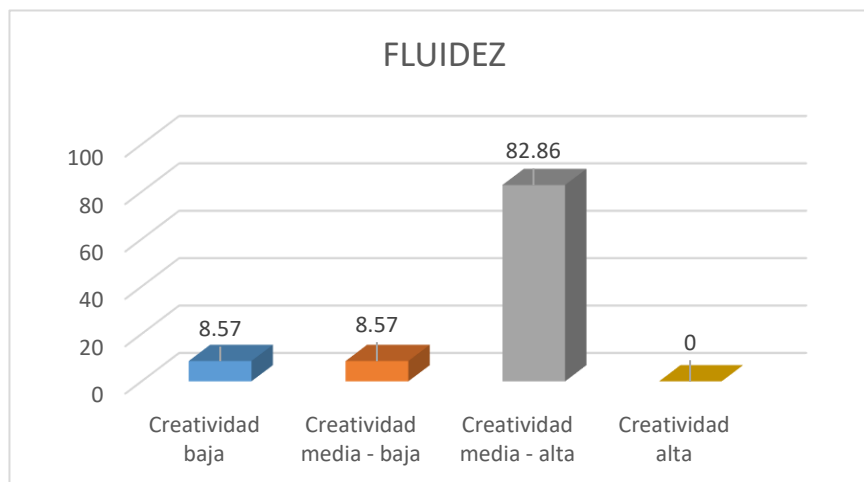
Es así como se destaca que los estudiantes muestran un desafío superior en el aspecto de originalidad (ver Figura 4), entendida como la capacidad de ver las situaciones de manera diferente, con el fin de generar soluciones no convencionales. Dicha dimensión es fundamental para generar respuestas o puntos de vista inéditos hasta el momento y así como consecuencia poder sorprender de manera positiva a los demás.

Ante la necesidad de la problemática encontrada, urge la implementación de estrategias didácticas (el juego y la expresión oral) para potenciar la capacidad creativa, tal y como lo mencionan Killen y O’Toole (2023), destacando que la selección de este tipo de estrategias es un acto reflexivo de parte del docente de educación primaria, pues deben adaptarse a las

metas y al contexto de aprendizaje para maximizar la habilidad para investigar y para afrontar desafíos en el alumnado.

Figura 2

Nivel de creatividad en la dimensión de fluidez antes de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de fluidez correspondientes a todo el grupo evaluado antes de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (6.16), mediana (6.87), moda (6.87), puntaje mínimo (2.5), puntaje máximo (6.87).

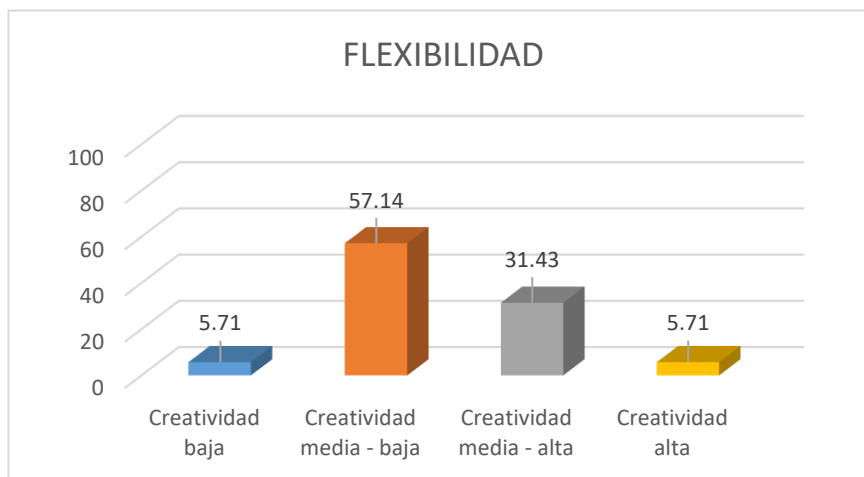
Los resultados de la dimensión fluidez indican que el 8.57% del alumnado se sitúa en la categoría de baja creatividad al igual que otro 8.57% se ubican en el nivel de creatividad media - baja, siendo estos los niveles para poner mayor énfasis en la práctica.

En cuanto a los valores estadísticos, la media declarada es de 6.16 puntos, mientras que la mediana y la moda tienen 6.87, lo que indica que el puntaje más común y el valor central coinciden. Esto señala también que el 50% de los estudiantes obtienen puntajes iguales o inferiores a 6.87, mientras que el otro 50 % presenta puntajes iguales o superiores.

Estos hallazgos indican que los estudiantes presentan dificultades para generar varias ideas en un periodo corto de tiempo. También evidencian problemas en su pensamiento divergente, es decir, entre menos ideas que se generan, menor es la probabilidad de encontrar una solución útil o innovadora. Es decir, muestran limitaciones en el potencial creativo, al estancarse en el momento de dibujar según las figuras bases presentadas, sin terminar de completar la tarea en el tiempo establecido desde un inicio.

Figura 3

Nivel de creatividad en la dimensión de flexibilidad antes de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de flexibilidad correspondientes a todo el grupo evaluado antes de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadísticos destacados: media (5.01), mediana (5), moda (5), puntaje mínimo (2.5), puntaje máximo (9.37).

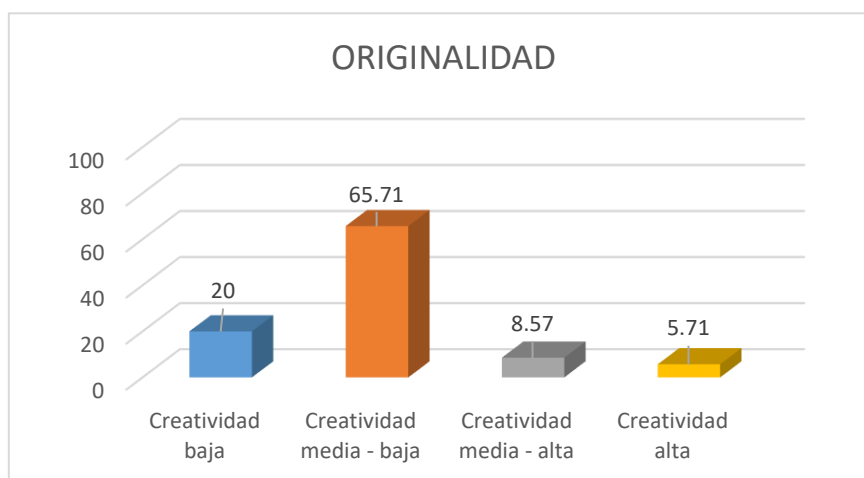
En términos generales, se observa que el 5.71% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad baja y el 57.14 % en el nivel de creatividad media - baja, destacándose este último nivel como el que concentra la mayor proporción de puntajes. Dicha información sugiere que la mayor parte de los escolares aún no ha desarrollado plenamente el nivel de creatividad evaluado en la dimensión de flexibilidad.

Asimismo, los valores estadísticos muestran que la media, la mediana y la moda son de 5 puntos, lo que sugiere que el puntaje promedio, el valor central y el valor más frecuente de la distribución coinciden, siendo simétrico reflejando que los datos son balanceados y no hay tendencia a un valor mayor o menor. Estos resultados sugieren que, aunque hay un bajo porcentaje en el nivel de la creatividad baja, todavía existe un grupo considerable que requiere apoyo para superar dificultades propias del nivel de creatividad media – baja en la categoría de flexibilidad.

Los hallazgos evidencian que el alumnado tiene dificultades para cambiar de enfoque o perspectiva al generar ideas, limitándose a un solo tipo de respuesta o categoría frente a las consignas, lo que afecta su pensamiento creativo. Es decir, se evidencia problemas en representar temas diversos en los dibujos, lo que reduce el empleo de figuras geométricas. Por último, se evidenció que la mayoría de los niños no situaron sus dibujos en algún entorno o situación, lo que mostró una ausencia de elementos en las categorías reales y abstractas de su producto final.

Figura 4

Nivel de creatividad en la dimensión de originalidad antes de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de originalidad correspondientes a todo el grupo evaluado antes de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (3.83), mediana (3.12), moda (3.12), puntaje mínimo (2.5), puntaje máximo (9.37).

De forma general, se observa que el 20% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad baja y el 65.71% en el nivel de creatividad media – baja, destacándose este último nivel como el que concentra la mayor proporción de puntajes. Lo anterior revela que una porción significativa del alumnado aún le falta desarrollar plenamente las características evaluadas en esta dimensión.

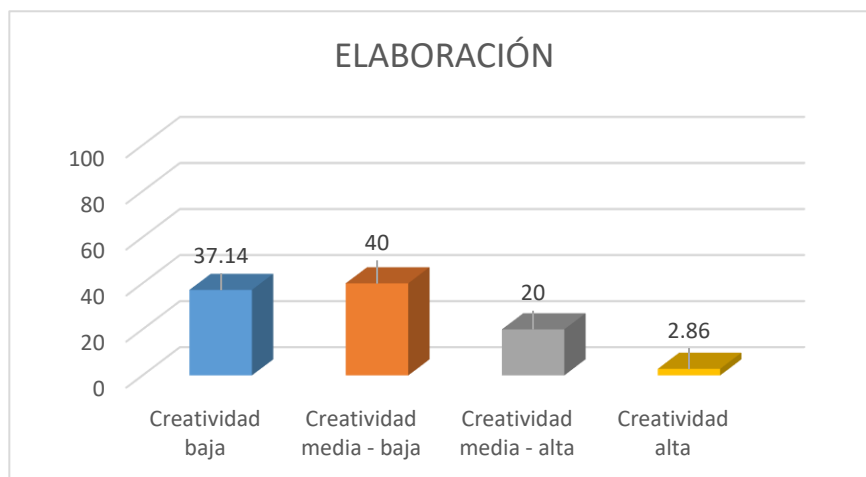
En el análisis estadístico, la media declarada es de 3.83 puntos, mientras que la mediana y la moda coinciden con un valor de 3.12 puntos, lo que sugiere que una cantidad significativa de estudiantes obtuvo resultados similares, indicando una tendencia central clara y una posible homogeneidad en el grupo evaluado. Esta coincidencia también evidencia que una porción significativa de los escolares ocupa un nivel idéntico de creatividad en la dimensión de originalidad.

El acopio de los resultados sugiere que los niños presentan dificultades en generar dibujos innovadores, siendo similares a las de sus otros compañeros, sin poder escribir títulos inusuales, restringiéndose a solo una palabra en sus mismas producciones. Lo cual refleja una limitada capacidad para producir ideas únicas, evidenciando un pensamiento creativo restringido a lo convencional o conocido. Esta situación puede estar relacionada con el miedo

a equivocarse o la ausencia de estímulos que promueven la exploración de nuevas posibilidades ante una situación.

Figura 5

Nivel de creatividad en la dimensión de elaboración antes de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de elaboración correspondientes a todo el grupo evaluado antes de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (4.03), mediana (3.75), moda (2.5), puntaje mínimo (2.5), puntaje máximo (8.75).

En líneas generales, se evidencia que el 37.14% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad baja y el 40% en el nivel de creatividad media – baja, resaltando ambos niveles con una mayor proporción de puntajes a comparación de los niveles superiores, considerando que un 77.14% de los estudiantes del grupo evaluado presenta dificultades en esta dimensión.

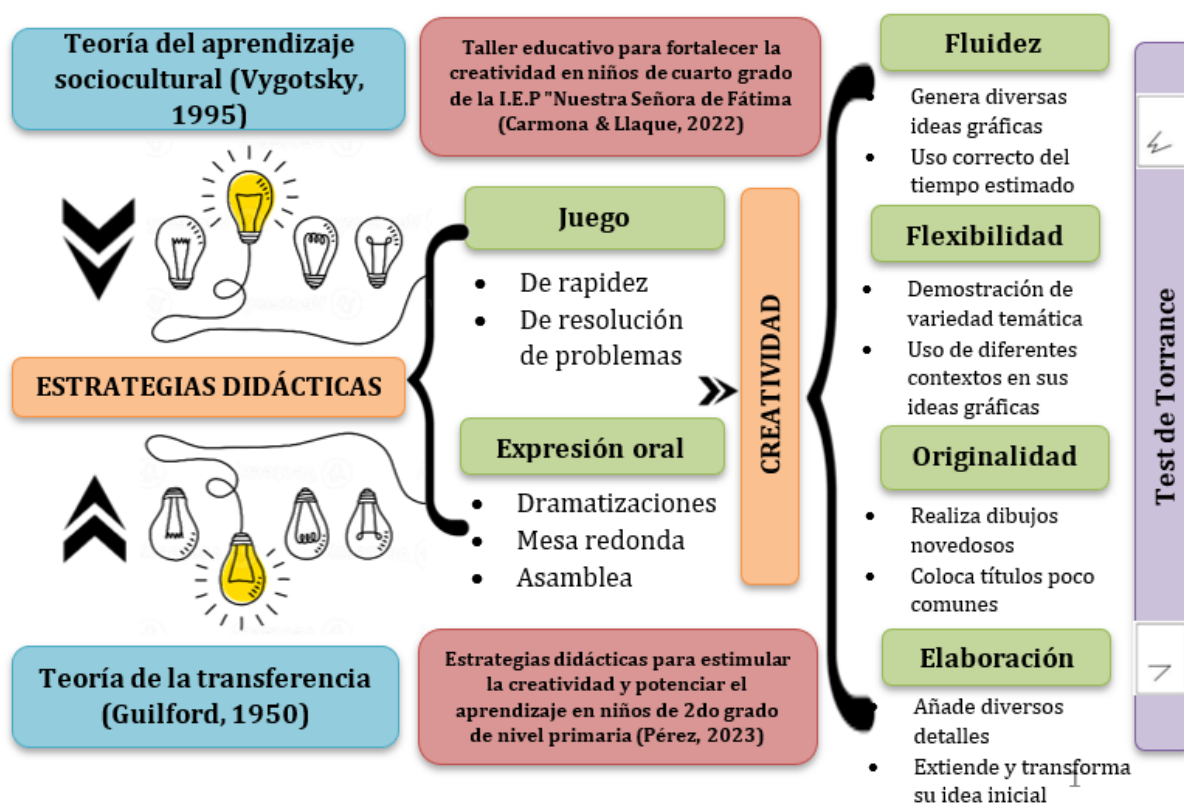
Referente al análisis estadístico, muestran que la media declarada es de 4.03 puntos, la mediana con un valor de 3.75 puntos lo que indica que el 50% de los estudiantes obtuvieron puntajes iguales o inferiores a este valor y el otro 50% obtuvieron puntajes iguales o mayores. Por su parte, la moda que es de 2.5 puntos, representa el puntaje más frecuente, lo que refleja una concentración considerable de alumnos ubicados en las categorías inferiores de desempeño en esta dimensión. Cabe recalcar que la disparidad entre el promedio y la moda demuestra un sesgo en la dispersión de los datos, donde los puntajes bajos son más frecuentes y esto sugiere la existencia de un grupo significativo con dificultades marcadas en el cumplimiento de las características en la dimensión de la elaboración.

La información recopilada indica que los estudiantes evidencian dificultades en añadir detalles a sus producciones, tales como elementos secundarios que enriquezcan su dibujo, así

como también la incorporación de texturas o sombreados a estas mismas, sin mostrar una evolución a partir de la figura base dada en un inicio. Lo cual revela una limitada capacidad de elaboración, presentándose como una dificultad para profundizar y desarrollar sus ideas de manera más compleja, permaneciendo en una representación básica y poco elaborada.

Modelamiento

Figura 6. Configuración del modelamiento



La propuesta se plantea como una solución ante el creaticidio, es decir que está orientada a fomentar el desarrollo de la creatividad en alineación con estrategias didácticas tales como el juego y la expresión oral para estudiantes del nivel primario. Se distingue por su enfoque holístico, sistémico, objetivo y sostenible, destacando esta última cualidad al presentar una alta validez con un valor equivalente a 1.00. Esta iniciativa se enmarca como una metodología activa, tal como menciona Vygotsky (1995), y una propuesta pedagógica relevante, posicionándose como una alternativa clave en el contexto educativo, un entorno que exige seguir desarrollando la creatividad en los niños. De la diversidad de teóricos referenciados, se destacan las contribuciones de la teoría asociativa (Mednick, 1962), la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2011) y la teoría de la transferencia (Guilford, 1950). La propuesta se organiza en 11 talleres distribuidos en cuatro dimensiones:

a. Fluidez

- ✓ **Creamos nuevas funciones en los objetos:** divididos en equipos, los estudiantes reciben una hoja con un nombre de un objeto (plato, sombrero, zapato, silla, etc) en la cual deberán escribir una lista con unas nuevas funciones que realiza ese objeto, por ejemplo: Un zapato – funciones: para beber agua, para usar como mascarilla, etc. El equipo con más nuevas funciones tenga según su objeto y cumpla en el tiempo determinado, es el ganador.
- ✓ **¡Tiempo!: La palabra incorrecta:** se brinda una palabra inicial y por turnos, en sus equipos deben seguir diciendo que otras palabras están asociadas con la última que escucharon, si alguien dice una palabra que no guarda relación o no tiene sentido, todos los participantes deben decir “discrepo” y empezar con otra palabra, todo ello en un tiempo de 5 – 10 minutos. Finalmente, sale un participante de cada equipo a competir en plenaria, teniendo a un ganador por el aula.

b. Flexibilidad

- ✓ **Variamos las partes de una historia:** se presenta una imagen y se indica que, a partir de esta, deben crear una historia en equipo, con la consigna que va estar dividido en 3 tiempos para el inicio, nudo y desenlace, considerando que, al terminar su inicio, les brindaré el trabajo de otro grupo para que ahora hagan el nudo y así con el desenlace, para ello deben leer todo lo escrito y darle coherencia a la historia para finalmente leerla en voz alta en el aula.
- ✓ **Actuemos según “Simón dice”:** cada equipo se le brindará una tarjeta con una situación (cumpleaños de mi mejor amigo, me enteré de que reprobé un examen, me regalaron una nueva mascota, etc) y tendrán 3 minutos para organizar su escena, en el momento de actuar, Simón (yo) dice una situación que los actores deben escuchar en ese instante para continuar su historia y así finalizar (Simón:pero de pronto recibió una llamada, ...sin pensar, dijo lo siguiente, etc).
- ✓ **Demostramos nuestro arte por turnos:** por parejas, se les brindará una hoja, en la cual se dará la indicación que deben dibujar, por turnos, cada uno tendrá menos de un minuto para que le pase la hoja a su compañero, y el tiempo para que puedan finalizar será de 10 – 15 minutos dando como reglas que no se le debe indicar a su compañero que tiene que hacer y que en el producto final se debe observar animales, objetos, lugares, cosas reales e imaginarias.

c. Originalidad

- ✓ **Componemos canciones novedosas:** se indica que cada equipo deberá crear una nueva canción, una que nunca hayan escuchado y crean que si la lanzan al público

será un hit, con la temática que ellos deseen (amor, alegría, tristeza, odio, etc), teniendo 20 minutos como tiempo límite para que puedan escribirla y luego pasar al frente a cantarla en frente de sus compañeros, dando a conocer el título de su canción y la letra de esta misma.

- ✓ **Inventamos objetos inusuales:** se comenta que tendremos una asamblea para tomar una decisión ante la problemática de la contaminación ambiental (del suelo, aire y agua), para ello se les indica a los alumnos que deberán dibujar un objeto que dé solución a este problema y le den un nombre a este mismo para presentarlo en la asamblea y den a conocerlo ante los demás para llegar a un consenso entre todos y escoger algunos inventos apropiados.
- ✓ **Damos solución a distintos dilemas morales:** se comenta en voz alta una serie de dilemas morales (ej: tu mamá sufre de una enfermedad terminal y el medicamento que lo cura, está demasiado caro, haces todo lo posible para reunir el dinero, pero no te alcanza y la única solución que se te ocurre es robar) y cada uno debe pensar en una solución novedosa, una que crean que a nadie se le ocurrirá, luego de un tiempo, se pide participaciones y escuchamos las posibles soluciones.

d. Elaboración

- ✓ **Resolvemos acertijos transformando ideas:** se brinda a cada grupo de estudiantes, una situación problemática, en la cual deben seguir pasos para resolver el problema (armas rompecabezas y resolver adivinanzas) el cual es crear un mundo ficticio y que deben incluir: sociedad, animales, idioma, clima y comunicación. Finalmente, se comenta que cada equipo deberá presentar su resultado final ante sus compañeros al frente.
- ✓ **Añadimos detalles a nuestra casa ideal:** proporciono a cada uno un dibujo de una casa y que deben colocar todos los detalles que deseen para que se convierta en su casa ideal incluyéndose a ellos en el dibujo para después realizar una mesa redonda y platicar sobre el proyecto de cada uno, dando las razones y explicando del por qué le colocó todos esos detalles y qué funciones tienen, escuchando a todos sin excepción y mostrando sus dibujos de casas a los demás del aula.
- ✓ **Un dibujo, una historia:** se comenta que cada alumno debe dibujar lo que desee, sin embargo, con la condición de que ese dibujo, refleje una historia (inicio, nudo y desenlace), añadiéndole todos los detalles posibles (personajes, sombreados, clima, expresiones, movimiento, etc), para que luego de 15 minutos, cada estudiante

enseñe su producto final a los demás y mientras cuente la historia, vaya señalando en su dibujo según corresponda.

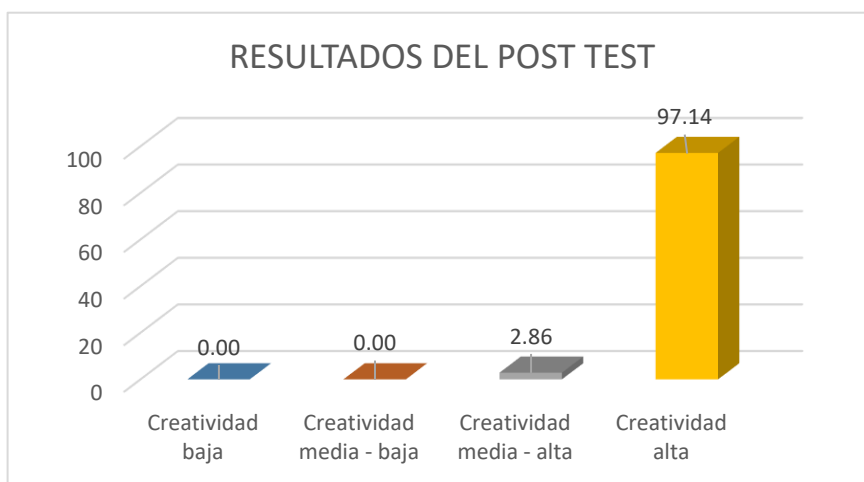
El programa se llevó a cabo mediante una metodología activa orientada a fomentar el desarrollo de la creatividad mediante la ejecución de los talleres en conjunto con las estrategias didácticas (el juego y la expresión oral). Además, la evaluación del programa fue por medio del instrumento propuesto por Torrance (1995), el cual se adaptó en la división de dos juegos, cuyo propósito fue evaluar el grado de creatividad. En este contexto se consideró la baremación en escala decimal: 1(creatividad baja 1 – 2'5), 2(creatividad media baja 2'5 - 5), 3. (creatividad media alta 5 – 7'5) y 4(creatividad alta 7'5 - 10).

Eficacia

Seguidamente, se exponen y examinan los hallazgos derivados de la prueba final (postest). Estos resultados se ilustran en gráficos que evidencian el logro de la meta de valorar el progreso de la creatividad, tras la implementación de la propuesta. Se presentan de manera secuencial los datos que evidencian el nivel de creatividad según el grupo evaluado.

Figura 7

Nivel de creatividad después de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad que reúne a la totalidad del grupo evaluado luego de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (9.17), mediana (9.37), moda (9.37), puntaje mínimo (7.5), puntaje máximo (10).

La información del postest demuestra que el 2.86% de los estudiantes se encuentran en el nivel de creatividad media - alta y el 97.14% en el nivel de creatividad alta. Siendo este

último con mayor concentración del puntaje total. Evidenciando que los niños se encuentran en una etapa de desarrollo avanzado según su creatividad.

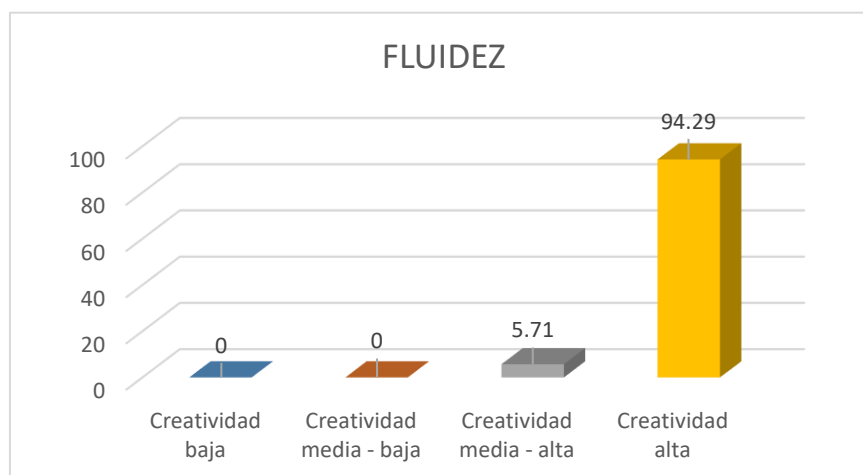
En el cálculo específico, se elevó el valor de la media declarada respecto al pretest (de 4.76 a 9.17 puntos), obteniendo además 9.37 como el puntaje central y a la vez el que presenta la máxima reiteración, lo que indica que la mayoría mejoró notablemente su creatividad, alcanzando un nivel más alto y homogéneo en comparación con la evaluación inicial. Esta coincidencia cercana en los puntajes entre la media, la mediana y la moda refleja una distribución equilibrada de los puntajes en el postest, evidenciando la efectividad de la propuesta aplicada.

Es así como se destaca que los estudiantes tuvieron una mejoría notable en todas las dimensiones, en especial en la de originalidad, la cual fue la más preocupante según los bajos puntajes obtenidos del pretest (ver Figura 10), subiendo significativamente los niveles de creatividad media – alta y alta de un 14.28% a una totalidad del 100%. Lo mismo reflejado en las demás dimensiones las cuales también cabe recalcar que, no se encontró a algún estudiante dentro de los niveles de creatividad baja o media – baja teniendo un 0% de estos mismos evidenciando la eficacia de los talleres ejecutados.

Es así como estos cambios se debieron a la aplicación de estrategias didácticas, tales como el juego, quienes Guan et al. (2024) mencionan que promueve un aprendizaje significativo, en conjunto con destrezas, incluyendo la mitigación de desafíos, la labor colaborativa y pensamiento crítico. Lo mismo sucede con Pereda y Olortegui (2025), quienes destacan la estrategia de la expresión oral como eficaz para generar un ambiente que fortalece la comunicación oral mediante la socialización e interacción entre pares. En resumen, ambas cumplen el papel como el instrumento por las cuales el niño manifiesta su pensamiento creativo en todo su proceso de aprendizaje.

Figura 8

Nivel de creatividad en la dimensión de fluidez después de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de fluidez correspondientes a todo el grupo evaluado después de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (9.55), mediana (10), moda (10), puntaje mínimo (6.87), puntaje máximo (10).

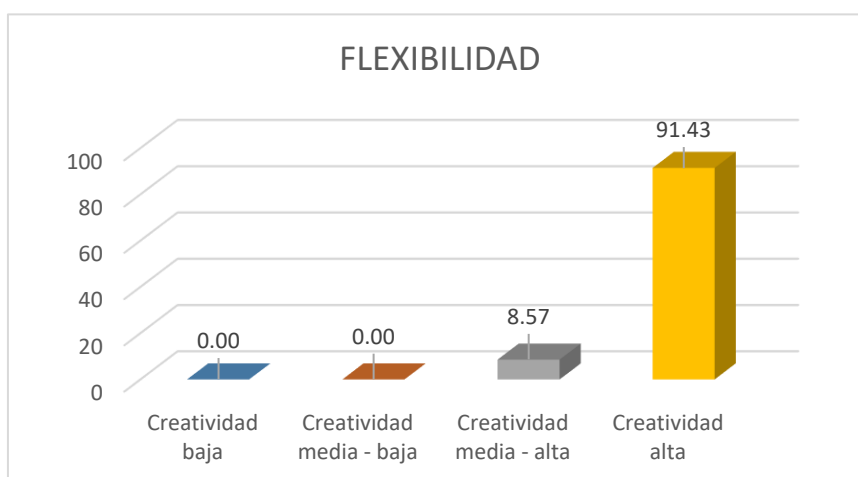
Los resultados de la dimensión fluidez indican que el 5.71% del alumnado se ubican en el nivel de creatividad media - alta y un 94.29% se encuentran en el nivel de creatividad alta, lo que observa que la gran mayoría ha desarrollado tal dimensión.

En cuanto a los valores estadísticos, la media declarada es de 9.55 puntos, superando a la del pretest que fue de 6.16, de igual forma que en el diagnóstico, la mediana y la moda coinciden, pero en esta ocasión ambas alcanzan el puntaje máximo de 10 puntos, lo que indica que la muestra de alumnos examinados registró un rendimiento homogéneo y sobresaliente. Esto señala también que el 50% de los estudiantes obtienen puntajes iguales o inferiores a 10, mientras que el otro 50 % presenta puntajes iguales o superiores reflejando una clara concentración de resultados en el nivel más alto.

Estos hallazgos indican que se observó una elevación del nivel de creatividad media - alta en el que estaban antes de la aplicación de los talleres, y lo superaron hacia un nivel mayor. Además, se vio el progreso en terminar de dibujar las cinco producciones pedidas durante el tiempo estimado, explorando diferentes posibilidades, en vez de solo enfocarse en una idea y superando los bloqueos iniciales. La mejora en la producción y entrega de los dibujos sugiere que, tras los talleres, desarrollaron una mayor disposición y rapidez para iniciar y completar tareas, reflejo claro del fortalecimiento de su fluidez.

Figura 9

Nivel de creatividad en la dimensión de flexibilidad después de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de flexibilidad correspondientes a todo el grupo evaluado después de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (8.94), mediana (8.75), moda (8.75), puntaje mínimo (6.25), puntaje máximo (10).

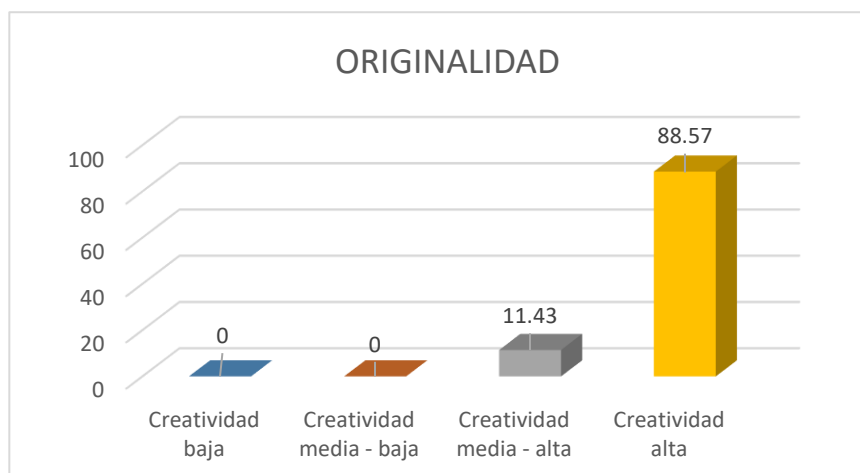
En términos generales, se observa que el 8.57% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad media - alta y el 91.43 % en el nivel de creatividad alta, destacándose positivamente este último nivel como el que concentra la mayor proporción de puntajes. Esto indica que la mayoría de los estudiantes ha incrementado plenamente el nivel de creatividad evaluado en la dimensión de flexibilidad.

Asimismo, los valores estadísticos muestran que la media alcanzada fue de 8.94 puntos, en comparación con los 5 puntos registrados en el pretest, tanto la mediana como la moda coincidieron en 8.75 puntos, lo cual indica una distribución de puntajes bastante homogénea y concentrada en niveles altos según la escala trabajada. Estos resultados reflejan a la vez que ningún estudiante se encontró en los niveles de creatividad baja ni media - baja, lo que evidencia una transformación positiva generalizada tras la ejecución de las actividades.

Los hallazgos muestran que el grupo evaluado logró desarrollar con éxito la capacidad de cambiar de enfoque, generar diversas ideas gráficas y adaptarse a diferentes formas de pensamiento, aspectos clave dentro de la flexibilidad creativa. Es decir, se evidencia una variedad de respuestas gráficas, incluyendo diferentes figuras geométricas, en los que se ven reflejados en los distintos entornos y temas centrales en cada producción (animales, personas, objetos, etc), siendo estas mismas reales o abstractas, resaltando así que en esta última no se trabajó tanto en el pretest, a diferencia del postest donde se evidenció un mayor trabajo y desarrollo de ideas provenientes de la imaginación.

Figura 10

Nivel de creatividad en la dimensión de originalidad después de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de originalidad correspondientes a todo el grupo evaluado después de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (9.16), mediana (9.37), moda (10), puntaje mínimo (6.87), puntaje máximo (10).

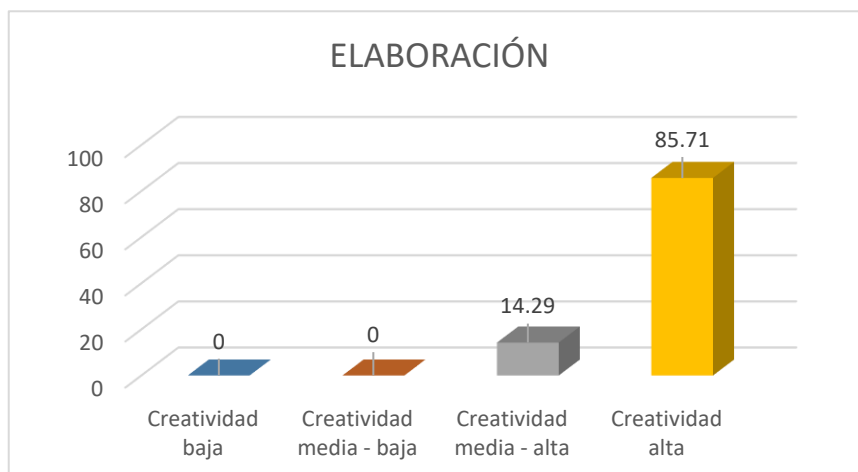
De forma general, se observa que el 11.43% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad media - alta y el 88.57% en el nivel de creatividad alta, destacándose este último nivel como el que concentra la mayor proporción de puntajes. Esto indica que el grueso del alumnado incrementó su creatividad en la dimensión de originalidad en comparación a los resultados del pretest.

En el análisis estadístico, la media declarada es de 9.16 puntos, la mediana con un valor de 9.37 puntos lo que evidencia que el 50% de los estudiantes tuvieron puntajes iguales o inferiores a este valor y el otro 50% obtuvieron puntajes iguales o mayores. Por su parte, la moda que es de 10 puntos representa el puntaje más frecuente, lo que refleja que una proporción significativa de estudiantes alcanzó el puntaje más alto. Además, la cercanía entre los valores de la media, mediana y moda indica una organización relativamente simétrica de los datos, lo que permite inferir la gran mejora de la originalidad en el objeto de estudio.

Los datos obtenidos reflejan que los estudiantes desarrollaron su capacidad de innovación representadas en sus ideas gráficas incluyendo elementos inesperados, evitando la similitud de dibujos tal y como se evidenció en la prueba inicial, además de poder escribir títulos inusuales, explayándose a más de 2 palabras. Esto refleja la habilidad desarrollada para proponer ideas novedosas, lo que demuestra un pensamiento creativo flexible y orientado a lo no convencional. Esta situación se debe a un entorno que favorece la experimentación, así como a la seguridad personal para explorar alternativas sin temor a ser juzgado.

Figura 11

Nivel de creatividad en la dimensión de elaboración después de la aplicación de los talleres



Nota. La figura muestra los niveles de creatividad en la dimensión de elaboración correspondientes a todo el grupo evaluado después de haber aplicado la propuesta, según los resultados obtenidos a través del test de Torrance.

Estadígrafos destacados: media (9.05), mediana (9.37), moda (9.37), puntaje mínimo (6.25), puntaje máximo (10).

En líneas generales, se muestra que el 14.29% de los estudiantes se sitúa en el nivel de creatividad media - alta y el 85.71% en el nivel de creatividad alta, resaltando ambos niveles con una mayor proporción de puntajes a comparación de los niveles inferiores, considerando que un 100% de los estudiantes del grupo evaluado logró esta dimensión.

Referente al análisis estadístico, la media declarada es de 9.05 puntos, mientras que la mediana y la moda coinciden con un valor de 9.37 puntos, lo que sugiere que una cantidad significativa de estudiantes obtuvo resultados similares, indicando una tendencia central clara y una posible homogeneidad en el grupo evaluado. Esta coincidencia también evidencia que una porción significativa de los niños se sitúa en un mismo nivel de creatividad en la dimensión de originalidad. Los datos recogidos muestran que los estudiantes de dicho estudio han logrado avances notables en la forma en que complementan sus producciones gráficas, incorporando elementos adicionales que aportan mayor riqueza visual, como detalles secundarios, texturas o efectos de sombreado. Esto evidencia una transformación respecto a la figura inicial trabajada, demostrando una mayor capacidad para construir y desarrollar ideas con mayor profundidad y complejidad.

Discusión

En concordancia con los datos obtenidos, este acápite tiene por objeto analizar las conclusiones más relevantes. Dicho análisis se ejecuta manteniendo la secuencia de los propósitos establecidos para la investigación.

En el marco del propósito general de la investigación, orientado a demostrar la eficacia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria - I.E 10828 “Ex - Cosome” - 2025, inicialmente se procedió a identificar la situación actual de la creatividad en sexto grado de educación primaria. Tras realizar un análisis detallado, el estudio diagnóstico, permitió evidenciar una media de 4.76 puntos, obteniendo que el 65.71% de los evaluados alcanzó puntuaciones menores a 4.53, siendo la mayoría del grupo, quienes alcanzaron niveles de creatividad baja y media - baja, según la escala empleada. En correspondencia con los hallazgos presentados, los investigadores Carmona y Llaque (2022) encontraron que los alumnos manifiestan un nivel deficiente con relación al

desarrollo de la creatividad, sobre todo para producir un número elevado de respuestas lógicas, cambiar o adaptar alguna producción, proponer ideas novedosas y mejorar sus ideas iniciales, cada una correspondiente a las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. En esa misma línea, Chasi, et al. (2025) halló una carencia en la capacidad creativa de la plana docente, específicamente en la escritura creativa tomando en cuenta los elementos de esta misma; tales como el vocabulario, coherencia, jerarquía, vocabulario, entre otros. Del mismo modo, Benigno y Lastra (2021), antes de aplicar su propuesta, determinaron que el 70% de los estudiantes se encontraban en un nivel de creatividad media – baja y el otro 30% en creatividad baja para presentar rápidamente sus producciones, abordar una situación en diversas perspectivas y aportar ideas únicas. Asimismo, Sucapuca (2025) en su investigación detectó en niños de V ciclo de educación primaria bajos porcentajes respecto a las cuatro dimensiones de la creatividad avaladas por Torrance, teniendo entre 15,15% y 24,24%, en actividades como recrear nuevas imágenes, plantear nuevas soluciones; entre otras. Por su parte, Campbell (2021) y Guilford (1950) determinaron en sus estudios que no desarrollar el pensamiento divergente ante cualquier situación, trae consigo la deficiencia de los cuatro componentes de la creatividad. Ante tal situación, se recomienda, potenciar cada dimensión desde una edad temprana mediante actividades lúdicas ya que, de caso contrario, se identifican bajos niveles en su capacidad creativa en las escuelas, tal y como se ajusta el presente estudio. A pesar de que diversos antecedentes proporcionan una situación general del estado actual acerca de la problemática sobre la ausencia de la creatividad, se evidencia que el desarrollo de esta capacidad en el nivel primario aún transita por una etapa inicial o nula en ciertos casos. Dicho panorama evidencia el requerimiento de que los centros educativos pongan más énfasis en esta capacidad la cual es crucial y está estrechamente relacionada con el ámbito educativo, la cual se evidencia en las producciones de cada clase, en las respuestas ante interrogantes o incluso en las actividades extracurriculares como un claro ejemplo en el día del logro u otras que establezca la propia institución, todo ello permitiendo una articulación coherente entre creatividad y aprendizaje.

En coherencia con la problemática, se resalta la preocupación existente, lo que llevó a considerar como una de las acciones prioritarias la ejecución de estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en educación primaria. Para tal fin, se desarrolló una propuesta que fue evaluada por un panel de expertos y analizada mediante el coeficiente V de Aiken, obteniendo un alto nivel de validez con un valor de 1.00. En esta línea, uno de los puntos de vista que es primordial con este trabajo es el de Killen y O’Toole (2023) quienes determinan

la importancia de las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, sugiriendo a la vez que estas sean acompañadas por materiales y recursos que enriquezcan la ejecución de la actividad planificada. Por su parte, Sun et al. (2023) expresan sobre cómo la estrategia del juego motiva a los estudiantes a desarrollar su creatividad, adquiriendo a la vez aprendizajes significativos además que ofrece una base valiosa para proponer intervenciones lúdicas accesibles y contextualizadas en el aula, en las cuales los niños van a explorar, resolver problemas y auto expresarse. Es así como en la propuesta de Bulut et al. (2022) y Pérez (2023) sugieren al juego como estimulante de creatividad y aprendizaje demostrando que cada actividad lúdica debe tener un propósito y la motivación necesaria para evidenciar la participación de todos los estudiantes, cumpliendo estas medidas, sin duda los autores afirman que se estimula esta capacidad. Siendo una estrategia para mejorar la creatividad y no solo medirla en cada dimensión que se le conoce. Asimismo, desde la otra estrategia trabajada, la cual es la expresión oral, Peredo y Olortegui (2025) destacan que las actividades como la dramatización, la asamblea, la mesa redonda o el canto ejercen una influencia considerable sobre la evolución de la creatividad infantil, estimulando la imaginación, la originalidad y la expresión oral y corporal, siendo una estrategia poderosa no solo para la comunicación, sino también para potenciar la creatividad en el aula. Es por ello por lo que un estudio que coincida con la presente investigación fue de Rodríguez (2022) quien consideró en su trabajo la última estrategia mencionada para desarrollar la creatividad en los alumnos de 3ro de primaria fortaleciendo habilidades como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y el raciocinio de manera reflexiva, ejecutando actividades como la creación de historias, juego de roles, explicación de dibujos, etc. En consecuencia, con los hallazgos obtenidos, se confirma que las estrategias didácticas del juego y la expresión oral mantienen un vínculo directo con el desarrollo de la creatividad infantil. Si bien no todos los autores profundizan en cómo aplicar concretamente las estrategias en contextos reales de aula, las evidencias reunidas tanto en esta investigación última como en los trabajos previos respaldan la relevancia y pertinencia de esta propuesta.

Finalmente, como objetivo específico, se planteó evaluar el desarrollo de la creatividad, después de haber aplicado la propuesta. En este marco, la teoría de la transferencia de Guilford (1950) adquiere relevancia, al proponer que la creatividad es una forma de inteligencia y no una habilidad separada, desarrollando el pensamiento divergente como base para así fortalecer las cuatro dimensiones de la creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración). El análisis comparativo entre las mediciones pretest y posttest evidenció una

diferencia clara de 4.41 puntos según la media declarada en ambas situaciones, además de tener un 100% entre el nivel de creatividad media - alta y alta, a comparación del pretest el cual se había obtenido un 34.29%, obteniendo una mejoría de 65.71% de acuerdo con la creatividad en los estudiantes de sexto grado. Un estudio que coincide, aproximadamente, con los hallazgos obtenidos en la presente investigación es el de Monroy, et al. (2025). Los autores concluyen que el empleo de estrategias didácticas tiene un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad, pues los calificativos de su muestra aumentaron notablemente. Entre sus criterios considerando la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Además de actividades como el dibujo guiado, pintura emocional, elaboración de collage, murales y diálogos artísticos. Sin embargo, esta investigación se enfoca en la noción compartida que la creatividad solo se evidencia en la asignatura de arte y cultura, cuando ya se ha demostrado en el presente estudio, que en realidad esta capacidad no se debe limitar. Por su parte, Chávez y Lazaro (2024) demostraron, a través de un diseño cuasiexperimental con un grupo control y otro experimental de 31 estudiantes cada uno, que la aplicación de talleres de arteterapia ejerció una influencia considerable sobre la evolución de la creatividad en la niñez. A pesar de que la intervención se limitó a ocho sesiones, lo que plantea dudas sobre la sostenibilidad de sus efectos a largo plazo, los talleres de arteterapia mostraron efectos positivos, observándose diferencias notables entre los resultados de la prueba inicial (102.90) y la prueba final (160.39). Asimismo, es importante señalar que se abordaron cuatro componentes, entre ellas, la fluidez, flexibilidad, originalidad; y, por último, la elaboración. Recalcando justamente que todos de estos componentes están incluidos en la variable dependiente del presente estudio. En síntesis, los descubrimientos arrojados en este estudio cuasiexperimental, aunque presentan limitaciones en la reducida cantidad de talleres previstos, subrayan la trascendencia de las estrategias educativas en el fortalecimiento de la creatividad, recomendándose una mayor implementación en las sesiones de aprendizaje en cualquier asignatura correspondiente al día a día.

Conclusiones

A raíz del análisis realizado para identificar la situación actual en relación con la creatividad estudiantil se ha evidenciado un nivel medio – bajo y bajo en cada dimensión, en especial en la de originalidad y elaboración, siendo las más críticas por trabajar. En general, se refleja una deficiencia en el desarrollo de capacidades en las que se evidencia la escasa producción de ideas, el pensamiento rígido y lineal sin explorar más de una perspectiva, la presentación de ideas convencionales, careciendo de elementos novedosos y la simplicidad por medio de la carencia de detalles que enriquezcan su idea inicial. Lo cual sucede

principalmente por seguir llevando una metodología tradicional lo que desencadena el miedo del estudiante por equivocarse, por decir alguna idea diferente al resto o simplemente por si el profesor le hace pasar un mal rato al momento de participar.

Asimismo, se resume que la ejecución de estrategias didácticas es esencial para el desarrollo de la creatividad, dicha investigación propone de manera específica a dos, el juego y la expresión oral, las cuales son de gran importancia permitiendo que el estudiante desarrolle diversas habilidades como la imaginación, vocabulario, memoria, desenvolvimiento corporal, experimentación, entre otras. Todas ellas relacionadas hacia la mejora de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en sus producciones o participaciones dentro y fuera de aula, lo que enriquece a su crecimiento personal, mediante elogios, reconocimientos y comentarios positivos de parte del docente, compañeros u otra persona externa.

Según los resultados encontrados se concluye que gracias a las estrategias didácticas planteadas se pudo potenciar los niveles de la creatividad en los estudiantes de sexto grado, evidenciándolo en el post test, incrementando los valores en creatividad media – alta y creatividad alta, específicamente en las dimensiones de originalidad y elaboración, los cuales fueron los más bajos y preocupantes en un inicio de la presente propuesta; asimismo trayendo consigo resultados eficaces como una mayor capacidad en ofrecer diversas ideas en un tiempo establecido, en adaptarse a nuevas experiencias de manera rápida, en generar soluciones no convencionales y en enriquecer ideas generadas con anterioridad.

Recomendaciones

Por ello, se recomienda seguir explorando el estado inicial de la creatividad en los contextos educativos, considerando aspectos cuantitativos y cualitativos en la compilación de la información de los participantes, además de también realizar estudios comparativos entre distintas instituciones o regiones para ampliar la comprensión de la problemática y generar propuestas contextualizadas.

Es así como se sugiere extender el número de estrategias didácticas para el fortalecimiento de la creatividad, adaptándolas a entornos inclusivos, considerando la heterogeneidad en las aptitudes, los distintos métodos y los ritmos de progreso de los escolares, incluyendo a la vez en estas mismas un mayor uso de la tecnología y materiales atractivos para la ejecución de cada sesión o taller a emplear en la práctica.

Finalmente, se invita a profundizar en el estudio de la creatividad, considerando el impacto que tiene la colaboración de la familia y el docente en el fortalecimiento de esta misma, además de explorar enfoques metodológicos mixtos para así permitir analizar con mayor

detalle la evolución de la creatividad y así obtener resultados incluso más minuciosos acerca de esta temática tan importante en el ámbito educativo.

Referencias

- Ababneh, M. (2020). The Concept of Creativity: Definitions and Theories. *International Journal of Tourism & Hotel Business Management*, 2020, Vol. 2 (1) 245-249. <https://ssrn.com/abstract=3633647>
- Aguilera, D., & Ortiz, J. (2021). STEM vs. STEAM Education and Student Creativity: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*. 2021; 11(7):331. <https://doi.org/10.3390/educsci11070331>
- Ahmed, A. (2025). Lev Vygotsky's Revolutionary Socio Cultural Theory of Psychological Development. *MINNA JOURNAL OF EDUCATIONAL STUDIES*, 9(1), 50–56. Retrieved from <https://journals.coeminna.edu.ng/index.php/mijes/article/view/94>
- Barroso, R. & Dias, D. (2023). Creative Environment in the Classroom and Students' Satisfaction with School. *Revista Colombiana de Educación*, (88), 257- 277. <https://doi.org/10.17227/rce.num88-13589>
- Benedeck, M., (2021). Creativity myths: Prevalence and correlates of misconceptions on creativity. *Personality and Individual Differences*. Volume 182, 2021, 111068, ISSN 0191-8869, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111068>
- Benigno, K. & Lastra, E. (2021). La gimnasia cerebral en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N°33012 – Huánuco, 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHEVAL. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6639>
- Blázquez, F (2021). Teaching creative writing, Tarbiya: Revista de investigación e innovación educativa. 28, 51-64. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=237790>
- Brown, N., Ince, A., & Ramlackhan, K. (2024). Creativity in Education: International Perspectives. <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/132296>
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9, Article 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). Experimental and pre-experimental designs for research. *American Education Research Association (Eds.), Threats to validity of research design*, 23-71.

- Campbell, R. (2021). A Quasi-Experimental Study on Creativity Development. [Tesis de doctorado, Columbus State University]. Repositorio Institucional CSU ePress. https://csuepress.columbusstate.edu/theses_dissertations/456
- Carmona, A. & Llaque, F. (2022). “Taller educativo para fortalecer la creatividad en niños de cuarto grado de la I.E.P "Nuestra Señora de Fátima"- Ferreñafe. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional UN. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10526>
- Chasi, B., Nuñez, C., & Araujo, M. (2025). Técnicas de enseñanza de la escritura creativa en el desarrollo de la expresión escrita. *Revista Cátedra*, 8(1), pp 77-103. <https://doi.org/10.29166/catedra.v8i1.7343>
- Chavez, J., & Lazaro, D. (2024). Arteterapia para desarrollar la creatividad en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz, 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. Repositorio Institucional UNASAM. <http://hdl.handle.net/20.500.14593/6410>
- Cremin, T., & Chappell, K. (2019). Creative pedagogies: a systematic review. *Research Papers in Education*, 36(3), 299–331. <https://doi.org/10.1080/02671522.2019.1677757>
- Diawati, P., Almaududi, A., & Augustin, J. (2023). Creativity: How to Develop an Entrepreneurial Attitude of Creativity. *Journal on Education*, 5(4), 11116-11122. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2036>
- Diemer, M., Frisby, M., Marchand, A. D., & Bardelli, E. (2024). Illustrating and enacting a critical quantitative approach to measurement with MIMIC models. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 1-24. <https://doi.org/10.1080/19345747.2024.2391774>
- Espinoza, L., & Ochoa, J (2024). Levels, Objectives and Variables in Scientific Research. *International Journal of Religion*, 5(10), 225-232. <https://doi.org/10.61707/7hyc4c60>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz, M. (2022). Developing Children’s Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Intervenciones “Game Program”. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Gardner, M. (2011). Theories of intelligence. *The Oxford handbook of school psychology*, 79-100. <https://bit.ly/3UZfzKv>

- Glaveanu, V., & Beghetto, R. (2020). Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 33(2), 75–80. <https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1827606>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G. J., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534-556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Hammond, L., Schachner, A., Wojcikiewicz, S., & Flook, L. (2023). Educating teachers to enact the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 28(1), 1–21. <https://doi.org/10.1080/10888691.2022.2130506>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Kyle, C. (2020). Mindfulness and creativity: Implications for thinking and learning. *Thinking skills and creativity*, 37, 100689. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100689>
- Jaime, M., Caicedo, M., & Trujillo, I. (2019). A radio program: A strategy to develop students' speaking and citizenship skills. *HOW*, 26(1), 8-33. <https://www.redalyc.org/journal/4994/499462432002/html/>
- Karunarathna, I., Gunasena, P., Hapuarachchi, T., & Gunathilake, S. (2024). The crucial role of data collection in research: Techniques, challenges, and best practices. *Uva Clinical Research*, 1-24. <https://bit.ly/48S9NjO>
- Kaufman, J., & Glaveanu, V. (2021). An overview of creativity theories. In J. C. Kaufman & R. J. Sternberg (Eds.), *Creativity: An introduction* (pp. 17-30). New York: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.4324/9781003233923-3>
- Killen, R., & O'Toole, M. (2023). *Effective teaching strategies 8e*. Cengage AU. <https://bit.ly/4frVUeL>
- Listyowati, L., Hartanti, J., & Merdika, N. (2025). A Qualitative Study on Integrating Language Development Methodology for Enhancing Early Childhood Creativity and Giftedness. <http://dx.doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6923>
- Losada, L., Baña, M. & Fiuza, M. (2023). How do Children Value Educational Inclusion? Opinions from Primary Schools. *Revista Colombiana de Educación*, (88), 138- 160. <https://www.redalyc.org/journal/4136/413677448007/html/>
- Mednick, S. (1962). The associative basis of the creative process. *Psychological review*, 69(3), 220. <https://psycnet.apa.org/record/1963-06161-001>

- Miranda, J., & Wahyudin, A. (2023). PRE-SERVICE TEACHERS' STRATEGIES IN IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILLS. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 4(1), 40-47. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/article/view/3132>
- Mithans, M., Zurc, J., & Ivanuš., M. (2024). Perceptions of didactic strategies among pupils and teachers in primary school. *CEPS Journal 14 (2024) 1, S. 225-246*. <https://doi.org/10.25656/01:30373>
- Monroy, T., Alcocer, P., & Palma, J. (2025). Propuesta pedagógica en artes plásticas para potenciar la creatividad y expresión artística. *Prohominum*, 7(2), 330–338. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0352>
- Morgan, H. (2021). Howard Gardner's Multiple Intelligences Theory and his Ideas on Promoting Creativity. In F. Reisman (Ed.), *Celebrating Giants and Trailblazers: A-Z of Who's Who in Creativity Research and Related Fields* (pp.124-141). London, UK: KIE Publications. https://aquila.usm.edu/fac_pubs/19828/
- Muñoz, L. (2024). Alerta con la Educación: Necesitamos un país con pensamiento creativo. <https://bit.ly/4fqK3xs>
- Nazir, S. (2020). Creativity in Schools: A 21st Century Need. *The Pakistan Development Review*, 59(2), 311–320. <https://www.jstor.org/stable/27184736>
- Paucar, L. (2024). Perú debuta con resultados negativos en evaluación PISA sobre pensamiento creativo. <https://bit.ly/3UP2J1z>
- Pereda, L., & Olortegui, M. (2025). Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en niños de 5 años en el jardín N° 100 de Huamachuco. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/14500>
- Pérez, C. (2023). Estrategias didácticas para estimular la creatividad y potenciar el aprendizaje en niñas y niños de 2do grado de nivel primaria. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional TESIUNAM. https://tesiunam.dgb.unam.mx/F/NTH2X6213JJVN7LB75JFXSIP7T4C8Y5D166BS2I4X7NKK8YQ6-10168?func=full-set-set&set_number=214099&set_entry=000001&format=999
- Petre, V. (2019). Advancing Creativity Theory and Research: A Socio-cultural Manifesto. *The Journal of Creative Behavior*, 54 (3), 741-745. <https://doi.org/10.1002/jocb.395>
- Pilcher, N., & Cortazzi, M. (2024). 'Qualitative' and 'quantitative' methods and approaches across subject fields: implications for research values, assumptions, and

- practices. *Quality & Quantity*, 58(3), 2357-2387. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11135-023-01734-4>
- Plucker, J. (2022). *Creativity and Innovation Theory, Research, and Practice*. (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003233923>
- Rahman, M. (2023). Sample size determination for survey research and non-probability sampling techniques: A review and set of recommendations. *Journal of Entrepreneurship, Business and Economics*, 11(1), 42-62. <https://www.scientificia.com/index.php/JEBE/article/view/201>
- Rodríguez, S. (2022). Módulo integral de educación productiva “Manitos emprendedoras” en el desarrollo de las capacidades creativas y emprendedoras de los estudiantes del 3er. grado de educación primaria del colegio experimental de aplicación de la Universidad Nacional de Educación, Lurigancho, 2013. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación, Lurigancho]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/7962>
- Runco, M., & Pritzker, S. (2020). *Encyclopedia of creativity*. Prensa académica. <https://bit.ly/3YNtmFq>
- Sabayleh, O., & Sakarneh, M. (2023). Effective Teaching Strategies for Students with Learning Disabilities in Inclusive Classroom: A Comparative Study: Teaching strategies. *Educational Administration: Theory and Practice*, 29(1), 209-220. <https://doi.org/10.17762/kuey.v29i1.542>
- Sucapuca, R. (2025). Aplicación de las técnicas de dibujo y pintura para desarrollar la creatividad en los niños del quinto grado de la IEP N° 70541 Virgen De Fátima Juliaca 2023. [tesis de licenciatura, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca]. Repositorio RENATI. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/3104981>
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review*, 40, 100546. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546>
- Taherdoost, H. (2021). Data collection methods and tools for research; a step-by-step guide to choose data collection technique for academic and business research projects. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 10(1), 10-38. <https://hal.science/Hal-03741847/>
- Torrance, E. (1998). An Interview with E. Paul Torrance: About Creativity. *Educational Psychology Review*, 10(4), 441-452. <http://www.jstor.org/stable/23359472>

- Varas, D., Santana, M., Nussbaum, M., Claro, S., & Imbarack, P. (2023). Teachers' strategies and challenges in teaching 21st century skills: Little common understanding. *Thinking Skills and Creativity*, 48, 101289. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1871187123000597>
- Villar, I. (2019). ÉTICA EN INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. <http://revista.hospitaltacna.gob.pe/index.php/revista2018/article/view/123>
- Vygotsky, L. (1995). PENSAMIENTO Y LENGUAJE Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. *Ediciones Fausto*. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Wertheimer, M. (1938). Gestalt theory. In W. D. Ellis (Ed.), *A source book of Gestalt psychology* (pp. 1–11). Kegan Paul, Trench, Trubner & Company. <https://doi.org/10.1037/11496-001>
- Zhou, X. (2024). Sociocultural theory in early childhood education. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 51, 190-196. <https://direct.ewa.pub/proceedings/lnep/article/view/12110>

Anexos

Anexo 1:

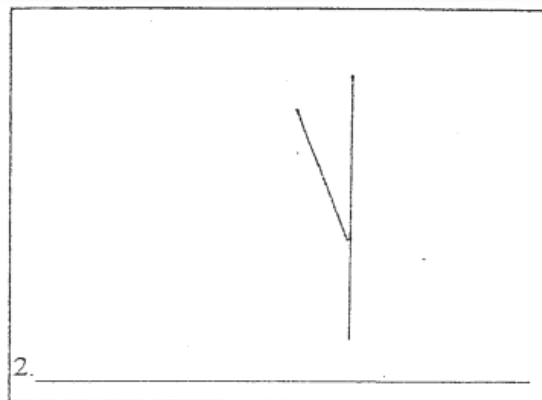
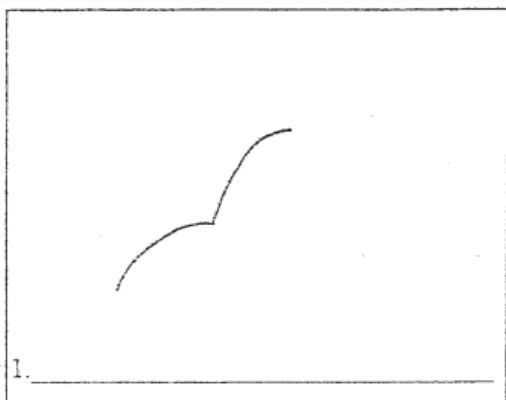
Instrumento de medición

TEST DE TORRANCE

JUEGO 1

ACABAMOS UN DIBUJO

“Mira, hemos empezado dibujos en los pequeños cuadrados, pero no los hemos terminado. Eres tú quien va a acabarlos añadiendo cosas. Puedes componer objetos, imágenes... todo lo que quieras, pero es preciso que cada dibujo cuente una historia. Recuerda que los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo. Añade un montón de ideas para que sea algo interesante. Después, *escribe en la parte de abajo de cada cuadrado el título del dibujo que has hecho*. Una vez más intenta pensar en ideas en las que nadie haya pensado antes”.

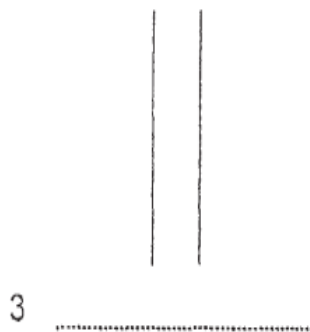
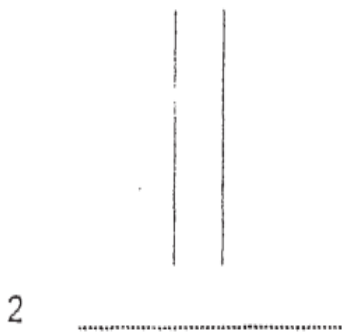
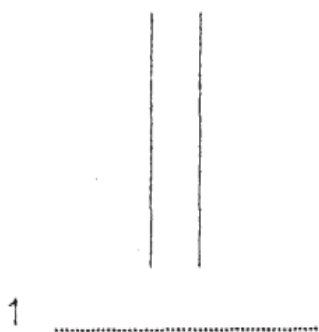


Primaria

JUEGO 2

LAS LÍNEAS

“Ahora vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de dos líneas. Con tu lápiz puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera, como tú quieras. *Pero es necesario que esas dos líneas sean la parte más importante de tu dibujo*. Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten una historia. Fíjate bien en que tus dibujos no sean todos iguales. Recuerda poner un título a cada dibujo”.



TEST DE TORRANCE

Área : Tutoría
 Examinador : Campos Inga, Alejandra
 Lugar de examen : I.E 10828 “Ex - Cosome”
 Fecha de examen : 25 – 04 - 25
 Edad : 10 y 11 años
 Sexo : Femenino y masculino
 Lugar de residencia : Chiclayo

Estimado(a) estudiante: Este test tiene como finalidad registrar información real y pertinente acerca del nivel de creatividad. Agradecemos anticipadamente tu colaboración. Los contenidos serán evaluados según la siguiente tabla de especificaciones.

Objetivo: Medir el nivel de creatividad de los estudiantes de 6to grado “C” en la Institución Educativa 10828 “Ex - Cosome” mediante la implementación de estrategias para mejorar la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los estudiantes.

Escala de medición:

Creatividad baja	Creatividad media - baja	Creatividad media - alta	Creatividad alta
2'5 – 1	5 - 2'5	7'5 – 5	10 - 7'5

Instrucción: Responde lo solicitado por cada ítem con una de estas opciones:

1	2	3	4
Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración			
			1	2	3	4
<i>Fluidez</i>	Genera diversas ideas gráficas	1. Realiza 2 a más dibujos a partir de las figuras base presentadas.	1	2	3	4
		2. Genera sus dibujos sin poder estancarse en una o dos figuras bases.	1	2	3	4
	Uso correcto del tiempo estimado	3. Utiliza el tiempo de manera eficiente, sin distracciones evidentes dentro del aula.	1	2	3	4
		4. Completa todos los dibujos propuestos dentro del tiempo establecido.	1	2	3	4
<i>Flexibilidad</i>	Demostración de variedad temática	5. Representa temas diversos en sus dibujos (por ejemplo: animales, objetos, naturaleza, etc.)	1	2	3	4
		6. Contiene diversidad de figuras en sus dibujos (rectangulares, circulares, triangulares, etc.)	1	2	3	4
	Uso de diferentes contextos	7. Sitúa sus dibujos en distintos entornos o situaciones (espacio, ciudad, naturaleza, etc.)	1	2	3	4
		8. Realiza sus dibujos entre las categorías concretas (reales) y abstractas (imaginarias)	1	2	3	4
<i>Originalidad</i>	Realiza dibujos novedosos	9. Genera 3 a más dibujos innovadores a comparación de las respuestas comunes.	1	2	3	4
		10. Coloca elementos inesperados o poco usuales integrando todo su dibujo.	1	2	3	4
	Coloca títulos poco comunes	11. Escribe títulos inusuales de acuerdo con sus dibujos (por ejemplo, si dibuja una casa, no colocarle ese título)	1	2	3	4
		12. Coloca 2 a más palabras en sus títulos según cada dibujo.	1	2	3	4
<i>Elaboración</i>	Añade diversos detalles	13. Incorpora texturas, sombreados o líneas decorativas en sus creaciones.	1	2	3	4
		14. Agrega elementos secundarios (personas, clima, movimiento, expresiones)	1	2	3	4
	Extiende y transforma su idea inicial	15. Los dibujos incorporan una narrativa visual (inicio, desarrollo o consecuencia)	1	2	3	4
		16. Se observa una evolución en 3 a más dibujos a partir de la figura base.	1	2	3	4

Anexo 2:

Matriz de operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Descripción	Escala de medición
<p>V1: Estrategias didácticas</p> <p>Definición conceptual: En definitiva, las estrategias propuestas: el juego y la expresión oral, demostrará la estimulación de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en su actuar (Sun et al., 2023)</p> <p>Definición operacional: Para efectos de la investigación, las estrategias didácticas se materializarán a través de la ejecución de actividades específicas seleccionadas, integrando los principales procesos pedagógicos orientados hacia la motivación, propósito, saberes previos, problematización, gestión y acompañamiento y evaluación.</p>	<p>a) Juego</p> <p>Es una estrategia que acompaña a la tarea educativa, es un mecanismo de aprendizaje y conocimiento que se trabaja con el ser humano (Guan et al., 2024)</p> <p>b) Expresión oral</p> <p>Es una estrategia clave para comunicarse ante los demás ya que favorece la imaginación, creatividad, memoria, vocabulario, fluidez y expresión corporal (Cregan, 2019).</p>	<p>Los alumnos a través de juegos como de rapidez (stop, relevos, escribir ideas, dibujo, etc.) o de resolución de problemas (dilemas morales, rompecabezas o escape room) podrán divertirse y asimismo sentirse motivados para obtener una recompensa ya sea en equipo o de manera individual.</p> <p>Por medio dramatizaciones, canto, mesa redonda, asambleas; podrán desarrollar y potenciar su lenguaje y desenvolvimiento con sus pares. Los niños tendrán un rol para poner en práctica su expresión oral ante los demás, dejando de lado la timidez o temor que puedan aun tener en ellos mismos.</p>	Nominal

Anexo 3:

Matriz de operacionalización de la variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	ítems	Instrumento	Categorías	Escala de medición
V2: Creatividad	a) Fluidez	- Genera	1, 2, 3, 4	Test de	Creatividad	Ordinal
Definición	Está estrechamente relacionada	diversas ideas		Torrance	alta:	
conceptual: Define	con la cantidad de respuestas	gráficas			10 - 7'5	
la creatividad como	que se pueden generar en un	- Uso correcto			Creatividad	
la búsqueda de	tiempo determinado.	del tiempo			media-alta:	
nuevas soluciones a	Asimismo, produce un flujo	estimado			7'5 - 5	
los problemas,	constante de pensamientos				Creatividad	
logrando algo	creativos, evitando bloqueos o				media-baja:	
novedoso a partir de	limitaciones en la generación				5 - 2'5	
ideas previas, siendo	de ideas (Torrance 1998;				Creatividad	
un proceso de	Henriksen et al 2020).				baja:	
sensibilidad ante los					2'5 - 0	
problemas o lagunas						
en el conocimiento,						
identificando						
dificultades, buscar	b) Flexibilidad	- Demostración	5, 6, 7, 8			
soluciones, formular	Menciona que está relacionada	de variedad				

<p>hipótesis, modificarlas y comunicarlas, asimismo es una manera de pensamiento divergente que se desencadena a un problema y este trae consigo diversos componentes:</p>	<p>con la capacidad de romper patrones y normas establecidas, pensando de manera divergente, dando soluciones nuevas cambiando de perspectiva si es necesario. Por ello, es la habilidad que se tiene de desplazarse de una idea hacia otra (Torrance 1998; Ababneh 2020).</p>	<p>temática - Uso de diferentes contextos</p>	
<p>fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Posada & Correa 2018; Torrance 1966; Guilford 1950).</p>	<p>c) Originalidad Es la habilidad que tienen los individuos en manifestar perspectivas u ideas fuera de lo convencional, es decir que logran sorprender a los demás. Esto asegura la creación de soluciones o perspectivas que no se hayan explorado previamente, la cual resulta ser</p>	<p>- Realiza dibujos novedosos - Coloca títulos poco comunes</p>	<p>9, 10, 11, 12</p>
<p>Definición operacional: Esta variable se</p>			

del test de Torrance en escala ordinal, considerando	trabajar (Torrance 1998; Glaveanu y Beghetto, 2020).	<ul style="list-style-type: none"> - Añade diversos detalles - Extiende y transforma su idea inicial 	13, 14, 15, 16
descriptores y las categorías: creatividad alta, creatividad media-alta, creatividad media-baja y creatividad baja.	<p>d) Elaboración</p> <p>Dice que implica trabajar en profundidad y enriquecer las ideas generadas anteriormente para así poder expandir, refinar y mejorar conceptos. Es decir, es la habilidad en la cual se fortalece y/o perfecciona alguna idea o un producto que haya alcanzado los niveles de complejidad y detalle (Torrance 1998; Carmona y Llaque, 2022).</p>		
*Puntaje logrado a partir de las respuestas de los ítems 1 a 16.			

Anexo 4:

Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Qué efectos produce la aplicación de estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria – I.E “Ex - Cosome” - 2025?	Demostrar la eficacia de las estrategias didácticas en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria - I.E 10828 “Ex - Cosome” - 2025	La aplicación de estrategias didácticas permite desarrollar la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria.	Variable 1: Estrategias didácticas	D1: Juego D2: Expresión oral	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicativo Diseño: Preexperimental Población: 274 estudiantes
<i>Problemas específicos</i>	<i>Objetivos específicos</i>	<i>Hipótesis específicas</i>			
¿En qué estado se encuentra el desarrollo de la creatividad en la muestra indicada?	Identificar la situación actual de la creatividad en educación primaria.	La aplicación de estrategias didácticas permite desarrollar la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria.	Variable 2: Creatividad	D1: Fluidez D2: Flexibilidad D3: Originalidad D4: Elaboración	Muestra: 35 estudiantes Instrumento: Test de Torrance

¿Cómo organizar las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad?

Ejecutar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en educación primaria.

Las estrategias didácticas si desarrollan la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria.

Técnica:

Prueba

Procesamiento de datos:

SPSS

¿Qué resultados se obtienen en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes que participan en el trabajo?

Evaluar el desarrollo de la creatividad, después de haber aplicado la propuesta.

Las estrategias didácticas no desarrollan la creatividad en estudiantes de 6° de educación primaria.

Anexo 5

Propuesta

https://drive.google.com/drive/folders/10l6cngWgAZk0Du4KguLLoSSTICvNnzIF?usp=drive_link

El planteamiento educativo, concebido como respuesta al desafío identificado, se implementó a lo largo del período académico 2025 –I, en la modalidad regular de pregrado. El propósito central de esta estrategia residió en potenciar la creatividad en los alumnos de sexto año de enseñanza básica. En este contexto, la presente propuesta contiene 11 talleres contando cada una con una hora pedagógica de 45 minutos enfatizando el trabajo práctico en cada actividad realizada con los niños. Se abordaron temas como crear novedosas funciones a objetos, adaptar una historia según las ideas de otros equipos, seguir el dibujo que realiza su compañero, componer una canción única, dibujar un nuevo objeto para dar solución a la contaminación ambiental, proponer diferentes soluciones ante dilemas morales, construir una historia a partir de un dibujo, entre otras. Teniendo como meta fortalecer las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en la creatividad gracias al empleo de las estrategias didácticas del juego y la expresión oral.

Enseguida, cada taller ejecutado tuvo la estructura de inicio, desarrollo y cierre según lo plantea MINEDU. Cabe decir que, en el transcurso de la propuesta, se realizaron acciones como permisos a la institución educativa, al docente de aula y autorización de los representantes legales de los alumnos de sexto grado "C" para la ejecución de cada actividad programada. Adicionalmente, se procedió a incorporar los componentes del informe final, tales como: información de identificación, denominación del proyecto, síntesis, apartado inicial, revisión bibliográfica, métodos y recursos, hallazgos, análisis, conclusiones y sugerencias, fuentes consultadas y apéndices pertinentes evidenciadas en los anexos del presente estudio.

Anexo 6

Validación de juicio de expertos del instrumento

https://drive.google.com/drive/folders/1LcJXRIBAIyLNEG_n4g2mQAIInmmKAaaOR?usp=drive_link

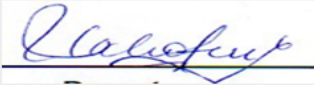
I. Datos del experto

Nombres y apellidos	Juana Amelia Uchofen Iturregui
Centro laboral	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Título profesional	Licenciada en educación primaria
Grado académico y mención	Doctora en administración de la educación
Institución donde lo obtuvo	Universidad César Vallejo

II. Conclusión general

El instrumento diseñado para medir la propuesta académica de “Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de sexto grado de educación primaria” cumple con los criterios de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia.

III. Firma del experto


 Dra. Juana Amelia Uchofen Iturregui
 DNI: 16455740
 979466522

IV. Fecha de evaluación

15 de abril del 2025

Dimensiones	Indicadores	Ítems originales	Criterios				Observaciones/ recomendaciones
			Suficiencia ⁱ (1-4)	Claridad ⁱⁱ (1-4)	Coherencia ⁱⁱⁱ (1-4)	Relevancia ^{iv} (1-4)	
FLUIDEZ	Genera diversas ideas gráficas	Realiza 2 a más dibujos a partir de las figuras base presentadas.	4	4	4	4	
		Genera sus dibujos sin poder estancarse en una o dos figuras bases.	4	4	4	4	
	Uso correcto del tiempo estimado	Utiliza el tiempo de manera eficiente, sin distracciones evidentes dentro del aula.	4	4	4	4	
		Completa todos los dibujos propuestos dentro del tiempo establecido.	4	4	4	4	
FLEXIBILIDAD	Demostración de variedad temática	Representa temas diversos en sus dibujos (por ejemplo: animales, objetos, naturaleza, etc.)	4	4	4	4	
		Contiene diversidad de figuras en sus dibujos (rectangulares, circulares, triangulares, etc.)	4	4	4	4	
	Uso de diferentes contextos	Sitúa sus dibujos en distintos entornos o situaciones (espacio, ciudad, naturaleza, etc.)	4	4	4	4	
		Realiza sus dibujos entre las categorías concretas (reales) y abstractas (imaginarias)	4	4	4	4	
ORIGINALIDAD	Realiza dibujos novedosos	Genera 3 a más dibujos innovadores a comparación de las respuestas comunes.	4	4	4	4	
		Coloca elementos inesperados o poco usuales integrando todo su dibujo.	4	4	4	4	
	Coloca títulos poco comunes	Escribe títulos inusuales de acuerdo con sus dibujos (por ejemplo, si dibuja una casa, no colocarle ese título)	4	4	4	4	
		Coloca 2 a más palabras en sus títulos según cada dibujo.	4	4	4	4	
ELABORACIÓN	Añade diversos detalles	Incorpora texturas, sombreados o líneas decorativas en sus creaciones.	4	4	4	4	
		Agrega elementos secundarios (personas, clima, movimiento, expresiones)	4	4	4	4	
	Extiende y transforma su idea inicial	Los dibujos incorporan una narrativa visual (inicio, desarrollo o consecuencia)	4	4	4	4	
		Se observa una evolución en 3 a más dibujos a partir de la figura base.	4	4	4	4	

Anexo 7

Validación de juicio de expertos de la propuesta

https://drive.google.com/drive/folders/1y39Ku4KE9B6UJPNRsBH9-aumCwSLmpeE?usp=drive_link


I. Datos del experto

Nombres y apellidos	Laura Elena Grande Ocaña
Centro laboral	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Título profesional	Licenciada en educación primaria
Grado académico y mención	Magister en docencia y gestión educativa
Institución donde lo obtuvo	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo

II. Conclusión general

La propuesta cumple básicamente con los indicadores evaluados.

III. Firma del experto


Mgtr. Laura Elena Grande Ocaña
 DNI: 41661731
 960079764

IV. Fecha de evaluación

06 de junio del 2025

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	Originalidad: Poco estudiada.	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		