



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento  
creativo del área de Comunicación en niños de 5 años, Cusco,  
2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**AUTORA:**

Zambrano Bustamante, Liliam (ORCID: 0000-0001-6902-1174)

**ASESORA:**

Dra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar (ORCID: 0000-0002-7075-6167)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

## **Dedicatoria**

Dedico con todo mi amor y agradecimiento a mis padres Abraham y Elodia (QEPD) fueron ellos los que pusieron el principal cimiento para la construcción de mi vida profesional. A mis hijos Eltom Abraham y Lady Ney que son la razón de mi vida, a mis hermanos Marco, Nadia, Aurelio y Abraham Gracias Dios por concederme esta oportunidad de seguir superándome por el bien de mis alumnos.

### **Agradecimiento**

A Quiero agradecer primero a Dios por permitirme tener vida y salud y darme el don de la perseverancia y alcanzar esta meta.

Mi agradecimiento especial a la Universidad Cesar Vallejo, la cual nos abre sus puertas para ser mejores personas y excelentes profesionales.

A mis docentes por sus formas diferentes de enseñar, y sin su apoyo todo esto no hubiera sido posible.

A mis hijos que me dan su apoyo incondicional.

## Índice de contenidos

	<b>Pág.</b>
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	1

## Índice de tablas

		<b>Pág.</b>
Tabla 1	Distribución de frecuencias del pre-test y del post-test de la variable pensamiento creativo	17
Tabla 2	Distribución de frecuencias del pre-test y post-test de las dimensiones de la variable pensamiento creativo	19
Tabla 3	Prueba de rangos Wilcoxon para la variable de pensamiento creativo	20
Tabla 4	Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión comunicación en la variable pensamiento creativo.	20
Tabla 5	Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión información en la variable pensamiento creativo.	21
Tabla 6	Prueba de rangos Wilcoxon en la dimensión conocimiento en la variable pensamiento creativo.	21

## Índice de figuras

	<b>Pág.</b>
Figura 1 Representación de grupo experimental	11

## Resumen

La investigación estableció como objetivo general, demostrar que las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021. El estudio se centró en un enfoque cuantitativo, la investigación fue de tipo básica, empleando un diseño experimental-cuasiexperimental. La población estuvo determinada por 137 alumnos del segundo ciclo del nivel inicial. A partir de esta información se obtuvo como muestra 101 estudiantes. Se utilizó la técnica de la observación y, además, el instrumento que se empleó fue fichas de evaluación (prueba de entrada y salida) en el cual sirvió para determinar el nivel de pensamiento creativo de los estudiantes.

De acuerdo a los resultados alcanzados, se colige que las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021, lo cual se visualiza en los resultados de la prueba de Wilcoxon donde se sostienen los resultados, dando a conocer que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos.

**Palabras claves:** Estrategias didácticas, pensamiento creativo, comunicación y conocimientos de la información.

## Abstract

The research established as a general objective, to demonstrate that didactic strategies improve creative thinking in a public educational institution in Cusco, 2021. The study focused on a quantitative approach, the research was of a basic type, using an experimental-quasi-experimental design. The population was determined by 137 students of the second cycle of the initial level. From this information, 101 students were obtained as a sample. The observation technique was used and, in addition, the instrument that was used was evaluation cards (entry and exit test) in which it served to determine the level of creative thinking of the students.

According to the results achieved, it is concluded that the didactic strategies improve the creativity of the students of the educational institution of Cusco, 2021, which is visualized in the results of the Wilcoxon test where the results are sustained, making known that the sigma value is  $0.00 < 0.05$ , which demonstrates the truth test of the alternative hypothesis and the Z value provides the normal behavior of the data.

**Keywords:** didactic strategies, creative thinking, communication and information knowledge.



## **I. INTRODUCCIÓN**

Siendo la educación un asunto medular en el desarrollo de los individuos, se debe brindar un mayor enfoque de atención a sus diferentes grados o niveles. Para que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda lograr el desarrollo del pensamiento creativo, es necesario el uso de una serie de estrategias didácticas por parte del especialista en la educación.

En el contexto internacional, el sistema educativo está orientado a precisar que solo puede presentarse una respuesta correcta para cada dificultad existente. Pero, como se sabe los problemas no tienen una solución única. Esto dependerá de los puntos de vista de las personas involucradas, quienes analizarán y decidirán la solución más pertinente (Santana, 2016).

A pesar que se cuenta con un fácil acceso a la información, es engorroso poder sistematizar la misma, hacer inferencias, tomar decisiones, etc. Por lo que se tiene que razonar acerca de lo que se está percibiendo, plantear soluciones para problemas determinados, entre otras actividades que puedan desarrollar el pensamiento creativo.

Las estrategias didácticas van teniendo una participación durante el proceso formativo. De igual manera, el pensamiento creativo es otra de las temáticas abordadas en el presente estudio. Este pensamiento va a generarse como producto de la aplicación de estrategias pertinentes.

En América Latina y el Caribe, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) sostiene que más de 35 millones de estudiantes entre niños y adolescentes, no han podido lograr niveles mínimos respecto a la comprensión, al aprendizaje mediante la lectura, y 50 millones no logran alcanzar los niveles mínimos en matemática, manifestando que no pueden concentrarse, no comprenden y no recuerdan lo que leen o estudian. Esto permite señalar que el sistema educativo no está cumpliendo su propósito por completo y no se utilizan las estrategias didácticas correctamente. (Unesco, 2019).

En el contexto nacional, el Ministerio de educación (Minedu) indica que aproximadamente el 70% de los estudiantes en el nivel de secundaria, no logra comprender correctamente lo que lee, debido a que el sistema educativo no complementa y adapta sus estrategias de enseñanza y pedagogía

adecuadamente para los estudiantes; además, que a nivel nacional la educación no se desarrolla de la misma manera en las diferentes zonas del Perú (Minedu, 2019).

La investigación se realizó en una institución educativa pública del nivel inicial del Cusco. En esta Institución se ha verificado que los niños asisten virtualmente a la escuela a pesar de tener problemas de índole familiar. Se nota que los niños por más temprana edad que tengan, presentan ciertas limitaciones al momento de desarrollar su pensamiento creativo, ello se verifica durante todas las clases que diariamente se establecen. En tal sentido, la investigación busca demostrar que las estrategias didácticas mejoran el desarrollo del pensamiento creativo.

Por ello tiene las siguientes interrogantes de investigación: ¿De qué manera las estrategias didácticas mejoran el desarrollo del pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021? Los problemas específicos son los siguientes: ¿De qué manera la comunicación, la información y el conocimiento mejora el desarrollo del pensamiento creativo?

Desde una perspectiva social se puede manifestar en principio que la investigación se realizó en un centro educativo inicial del Cusco, donde los niños reciben sus clases de manera muy tradicional, vale decir que los docentes no emplean un conjunto de estrategias que beneficien a sus alumnos. Este problema conlleva a que los alumnos no puedan desarrollar de manera óptima su pensamiento y más específicamente el pensamiento creativo. Este estudio demostró que las estrategias empleadas sirvieron para que los alumnos desarrollen el pensamiento creativo. La justificación socialmente hablando entonces se justifica puesto que benefició a toda la población estudiantil.

En la investigación se estableció como objetivo general: demostrar que las estrategias didácticas mejoran en el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021. Por otro lado, los objetivos específicos son: demostrar que la comunicación, la información y el conocimiento mejora en el pensamiento creativo.

De igual manera, se establece la hipótesis general de investigación: las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo en una institución

educativa pública del Cusco, 2021. Así mismo, las hipótesis específicas son: la comunicación, la información y el conocimiento mejoran el pensamiento creativo.

## **II. MARCO TEÓRICO**

El presente apartado tiene su importancia en la medida que brinda información acerca de aquellos estudios análogos a la presente. Además, la revisión teórica de las variables permitirá que la investigación cuente con un respaldo teórico. A nivel internacional Cabrera, et al. (2019) tuvieron como fin demostrar el efecto que generan las estrategias pedagógicas en el pensamiento creativo de los estudiantes preescolares. Se desarrolló un enfoque mixto donde se empleó pre y posprueba para la investigación en 50 estudiantes, se utilizaron las técnicas como las encuestas, observación y entrevistas.

Los resultados dan a conocer que las estrategias pedagógicas didácticas se convierten en un valor de suma importancia para el desarrollo educativo de los niños. Los docentes se preocupan por sus estudiantes, utilizan adecuadamente sus métodos por lo cual ha surgido buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje. Concluye que los docentes deben ejecutar sus actividades con compromiso para que la efectividad de la misma sea la más proporcional, ha ello se añade que las instituciones deberán generar un refuerzo y respaldo al docente mediante las capacitaciones para potenciar su desempeño. En cuanto a los alumnos se corrobora que responden a las estrategias aplicadas.

En referencia a Navarro y Chacon (2021) realizaron una investigación sobre la estrategia didáctica mediante un instrumento musical para el pensamiento creativo de niños. La investigación busca ser un aporte a la defensa del desarrollo del pensamiento creativo musical en entornos educativos, aplicados a 18 niños. Se generaron diversos contextos para evaluar el pensamiento creativo de los niños en términos de cuatro factores musicales: amplitud, flexibilidad, originalidad y sintaxis. El estudio demostró cómo la creatividad se fomentaba significativamente en los niños a través de la improvisación musical con un aumento considerable de los cuatro factores musicales en ambos grupos, con el avance principal en la originalidad musical (grupo de 8-9 años) y sintaxis musical (grupo de 10- 11 años de edad).

El estudio también reveló que la diferencia entre grupos de edad disminuyó después de la intervención y la variabilidad entre los participantes disminuyó después de un taller de improvisación, especialmente en el grupo 2 (10-11 años),

lo que indica que, debido a la capacitación, las diferencias iniciales tienden a disminuir. ser minimizado. Sin embargo, las diferencias individuales destacaron la complejidad de analizar el paradigma de la creatividad. Las actividades de improvisación musical para evaluar el comportamiento de los niños, conectándolo con el propósito principal de este estudio y con la propuesta didáctica del taller de improvisación para la mejora del pensamiento creativo.

Supriadi (2019) dio a conocer el diseño didáctico del aprendizaje para la mejora del pensamiento creativo para los estudiantes, tiene el objetivo optimizar el aprendizaje de las etnomatemáticas de Sundanese mejorando la capacidad de pensamiento creativo mediante las estrategias didácticas, aplicados a 71 alumnos. La investigación resultante se da en virtud de que el aprendizaje de las etnomatemáticas de Sundanese mediante el uso de un tablero cultural de Sundanese y juegos engklek puede optimizar la capacidad de pensamiento creativo de las matemáticas, el pensamiento geométrico y el álgebra de la escuela primaria. pensamiento geométrico, pensamiento creativo y pensamiento de álgebra y casi todos los cuales se relacionan con predicciones.

La investigación de la revisión del diseño didáctico también fue constante para utilizar el aprendizaje de las etnomatemáticas sundanesas y se modificó a los indicadores de la capacidad de pensamiento de la geometría matemática del pensamiento creativo y el pensamiento algebraico. El resultado logrado en la revisión del diseño didáctico utiliza el aprendizaje de las estrategias para refinar la capacidad de pensamiento geométrico, creativo y matemático de álgebra de los estudiantes que ya ha estado de acuerdo con las predicciones. Concluye que el uso de las estrategias didácticas mejora el aprendizaje y creatividad de los estudiantes.

La investigación de Ridong, et al. (2017) basaron su investigación al pensamiento creativo mediante un diseño didáctico para la resolución de actividades, teniendo como objetivo verificar la efectividad de la misma. El estudio se basó en el diseño experimental mediante una muestra de 220 estudiantes. Se aplicó la técnica en cuatro clases, entre las cuales dos son la clase experimental (110estudiantes) con enseñanza de resolución creativa de problemas y otras dos clases (110 estudiantes) son la clase de control con

enseñanza didáctica tradicional general. Los resultados de la investigación muestran la ayuda de la enseñanza de la resolución creativa de problemas en la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes.

Enseñanza creativa de resolución de problemas, en comparación con enseñanza didáctica tradicional general, podría mejorar las actitudes positivas de los estudiantes hacia aprendiendo. Concluye que la mayoría de los estudiantes muestran respuestas positivas a la resolución creativa de problemas. Están de acuerdo en que la enseñanza de resolución creativa de problemas es adecuada para la enseñanza de la estadística. Las estrategias didácticas ayudan a memorizar conceptos estadísticos y promover la capacidad de resolución de problemas.

Valentova y Brecka (2020) centraron su estudio en estrategias didácticas mediante el uso de videos de estudios para la mejora del pensamiento creativo y crítico, consideró como el objetivo verificar el efecto que tiene la aplicación de las mismas en los estudiantes, también fortalecer la preparación de los docentes para la efectiva aplicación, mediante un diseño experimental. La implementación de estrategias didácticas en técnicas de las asignaturas orientadas adquiere la estrategia de observación, exploración con aplicación de diversas técnicas y materiales, estrategias para desarrollar las habilidades del usuario y responsabilidad por la calidad de la labor encomendada, cuando se trabaja con diversos materiales y equipos. Los resultados indican que un estudiante puede desarrollar su pensamiento creativo siempre en cuando el docente se encuentre capacitado para aplicarla.

Concluye mencionando que la selección y planificación de estrategias no es un proceso fácil, por el cual se debe elegir estrategias didácticas con cuidado para cumplir con la enseñanza, los objetivos, desarrollo complejo de la personalidad, así como las especificidades de los temas técnicos y generales que son requisitos de la edad moderna generando el desarrollo del pensamiento crítico y creativo en los niños y alumnos, así como la capacidad de pensar críticamente en el área de la autoevaluación.

Por otro lado, Acuna (2020) el propósito fue diseñar y verificar el efecto que tienen el juego como estrategia didáctica para promover la creatividad. Se realizó

una investigación descriptiva y experimental. Entre los resultados se encuentran la revisión del estado del arte de los instrumentos para evaluar el desarrollo de la creatividad en la edad inicial; el diseño de videojuegos como estrategia didáctica para promover la creatividad en niños en edad inicial, la evaluación de videojuegos existentes en el medio para identificar elementos diferenciadores en relación a su uso como estrategia didáctica. Concluye que los niños y jóvenes buscan más entretenimiento, juegan cada vez más, no solo en consolas o computadoras, sino también en teléfonos móviles y tabletas, logrando convertir las experiencias individuales en experiencias sociales creativas.

Araya et al. (2019) tuvieron como fin evidenciar el efecto que genera los entornos didácticos en la creatividad de los estudiantes mediante el curso de matemática. La metodología tuvo un carácter cuantitativo considerando una muestra de 42 estudiantes del nivel primario de 17 escuelas de Chile de diferentes sectores, realizando un test y pruebas de por medio. Los resultados muestran que el efecto del aula explica un 16% de la varianza total en la creatividad matemática de los estudiantes participantes observó que en un entorno didáctico con una enseñanza caracterizada por involucrarlos de forma activa en la construcción de ideas y cuyos profesores mostraron una mayor capacidad. Concluye que el estilo de enseñanza que estimula a los estudiantes ayuda a generar ideas, preguntas y estrategias matemáticas vinculándose no solo en lo académico, sino que también en su capacidad de pensar creativamente.

El trabajo de investigación de Gómez (2020) tuvo como objetivo analizar la influencia de las estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, considerando un estudio descriptivo con un diseño bibliográfico y de campo para realizar un modelo metodológico que aporte a la investigación formativa de los estudiantes. En el estudio se precisa que los cambios sociales y culturales de la actualidad requieren estudiantes formados con una mentalidad crítica, creativa y reflexiva ante los cambios de la sociedad. Se aplicó el estudio a 24 estudiantes y 5 docentes. La formación del pensamiento crítico precisa de la aplicación de estrategias didácticas ya que hacen referencia al conjunto de acciones que el docente lleva a cabo de forma planificada, organizada y evaluativa dentro del salón de clases.

Concluye con la importancia de fomentar en el sector educativo la metodología de aplicar estrategias didácticas permitiendo fortalecer las destrezas, habilidades y competitividad innovadora. La creatividad se orienta en el inconsciente, pero en el trayecto también se relaciona el consciente, por la cual se relaciona mediante la innovación pedagógica y solución de problemas con la finalidad de generar estudiantes con una amplia creatividad y desarrollo.

Asimismo, se considera el trabajo de Moreno y Velásquez (2016) precisaron contribuir al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes a través de las estrategias didácticas, El estudio tuvo una metodología mixta, donde aplicó un pre y post test para realizar la evaluación. Refiere que el sistema educativo y las instituciones debe potenciar en los estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico de tal manera que puedan estar en condiciones para enfrentarse a los diversos problemas, adaptarse, buscar soluciones y puedan contribuir a la transformación de la realidad. Concluye que la estrategia didáctica deberá ser analizado para su aplicación en la práctica pedagógica en otras áreas curriculares grado, nivel y escuelas, como muestra de una innovación debe orientar al docente en su desempeño profesional ya que es guía y pieza clave para dirigir el proceso de enseñanza, de esta manera contribuir al desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

Chaverra y Gil (2017) resaltaron la importancia y fin verificar el efecto que genera la contribución de las estrategias didácticas en las tecnologías de comunicación e información en la educación en referencia del pensamiento creativo mediante el desarrollo de habilidades. La investigación fue exploratoria de un enfoque mixto, teniendo una participación de 44 estudiantes. Los resultados determinaron que los estudiantes están en un rango medio en referencia de las habilidades evaluadas, el cual requiere un efecto para poder potenciar más aún el pensamiento mediante el uso de las TIC. Como conclusión plantean que existe un efecto entre las habilidades en el pensamiento creativo a través de las estrategias de producción de textos mediante el argumento pedagógico y didáctico. Por otro lado, los colegios cuentan con la responsabilidad de potenciar a los docentes a su cargo generando mayor efectividad en sus estrategias.



En el trabajo de investigación de Camargo (2017) tuvo como fin determinar la efectividad que genera la aplicación de estrategias didácticas para reforzar el pensamiento creativo de los alumnos. El estudio utilizó una metodología experimental de Diseño Pretest Post-Test, mediante 24 estudiantes y la aplicación del instrumento. Los resultados demuestran que la aplicación de las estrategias didácticas innovadoras desarrolla eficazmente el pensamiento creativo de las estudiantes. La investigación concluye que existe efecto entre la aplicación de estas estrategias y el pensamiento creativo, lo que permitirá a las estudiantes adaptarse e innovar ideas, resolver problemas y desarrollar su sensibilidad.

La presente investigación determinará y resaltará las teorías de las variables de estrategias didácticas y pensamiento creativo, donde se mencionará sus dimensiones e indicadores. En relación a la Teoría de la didáctica se basa en la relación que tiene los métodos, contenidos y medios para el desarrollo del entendimiento y la comprensión, mediante un paradigma didáctico, se expresa un conjunto de conocimientos y se concreta en una serie de leyes, a partir de las cuales, se interpretan los fenómenos educativos (Addinde et al., 2020).

A partir de lo señalado por Orella (2017), refiere que las estrategias didácticas son herramientas que llegan a facilitar el proceso de enseñanza, favorecen el aprendizaje de los estudiantes y estas deben contextualizarse según la zona en la que se aplicará. En ese sentido la estrategia didáctica se materializa como un medio que va a permitir que el aprendizaje pueda ser captado con mayor facilidad.

Por otro lado, el autor Rodríguez (2020), comenta que las estrategias didácticas son acciones herramientas y recursos empleados por el profesor para tener una clase más exitosa en el sentido que puedan los estudiantes alcanzar el mayor número de conocimientos.

Bajo esta línea de ideas podemos establecer la importancia de las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje favoreciendo indiscutiblemente a los alumnos. Además, los profesionales en la educación deberán estar capacitados en el uso de una serie de estrategias al momento de

impartir sus clases. La aplicación de las estrategias didácticas deberá aplicarse teniendo en cuenta la realidad en la que el docente se desempeña

En relación a la dimensión comunicación, Yang et al. (2016), precisan que la comunicación se presenta como una interacción de tipo social, mediante la cual se realiza el intercambio y creación de nuevos conocimientos. Las estrategias para su aplicación requieren de la comunicación, visto ello como un intercambio de ideas.

En esta misma línea ideas, Rodríguez (2020) sostiene que se da cuando las personas intercambian ideas o pensamientos, ello contribuye del mismo modo al aprendizaje. Como se ha mencionado, las estrategias son elaboradas a partir de la realidad en la que se encuentran los estudiantes, puesto que para ellos se hace uso de estas herramientas, que beneficiarán su aprendizaje.

En cuanto a la dimensión información, Yang et al. (2016), refiere a un conjunto estructurado de representaciones mentales que pueden ser decodificables, se pueden registrar en cualquier soporte material y eventualmente pueden transmitirse.

El docente en todo momento pretende brindar información a sus estudiantes, para lo cual plasmará los contenidos en ciertos materiales, configurándose de ese modo las denominadas estrategias. Ahora se debe mencionar que la información en muchos casos va englobada en otros componentes los cuales facilitan su asimilación.

En base a la dimensión conocimiento, Orella (2017) es la suma del conocimiento que se tiene más el nuevo saber. Tiene como finalidad mejorar la inteligencia. Entonces el conocimiento está visto como la adquisición plena de los saberes y que se ve reflejado en la conducta. Ya que se ha hecho alusión a la inteligencia, se entiende que es la capacidad para resolver problemas. Según esta idea, las estrategias didácticas resuelven en gran parte la dificultad que sin ellas tendría el docente al momento de desarrollar sus experiencias de aprendizaje.

Wagensberg (2017) menciona la teoría de la creatividad, el cual consiste amada de la transmisión o la transferencia, menciona que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual está dispuesta a realizar soluciones creativas

a los problemas dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas y satisfacción personal.

La otra variable de estudio es el pensamiento creativo, en ese sentido Brik (2015) es una actividad intelectual que forma parte de lo que se denomina pensamiento divergente, es la capacidad de analizar y valorar ideas resolviendo problemas, para evaluar la creatividad se basa en elementos como la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Este tipo de pensamiento ayuda la elaboración de elementos a partir de la presencia de otros, permitiendo observar el aspecto genuino de los estudiantes.

Además, Aguilera (2020) nos da a entender al pensamiento creativo como una actividad genuina que se iniciará generando ideas. Plantea que la creatividad tiene primero un antecedente de rechazo para que pueda surgir una nueva idea y contribuir así al conocimiento, dando una respuesta creativa. Del mismo modo, el pensamiento creativo pasa por una fase de evaluación para determinar que la propuesta pueda satisfacer las necesidades.

Los estudiosos Chaverra y Gil (2017), Dan a conocer que el pensamiento creativo es un componente importante de la formación, ya que se busca que los estudiantes adquieran la capacidad para enfrentar una gran variedad de situaciones que exigen generar alternativas de solución, comunicar nuevas ideas, responder a diversas perspectivas planteadas; además, requiere del manejo efectivo de la información, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones, la interacción y la producción de conocimientos, el cuidado del ambiente y el aprovechamiento de los recursos, entre otros propósitos.

Desde la perspectiva del autor se puede notar que para él el pensamiento creativo se relaciona con la formación de los estudiantes. El desarrollo de este tipo de pensamiento beneficia a los alumnos en muchas situaciones como por ejemplo el hecho que les permite solucionar eventuales problemas.

Al respecto Manchego (2019) quien se basó en Guilford, menciona que el pensamiento creativo le va a permitir al sujeto que pueda expresarse de forma innovadora buscando una solución, siendo flexible, original y elaborativo. Puntualiza que estas tres cualidades generarán un pensamiento divergente y único en cada ser humano.

Desde esta línea de ideas se plantea que el desarrollo del pensamiento creativo se vincula con algunos elementos que tienen igual importancia, como la flexibilidad relacionada con el tipo de circunstancias, lo original con lo genuino y lo elaborativo con lo que se busca crear.

En relación a la dimensión fluidez, Bryk (2015), menciona que se le considera como la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Esto, se trata de una habilidad que consiste en producir un número considerable de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos, de alguna manera entra a tallar también el factor tiempo. En otros términos, se entiende como una capacidad para producir el mayor número de ideas que alimenten la creatividad.

Originalidad, en esta dimensión Bryk (2015) infiere que es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual” e incluso muchas veces esas respuestas son impactantes. Este punto es muy tomado en cuenta por los profesionales en la educación en la medida que deberán emplear estrategias que se orienten más a lo genuino puesto que lo repetitivo puede de algún modo confundir o cansar a los docentes. En la aplicación de una estrategia el docente espera diferentes respuestas de sus estudiantes, no siempre estas respuestas son las más apropiadas puesto que el aprendizaje es un proceso que se desarrolla progresivamente.

En lo referente a la dimensión flexibilidad, Bryk (2015) menciona que es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o su planteamiento. Comprende una transformación, un cambio, un replanteamiento o reinterpretación. Es la capacidad de producir diferentes ideas con el propósito de cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias para resolver problemas. Mediante la flexibilidad se puede amoldar las ideas en beneficio de la creatividad. El uso de las estrategias permite el resultado de todo un proceso.

En referencia a la dimensión Elaborativo, Bryk (2015) menciona que tiene que ver con el nivel de detalle, análisis, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar una respuesta

determinada. Considerar que desde lo elaborativo se va construyendo las estrategias que contribuya a resolver los diferentes problemas que el docente pueda encontrar en su ejercicio profesional. Las estrategias deben ser analizadas en su pertinencia, puesto que ciertas estrategias deben ser adecuadas para su empleo por parte del docente.

### III. METODOLOGÍA

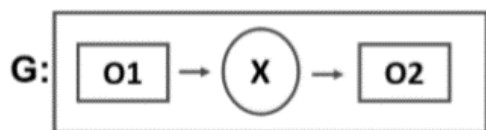
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicada, Serrano (2020) infiere que la investigación explicativa se basa en diseños el cual tienen el fin describir relaciones de las variables.

El diseño fue experimental, cuasiexperimental, en este tipo de diseño es realizada con un enfoque científico, donde se manipulan las variables para medir el comportamiento de causa y efecto. Respecto a la cuasiexperimental se manifiesta por la observación que se da un grupo o varios grupos de personas, generando una comparación (Serrano, 2020).

#### Figura 1

*Esquema del diseño*



Dónde:

G: Grupo de estudiantes

X: Estrategias didácticas y pensamiento creativo

O1: Pre test

O2: Post- test

#### 3.2. Variables y operacionalización

**Variable Independiente:** Estrategia didácticas

##### ***Definición conceptual***

Las estrategias didácticas son herramientas que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje que lleva a cabo la persona bibliotecóloga en coordinación con el personal docente, se manifiesta mediante la comunicación, información y el conocimiento (Orella, 2017).

##### ***Definición operacional***

La variable estrategia didáctica fue medida en una escala ordinal, policotómica, mediante una prueba de entrada y salida de Orellana (2017) que fueron aplicados a los estudiantes para medir la estrategia didáctica, considerando sus

dimensiones: Comunicación, Información y Conocimiento. (Ver Anexo 3: Matriz de operacionalización).

**Variable dependiente:** Pensamiento creativo

#### ***Definición conceptual***

El pensamiento creativo es una actividad intelectual que forma parte de lo pensamiento divergente, es la capacidad de analizar y valorar ideas mediante la resolución de problemas (Brik, 2015).

#### ***Definición operacional***

La variable pensamiento creativo fue medida en una escala ordinal, policotómica, mediante una prueba de entrada y salida de Yang (2016) que fueron aplicados a los estudiantes para medir su pensamiento creativo, considerando sus dimensiones: Fluidez, Originalidad, Flexibilidad y Elaborativo. (Ver Anexo 3: Matriz de operacionalización).

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población**

La investigación tuvo una población de 137 estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial de una institución pública de la Región Cusco. Serrano (2020) menciona que la población es aquel conjunto de elemento la cual tiene características a estudiar.

#### **Muestra**

Según Serrano (2020) menciona que la muestra es una parte fragmentada de individuos de la población. La muestra estuvo representada por 101 estudiantes de nivel inicial.

#### **Muestreo**

El muestreo es aquel método que se utiliza para determinar la muestra (Serrano, 2020). El muestreo es el método para obtener la muestra, el estudio tiene un muestreo no probabilístico, por conveniencia.

#### ***Criterios de inclusión***

- Estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial con matrícula vigente en el presente año escolar 2021.
- Estudiantes con más del 90% de asistencia a clases.

#### ***Criterios de exclusión***

- Alumnos que no fueron partícipes a las sesiones de experimentación.

- Alumnos con 30 a 50 % de inasistencia.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **Técnica**

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación. Siendo una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos con el fin de recolectar información para el estudio (Serrano, 2020).

#### **Instrumento**

El instrumento que se empleó fue por medio de fichas de evaluación (prueba de entrada y salida) establecida por la Minedu (2016) mediante 3 sesiones, en el cual determinaremos el nivel de pensamiento creativo de los estudiantes. Se determinará mediante la evaluación la eficiencia de la estrategia didáctica empleada. (Ver Anexo 4: instrumento).

#### **Validez**

Para la validez se presentaron la prueba de entrada y salida que mide las variables de estudio que fue empleado por la Minedu el cual fueron validado por juicios de expertos. (Ver Anexo 6: Validez de instrumento).

#### **Confiabilidad**

Serrano (2020) la confiabilidad es utilizada para medir la calidad del estudio de las variables. Para la confiabilidad del instrumento fue medido mediante la prueba del Alfa de Cronbach, donde los resultados mostraron el valor de 0,855 y según la tabla categórica es considerado como confiable excelente. (Ver Anexo 7: Confiabilidad de instrumentos).

### **3.5. Procedimientos**

En los procedimientos que se consideró en la investigación, fue la coordinación respectiva con los encargados de la institución y docente para la medición del estudio. Una vez generada la aprobación, se coordinó con el docente el envío de la prueba por medio de correo electrónico y por medio de WhatsApp. El instrumento consistió en la aplicación de los instrumentos en 3 sesiones donde se ejecutó las estrategias didácticas para mejorar el pensamiento creativo. Las pruebas se aplicaron en dos momentos, antes de realizar el experimento y después de este, para recoger los datos y generar la comparación de los mismos.



### **3.6. Método de análisis de datos**

En el estudio, se organizó la información de acuerdo a las dimensiones de las variables estrategias didácticas y pensamiento creativo. En el análisis descriptivo se presentaron los resultados tablas compuestas, dando énfasis a las frecuencias absolutas considerando los niveles en inicio, progreso y logrado. La comprobación de hipótesis se inició determinando la prueba estadística a seguir, dado que la escala de medición de las variables categóricas es ordinal y policotómica, la prueba fue no paramétrica, analizando los datos mediante la prueba Wilcoxon que determinó el efecto de la variable estrategias didácticas en el pensamiento creativo.

### **3.7. Aspectos éticos**

Para la realización del trabajo de investigación se solicitó la participación voluntaria de los alumnos por medio de la aprobación de los apoderados, respetando su anonimato, y la confidencialidad de la información recogida será usada para los fines de la investigación. La investigación cumple las normas APA establecidas y los lineamientos de autenticidad y establecidos por la Universidad Cesar Vallejo. (Anexo 9. Consentimiento de los encuestados). Además, se consideró los principios de beneficencia en la medida que se favoreció con la investigación a la población estudiantil. Por otro lado, el estudio se realizó con la mayor imparcialidad y autonomía.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis descriptivos

En los resultados obtenidos de la tabla 1, se visualiza que 65.3% de los alumnos en el pretest, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicadas por el docente son de un nivel bajo y que solo había cumplido con el 11% de los alumnos, esto nos indicaba la problemática. Después de aplicar una serie de estrategias didácticas en las sesiones realizadas fuera del horario de clase, se pudo determinar que el posttest, las pruebas aplicadas en las distintas sesiones han mostrado resultados favorables: del 23.6% se incrementó al 41% de alumnos que están entre el nivel de proceso y del 10.9% se incrementó al 40% de alumnos que están en el nivel logrado en relación con el objetivo. En otras palabras, se ha demostrado que las estrategias didácticas han sido favorables para el desarrollo del aprendizaje creativo de los alumnos del nivel inicial, donde desarrollan sus potenciales en base a la información, conocimiento y comunicación.

**Tabla 1**

*Distribución de frecuencias del pre-test y del post-test de las estrategias didácticas aplicadas para la mejora del pensamiento creativo*

Nivel	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Bajo	66	65,3	20	19,8
Proceso	24	23,8	41	40,6
Logrado	11	10,9	40	39,6
Total	101	100,0	101	100,0

En los resultados obtenidos de la tabla 2, se visualiza que 52% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 1 donde en su mayoría los alumnos no desarrollaron la exploración y experimentación, contando con conocimientos creativos de nivel bajo. En tanto al post-test aplicadas en las distintas sesiones 1, han sido favorable representada por un 43% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 37% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración, experimentación, dialogo y

conocimientos creativos de nivel regular y alto; desarrollando sus ideas imaginativas construyendo y transformando para luego compartir sus experiencias y creaciones.

En la dimensión información, se visualiza que 52% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 2 donde en su mayoría los alumnos no desarrollaban en su totalidad la exploración y experimentación mediante el desarrollo de adivinanzas y rimas el cual fueron representadas por un nivel bajo. En tanto al post-test aplicadas en la sesión 2, han sido favorable representada por un 46% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 44% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración y experimentación mediante el desarrollo de adivinanzas y rimas de nivel regular y alto; desarrollando sus habilidades creativas, recepción información y razonamiento.

Finalmente, la dimensión conocimiento se visualiza que 54% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 3 donde en su mayoría los alumnos desarrollaron mejor la exploración y experimentación de los lenguajes del arte durante el taller de música, el cual fueron representadas por un nivel bajo. En tanto al post-test aplicadas en la sesión 3, han sido favorable representada por un 41% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 49% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración y experimentación mediante el desarrollo desarrollaron mejor la exploración y experimentación de los lenguajes del arte durante el taller de música, el cual desarrollaba y potenciaba sus niveles de conocimientos.

**Tabla 2**

*Distribución de frecuencias del pre-test y post-test de las dimensiones del pensamiento creativo.*

Dimensiones	Niveles	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
<b>D1. Comunicación</b>	Bajo	52	51,5	22	21,8
	Proceso	33	32,7	43	42,6
	Logrado	16	15,8	36	35,6
	Total	101	100,0	101	100,0
<b>D2. Información</b>	Bajo	53	52,5	11	10,9
	Proceso	36	35,6	46	45,5
	Logrado	12	11,9	44	43,6
	Total	101	100,0	101	100,0
<b>D3. Conocimiento.</b>	Bajo	54	53,5	11	10,9
	Proceso	34	33,7	41	40,6
	Logrado	13	12,9	49	48,5
	Total	101	100,0	101	100,0

## 4.2. Resultados inferenciales

### Prueba de hipótesis general

Los resultados de la tabla 3, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 63 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que los recursos didácticos mejoran el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

**Tabla 3**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la variable pensamiento creativo*

		Rangos		Estadísticos de contraste <sup>a</sup>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
Post-test - Pre-test	Rangos negativos	3 <sup>a</sup>	36,00	108,00	Z	-6,732b
	Rangos positivos	63 <sup>b</sup>	33,38	2103,00		
	Empates	35 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral)	,000
	Total	101				

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test =Pre-test

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

## Prueba de hipótesis específica 1

Los resultados de la tabla 4, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 44 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que la comunicación mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

**Tabla 4**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión comunicación en la variable pensamiento creativo*

		Rangos		Estadísticos de contraste <sup>a</sup>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D1 Post-test - D1 Pre-test	Rangos negativos	5 <sup>a</sup>	23,40	117,00	Z	-5,197 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	44 <sup>b</sup>	25,18	1108,00		
	Empates	52 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral)	,000
	Total	101				

a. D1\_Pos < D1\_Pre

b. D1\_Pos > D1\_Pre

c. D1\_Pos = D1\_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

## Prueba de hipótesis específica 2

De acuerdo a la Tabla 5, los resultados infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que la información mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

**Tabla 5**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión información en la variable pensamiento creativo*

		Rangos		Estadísticos de contraste <sup>a</sup>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test	
D2 Post-test - D2 Pre-test	Rangos negativos	4 <sup>a</sup>	33,88	135,50	Z	-6,628 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	63 <sup>b</sup>	34,01	2142,50		
	Empates	34 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral)	,000
	Total	101				

a. D2\_Pos < D2\_Pre

b. D2\_Pos > D2\_Pre

c. D2\_Pos = D2\_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

### Prueba de hipótesis específica 3

Los resultados de la tabla 6, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 66 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el conocimiento mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

**Tabla 6**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión conocimiento en la variable pensamiento creativo*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	6 <sup>a</sup>	37,00	222,00
Sección3_Pos -	Rangos positivos	66 <sup>b</sup>	36,45	2406,00
Sección3_Pre	Empates	29 <sup>c</sup>		
	Total	101		

a. Sección3\_Pos < Sección3\_Pre

b. Sección3\_Pos > Sección3\_Pre

c. Sección3\_Pos = Sección3\_Pre

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general fue demostrar que las estrategias didácticas mejoran en el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021. Los hallazgos ayudaron a determinar que la variable estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo. En los resultados descriptivos de la variable independiente tabla 1, se visualiza que 66% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicadas por el docente son de un nivel bajo y que solo había cumplido con el 11% de los alumnos, esto nos indicaba la problemática.

En tanto al post-test aplicadas en las distintas sesiones han sido favorable representada por un 40% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 40% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación con el objetivo. Si bien es cierto hay una gran comparación tanto en el pre y post test del cual han sido favorables para el desarrollo del aprendizaje creativo de los alumnos del nivel inicial, donde desarrollan sus potenciales en base a la información, conocimiento y comunicación.

Por consiguiente, de haber realizado la prueba de Wilcoxon, el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Orella (2017) refiere que las estrategias didácticas son herramientas que llegan a facilitar el proceso de enseñanza, favorecen el aprendizaje de los estudiantes y estas deben contextualizarse según la zona en la que se aplicará. En ese sentido la estrategia didáctica se materializa como un medio que va a permitir que el aprendizaje pueda ser captado con mayor facilidad. Del mismo modo. Aguilera (2020) nos da a entender al pensamiento creativo como una actividad genuina que se iniciará generando ideas. Plantea que la creatividad tiene primero un antecedente de rechazo para que pueda surgir una nueva idea y contribuir así al conocimiento, dando una respuesta creativa.

Los resultados se asemejan con el trabajo de Ridong, et al. (2017) que sostienen que la mayoría de los estudiantes muestran respuestas positivas a la resolución creativa de problemas. enseñanza y están de acuerdo en que la enseñanza de resolución creativa de problemas es adecuada para la enseñanza de la estadística. Las estrategias didácticas ayudan a memorizar conceptos estadísticos y promover la capacidad de resolución de problemas. Así mismo, Cabrera, et al. (2019) refiere que las estrategias pedagógicas didácticas se convierten en un valor de suma importancia para el desarrollo educativo de los niños. Los docentes se preocupan por sus estudiantes, utilizan adecuadamente sus métodos por lo cual ha surgido buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con supriadi (2019) menciona que el diseño didáctico que se utiliza el aprendizaje en las actividades, refina la capacidad de pensamiento creativo y crítico, potenciando sus capacidades. Concluye que el uso de las estrategias didácticas mejora el aprendizaje y creatividad de los estudiantes.

Asimismo, se asemeja los resultados Valentova y Brecka (2020) donde infieren que un estudiante puede desarrollar su pensamiento creativo siempre en cuando el docente se encuentre capacitado para aplicarla. Concluye mencionando que la selección y planificación de estrategias no es un proceso fácil, por el cual se debe elegir estrategias didácticas con cuidado para cumplir con la enseñanza, los objetivos, desarrollo complejo de la personalidad, así como las especificidades de los temas técnicos.

La estrategia didáctica es una herramienta importante que tiene las instituciones para desenvolver un mejor desarrollo educativo de los estudiantes, por ende, estas deben estar basadas a la realidad de tal manera que sean efectivas y fácil de aplicar. En tanto en la institución educativa de cusco determinan que dichas estrategias se ubican en un nivel intermedio, entonces podemos deducir que las estrategias son regulares y que generaron un efecto en el aprendizaje, pero no de modo completo, del cual puede ser reflejado en los resultados de los alumnos. En referencia al pensamiento creativo en el desarrollo de los estudiantes estas van siendo reforzadas en las diferentes etapas de la vida del alumno generando



mayor habilidad y destreza. Caso contrario no fomenta dicho pensamiento creativo se limitan sus habilidades y rendimiento.

Con respecto a los resultados de específica 1, de acuerdo a la tabla 4, se visualiza que 52% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicadas en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 1 donde en su mayoría los alumnos no desarrollaron la exploración y experimentación, contando con conocimientos creativos de nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas en las distintas sesiones 1, han sido favorable representada por un 43% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 37% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración, experimentación, dialogo y conocimientos creativos de nivel regular y alto; desarrollando sus ideas imaginativas construyendo y transformando para luego compartir sus experiencias y creaciones. Se realizó la prueba de Wilcoxon, resulta el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que la comunicación mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Yang et al. (2016), precisan que la comunicación se presenta como una interacción de tipo social, mediante la cual se realiza el intercambio y creación de nuevos conocimientos. Las estrategias para su aplicación requieren de la comunicación, visto ello como un intercambio de ideas.

Tienen similitud en la investigación de Cabrera, et al. (2019) mencionaron en sus resultados que las estrategias pedagógicas didácticas se convierten en un valor de suma importancia para el desarrollo educativo de los niños. Los docentes se preocupan por sus estudiantes, utilizan adecuadamente sus métodos por lo cual ha surgido buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje.

De igual manera, Gomez (2020) que infiere la importancia de fomentar en el sector educativo la metodología de aplicar estrategias didácticas permitiendo

fortalecer las destrezas, habilidades y competitividad innovadora. La creatividad se orienta en el inconsciente, pero en el trayecto también se relaciona el consciente, por la cual se relaciona mediante la innovación pedagógica y solución de problemas con la finalidad de generar estudiantes con una amplia creatividad y desarrollo.

La comunicación es clave de una mejor convivencia y al mismo tiempo un desarrollo oportuno, ya que mediante de ellas se potencia los conocimientos, se desarrollan y se adaptan con el beneficio de mejorar la capacidad y racionalidad.

Con respecto a los resultados de específica 2, de acuerdo a la tabla 5, se visualiza que 52% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 2 donde en su mayoría los alumnos no desarrollaban en su totalidad la exploración y experimentación mediante el desarrollo de adivinanzas y rimas el cual fueron representadas por un nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas en la sesión 2, han sido favorable representada por un 46% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 44% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración y experimentación mediante el desarrollo de adivinanzas y rimas de nivel regular y alto; desarrollando sus habilidades creativas, recepción información y razonamiento. Se realizó la prueba de Wilcoxon, los resultados infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que la información mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Yang et al. (2016), refiere que la información se basa en un conjunto estructurado de representaciones mentales que pueden ser decodificables, se pueden registrar en cualquier soporte material y eventualmente pueden transmitirse.

Los resultados se asemejan con el estudio Sudapri (2019) que manifiesta la revisión del diseño didáctico utiliza el aprendizaje para refinar la capacidad de

pensamiento geométrico, creativo y matemático de álgebra de los estudiantes que ya ha estado de acuerdo con las predicciones. Concluye que el uso de las estrategias didácticas mejora el aprendizaje y creatividad de los estudiantes.

Araya et al. (2019) refiere que un entorno didáctico con una enseñanza una forma activa de construcción de ideas, por tanto, los profesores deben una mayor capacidad para variar la dificultad de los problemas. Concluye que el estilo de enseñanza que estimula a los estudiantes ayuda a generar ideas, preguntas y estrategias matemáticas vinculándose no solo en lo académico, sino que también en su capacidad de pensar creativamente.

La información que se procese durante el desarrollo educativo sera vital en la gestión de información y retroalimentación de tanto los estudiantes como en la interacción de los docentes, cabe recalcar que estas deben ser de manera objetivas y claras para un mejor entendimiento.

Con respecto a los resultados de especifica 3, de acuerdo a la tabla 6, se visualiza que 54% de los alumnos en el pre-test, refieren que las estrategias didácticas que venían siendo aplicada en semejanza por el docente son de un nivel bajo, esto fue reflejado mediante la prueba de la sesión 3 donde en su mayoría los alumnos desarrollaron mejor la exploración y experimentación de los lenguajes del arte durante el taller de música, el cual fueron representadas por un nivel bajo.

En tanto al post-test aplicadas en la sesión 3, han sido favorable representada por un 41% de los alumnos que están entre un nivel de proceso y 49% de los alumnos consideran que están en un nivel logrado en relación del desarrollo de la exploración y experimentación mediante el desarrollo desarrollaron mejor la exploración y experimentación de los lenguajes del arte durante el taller de música, el cual desarrollaba y potenciaba sus niveles de conocimientos. Por consiguiente, el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que el conocimiento mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

Orella (2017) es la suma del conocimiento que se tiene más el nuevo saber. Tiene como finalidad mejorar la inteligencia. Entonces el conocimiento está visto como la adquisición plena de los saberes y que se ve reflejado en la conducta. Ya que se ha hecho alusión a la inteligencia, se entiende que es la capacidad para resolver problemas.

Los resultados se asemejan con Camargo (2017) demuestra en sus resultados demuestran que la aplicación de estrategias de la teoría de la innovación desarrolla efectivamente el pensamiento creativo de los estudiantes. El estudio concluye que existe un impacto entre la adopción de estas estrategias y el pensamiento creativo, permitiendo que los estudiantes adapten e innoven ideas, resuelvan problemas y aumenten su perspicacia a la sensibilidad.

Asimismo, Navarro y Chacon (2021) demostró que la creatividad se fomentaba significativamente en los niños a través de la improvisación musical con un aumento considerable de los cuatro factores musicales en ambos grupos, con el avance principal en la originalidad musical (grupo de 8-9 años).

Del mismo modo, el objetivo de Acuña (2020) refirió que las estrategias didácticas promueven la creatividad, de manera que las dinámicas o juicios del juego presentes en el entorno puedan identificar factores distintos a su uso. Concluye que los niños y adolescentes quieren volverse cada vez más interesantes y divertidos, por lo que necesitan utilizar incentivos que permitan que la educación sea una parte más agradable y fácil de ellos, por la cual se debe fomentar mayor dinámica en el desarrollo educativo.

En las instituciones las estrategias optan tienen como fin mejorar el aprendizaje y por ende el conocimiento de los estudiantes, que refuerzan el lado racional, crítico y creativo para una mejor solución de problemas que puedan presentarse en cualquier contexto. Es cierto que si las instituciones no generan el refuerzo primero al recurso humano que son los docentes estos no podrán aplicar una adecuada dinámica educativa con el alumno, generando límites en las actividades y presentación de tareas.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. La variable las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.
2. La comunicación mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.
3. La información mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.
4. El conocimiento mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda potenciar y realizar capacitaciones constantes a los profesores para la mejora de las estrategias didácticas que establecen en el desarrollo de las actividades. De igual manera proporcionarle el material necesario para la ejecución de la misma.
2. Se recomienda establecer dinámicas que permitan interactuar de manera positiva con el estudiante y permita aumentar su habilidad social.
3. Se recomienda brindar recursos como libros, videos y cuentos con imágenes que permitan mejorar el entendimiento creativo del alumno.
4. Se recomienda brindar recursos adicionales como teatros para mejorar las capacidades cognitivas del estudiante.
5. Se recomienda que se desarrollen investigaciones parecidas a la presente, que las mismas trabajen con diseños cuasiexperimentales. Donde se verifiquen los resultados en un grupo experimental en relación al de control.
6. Se recomienda genera una investigación en mayor proporción de muestra para determinar las diferencias con más exactitud.

## REFERENCIAS

- Aguilera, A. (2020). Teorías de la creatividad y modelos explicativos clásicos. *Revista creatividad e innovación*. <http://anamariaaguilera.com/teorias-de-la-creatividad/>
- Addinde, F, Recarey, S.; Fuxa, M. y Fernandez, S. (2020). Didáctica: teoría y práctica. Editorial Pueblo y Educación. [https://books.google.com.pe/books?id=zOUREAAAQBAJ&dq=teoria+de+la+estrategias+didacticas&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=zOUREAAAQBAJ&dq=teoria+de+la+estrategias+didacticas&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Bryk, N. (2015). Creatividad: modos de evaluación estudio comparativo de tres técnicas. VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Cabrera, Y.; Ojeda, D. y Araujo, D. (2019). Implementación de estrategias pedagógicas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes preescolares. Implementation of pedagogical strategies to encourage creative thinking in students. *Revista Espacios*. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n19/19401916.html>
- Araya, P.; Giaconi, V. y Martinez, M. (2019). Pensamiento matemático creativo en aulas de enseñanza primaria: entornos didácticos que posibilitan su desarrollo. Creative mathematical thinking in primary education classrooms: didactic environments that favor its development. *Revista Scielo*. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071845652019000100319&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S071845652019000100319&script=sci_arttext)
- Cabrera, Y.; Ojeda, D. y Araujo, D. (2019). Implementación de estrategias pedagógicas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes preescolares. Implementation of pedagogical strategies to encourage creative thinking in students. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n19/19401916.html>

- Camargo, L. (2017). Aplicación de estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del pensamiento creativo en las estudiantes de pregrado del IV ciclo de la Facultad de Educación de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Para obtener el grado de magíster en educación. Piura - Universidad de Piura. Perú.
- Chaverra, D. y Gil, C. (2017). Habilidades del pensamiento creativo asociadas a la escritura de textos multimodales. Instrumento para su evaluación en la Educación Básica Primaria. reative Thinking Skills Associated to the Writing of Multimodal Texts. An Instrument for its Assessment in Primary School. *Revista Folios*. Colombia..
- Gómez, H. (2020). Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento creativo aplicado a la investigación. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. El título de ciencia de educación. Ecuador.
- Huamanchumo, H. y Rodríguez, J. (2015). Metodología de la investigación en las organizaciones. Primera edición. Editorial. Summit. Lima.
- Lozada, J. (2014). Investigación aplicada. *Dialnet*. España.
- Manchego, B. (2019). El pensamiento creativo en estudiantes de la escuela de administración de la Universidad Autónoma del Perú. Lima. 2019. Tesis para optar el grado de maestra. Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Moreno, W. y Velásquez, M. (2016). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. A Strategy for Developing Student's Critical Thinking Skill. REICE.
- Orella, C. (2017) La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *Ciencias de la información*. Costa Rica.



- Navarro, L. & Chacon, H. (2021). The impact of musical improvisation on children's creative thinking. *Revista ScienceDirect*.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871141187121000547>
- Supriadi, S. (2019). Didactic Design of Sundanese Ethnomathematics Learning for Primary School Students. *Index*.  
<https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/1745>
- Ridong, H.; Su, X. & Chich, J. (2017). A Study on the Application of Creative Problem Solving Teaching to Statistics Teaching. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* ISSN: 1305-8223 (online) 1305-8215 (print) 2017 13(7):3139-3149 DOI 10.12973/eurasia.2017.00708.  
<https://www.ejmste.com/download/a-study-on-the-application-of-creative-problem-solving-teaching-to-statistics-teaching-4819.pdf>
- Valentova, M. & Brecka, P. (2020). Ways of Critical and Creative Thinking Development in Practical Training through Video-Study. *TEM Journal*. Volume 9, Issue 1, Pages 327-334, ISSN 2217-8309, DOI: 10.18421/TEM91-45.  
[https://www.temjournal.com/content/91/TEMJournalFebruary2020\\_327\\_334.pdf](https://www.temjournal.com/content/91/TEMJournalFebruary2020_327_334.pdf)
- Acuna, M; Barragan, J. & Archila, D. (2020). Créate your strategy, video game to enhance creativity in children at an early age. *Zona prox.* [online]. 2020, n.32, pp.31-40. Epub May 20, 2021. ISSN 2145-9444.  
<https://doi.org/10.14482/zp.32.370.152>.
- Quispe, R. (2018). Estrategias Para Desarrollar La Creatividad En Niños De Educación Inicial. Tesis Para Optar La Especialidad De Educación Inicial. UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES.
- Rodríguez, A. (2020). Estrategias didácticas: características, para qué sirven, ejemplos. Lidefer.

- Rovira, I. (2018). Estrategias didácticas: definición, características y aplicación. Revista de psicología educativa y desarrollo. Argentina.
- Santana, M. (2016). Estrategias didácticas y su incidencia en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de La Unidad Educativa León Febres Cordero De La Parroquia San Juan. Tesis para optar en ciencias de la educación. Universidad Técnica De Babahoyo. Ecuador.
- Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el clavelito año lectivo 2016-2017. Optar el título en ciencias de la educación. Universidad politécnica Salesiana. Ecuador.
- Yang, Y.; Saladrigas, H.y Torres, D. (2016). El proceso de la comunicación en la gestión del conocimiento. Un análisis teórico de su comportamiento a partir de dos modelos típicos. *Revista Universidad y Sociedad*. Cuba.
- Zúñiga, W. (2018). Estímulos y desarrollos. Editor UNAM. México.
- Wagensberg, J. (2017). Teoría de la creatividad. *Grupo planeta*. Argentina. [https://books.google.com.pe/books?id=PTCTDQAAQBAJ&d=teoria+de+la+creatividad&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=PTCTDQAAQBAJ&d=teoria+de+la+creatividad&hl=es&source=gbs_navlinks_s).

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA TESIS		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, CUSCO, 2021		
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general		
¿De qué manera las estrategias didácticas mejoran el desarrollo del pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021?	Demostrar que las estrategias didácticas mejoran en el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021	Las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.	<p><b>Variable independiente</b> X = Estrategias didácticas</p> <p><i>Dimensiones</i> X1. Comunicación X2. Información X3. Conocimiento</p> <p><b>Variable dependiente</b> Y = Pensamiento creativo</p> <p><i>Dimensiones</i> Y1. Fluidez Y2. Originalidad Y3. Flexibilidad Y4. Elaborativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfoque: Cuantitativo</li> <li>• Nivel: Descriptivo</li> <li>• Tipo: Investigación aplicada</li> <li>• Diseño: No experimental-correlacional</li> <li>• Población: 137</li> <li>• Muestra: 101</li> <li>• Unidad de análisis: Estudiantes de nivel secundario.</li> <li>• Técnica de recolección de datos: Observación</li> <li>• Instrumento de recolección de datos: Cuestionario</li> <li>• Procesamiento y análisis de la información: Se tabulará la información utilizando el software estadístico SPSS, versión 21 en español.</li> </ul>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera la comunicación mejora el desarrollo del pensamiento creativo?</li> <li>• ¿De qué manera la información mejora el desarrollo del pensamiento creativo?</li> <li>• ¿De qué manera el conocimiento mejora el desarrollo del pensamiento creativo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostrar que la comunicación mejora en el pensamiento creativo.</li> <li>• Demostrar que la información mejora en el pensamiento creativo.</li> <li>• Demostrar el conocimiento mejora en el pensamiento creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación mejora el pensamiento creativo.</li> <li>• La información mejora el pensamiento creativo.</li> <li>• El conocimiento mejora el pensamiento creativo.</li> </ul>		

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables.

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable de estrategia didáctica*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala y valores</b>	<b>Niveles y rangos según dimensiones</b>	<b>Niveles y rangos según variable</b>
Comunicación	Interacción	Escala ordinal	Inicial Proceso Logrado	Inicial [3-5] Proceso [5,1-7,1] Logrado [7,2-9]
	Contexto			
Información	Representaciones			
	Mensaje			
Conocimiento	Inteligencia			

*Elaboración propia*

**Tabla 2**

*Operacionalización de la variable de pensamiento creativo*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala y valores</b>	<b>Niveles y rangos según dimensiones</b>	<b>Niveles y rangos según variable</b>
Fluidez	Estímulos	Escala ordinal	Inicial Proceso Logrado	Inicial [3-5] Proceso [5,1-7,1] Logrado [7,2-9]
	Habilidad			
Originalidad	Respuestas			
Flexibilidad	Soluciones			
	Problemas			
Elaborativo	Análisis			

*Elaboración propia*

## ANEXO 3. Instrumento

### ANEXO

#### PRUEBA DE SALIDA CICLO II

ÁREA DE COMUNICACIÓN

DOCENTE:

ESTUDIANTE:

#### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1 (Duración 45 min): **DESCUBRIENDO DIFERENTES SONIDOS**

- El docente hace escuchar al estudiante 5 sonidos diferentes al azar, preguntándole acerca de que representa cada uno de ellos.

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2 (Duración 45 min): Actividad central

El docente presenta a los estudiantes rimas y adivinanzas:

**“creamos rimas y adivinanzas”**

**Luego, el docente invita a los niños a crear** de acuerdo a su imaginación y creatividad rimas y adivinanzas.

#### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (Duración 45 min): **ACTIVIDAD CENTRAL: JUGANDO AL TANGRAM EN LA ESCUELA**

\_ **El docente invita al niño a jugar el tangram. Luego, ellos** presentarán sus creaciones y verbalizan sobre ello a través de las preguntas del maestro: ¿Qué figura has puesto? ¿Qué figura has formado? ¿A qué se parece lo que has hecho? ¿Qué otras figuras podrías formar?

Luego podrán crear historias a partir de lo que han elaborado.

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 3

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>DOCENTE:</b>		<b>FECHA:</b> //2021	
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "DESCUBRIENDO Y CREANDO DIFERENTES SONIDOS"</b>			
<b>SESIONES DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°1: DESCUBRIENDO Y CREANDO DIFERENTES SONIDOS</b>		
<b>ÁREA Y COMPETENCIA</b>	<b>Comunicación</b> CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN No 3</b> Los niños y niñas exploran y experimenta los lenguajes del arte durante el taller de música, descubriendo diversos sonidos utilizando diferentes objetos y materiales.		
<b>ESTUDIANTES</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Logrado</b>
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
7.-			
8.-			
9.-			
10.-			

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 2

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>DOCENTE:</b>		<b>FECHA:</b> //2021	
<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: CREAMOS RIMAS Y ADIVINANZAS</b>			
<b>SESIONES DE APRENDIZAJE</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°2: CREANDO RIMAS Y ADIVINANZAS.</b>		
<b>ÁREA Y COMPETENCIA</b>	<b>Comunicación</b>  SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN N°2</b>  SE EXPRESA ESPONTANEAMENTE Y UTILIZA UN VOCABULARIO DE USO FRECUENTE PARA CREAR ADIVINANZAS Y RIMAS.		
<b>ESTUDIANTES</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Logrado</b>
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
7.-			
8.-			
10.-			



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 1

LISTA DE COTEJO			
DOCENTE:		FECHA: //2021	
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIMOS Y ARMAMOS FIGURAS			
SESIONES DE APRENDIZAJE	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°3: JUGANDO AL TANGRAM EN EL JARDIN.		
ÁREA Y COMPETENCIA	Comunicación CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN N°1		
	EXPLORA Y MANIPULA LIBREMENTE, EXPRESANDO SUS IDEAS IMAGINATIVAS CONSTRUYENDO Y TRANSFORMANDO EN ALGU NUEVO PARA LUEGO COMPARTIR SUS EXPERIENCIAS Y CREACIONES.		
ESTUDIANTES	Inicio	Proceso	Logrado
1.-			
2.-			
3.-			
4.-			
5.-			
6.-			
7.-			
8.-			
9.-			
10.-			

**REFERENCIA:**

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>  
Adaptado del Diseño curricular 2016 ministerio de educación

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN 3

**REFERENCIA:**

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>  
Adaptado del Diseño curricular 2016 ministerio de educación

**REGISTRO DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: MAPA DE CALOR**

	<b>En Inicio</b>		<b>En proceso</b>		<b>Logro</b>
--	------------------	--	-------------------	--	--------------

<b>Competencias</b>		<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b>												
<b>desempeño</b>	<b>Niños</b>	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo, pintura, danza, música, títeres)	explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo de sus necesidades e intereses. descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de tradición oral.										
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

COMPETENCIA	logro	Proceso	Inicio	PROBLEMÁTICA DE LOS NIÑOS EN BASE AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	ASPECTOS A PRIORIZAR EN BASE AL PENSAMIENTO CREATIVO
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA					
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS.					

### PLANIFICACION DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE - CICLO II

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

**PROFESORA:**

**AULA Y SECCIÓN:**

#### 1. Desarrollo de la Experiencia de Aprendizaje:

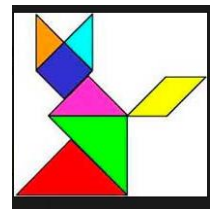
Propósito del aprendizaje	AREA	Competencia	Desempeño	Criterio de Evaluación
Que los niños desarrollen el pensamiento creativo a través de estrategias y actividades lúdicas que le ayuden a crear, modelar y explicar su realidad.	COM	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Explora y experimenta los lenguajes del arte durante el taller de música, descubriendo diversos sonidos.
	COM	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	Representa ideas acerca de sus vivencias personales	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes

			usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres	artísticos el dibujo, modelado, armado.
	COM	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos el dibujo, modelado, armado.

## 2. Acompañamiento:

ACTIVIDAD U ORIENTACIONES PREVISTAS		
Primera experiencia de aprendizaje <b>ACTIVIDAD 1</b>	<b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</b>  <b>INTERPRETACIÓN DE LOS DIFERENTES SONIDOS DE MÚSICA</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: DESCUBRIENDO DIFERENTES SONIDOS</b> <b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b> Presentamos a los niños diferentes tipos de música. Realizamos los saberes previos: ¿Qué escuchaste? ¿qué te pareció los sonidos y melodías? ¿qué instrumentos escuchaste en la música que tocaban? Luego de haber hecho las preguntas proponemos a los niños poder imitar los sonidos con elementos que tenemos en casa, por ejemplo, ollas, tapas, platos, vasos, botellas etc. <b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Se les invitará a los niños que elaboren con material reciclado un instrumento musical para crear diferentes tipos de sonidos o melodías y luego lo compartirán con sus compañeros contándonos ¿Qué material utilizaste? ¿crees que podemos realizar otros tipos de sonidos con estos elementos? ¿con qué otros objetos podemos hacer música?
Segunda experiencia	<b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</b>	<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b> <b>ACTIVIDAD CENTRAL:</b> Presentamos a los niños una adivinanza y una rima:

<p>de aprendizaje</p> <p><b>ACTIVIDAD 2</b></p>	<p><b>Creando rimas y adivinanzas.</b></p>	<p><b>“creando rimas y adivinanzas”</b></p> <p>Presentamos a los niños una adivinanza y una rima. Esta es creada e inventada utilizando palabras de uso frecuente.</p> <p>¿podríamos crear nosotros solos una rima?          ¿podríamos crear nosotros solos una adivinanza?          ¿utilizamos nuestra creatividad e imaginación para crear nuevas rimas y adivinanzas? ¿utilizando un vocabulario de uso frecuente inventamos y creamos rimas y adivinanzas?</p> <p><b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:</b> se expresa espontáneamente y utiliza un vocabulario de uso frecuente para crear rimas y adivinanzas.</p>
<p>Tercera experiencia de aprendizaje</p> <p><b>ACTIVIDAD 3</b></p>	<p><b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA</b></p> <p><b>JUEGO DEL TAMGRAM</b></p>	<p><b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b></p> <p><b>ACTIVIDAD CENTRAL: JUGANDO AL TANGRAM EN EL JARDIN.</b></p> <p>1.-La docente explica a los niños que hoy realizarán un juego llamado Tangram y que consiste en, manipular de manera libre las piezas del tangram, mientras van explorando las distintas posibilidades que el juego le ofrece, irán jugando y explorando sin ningún tipo de reglas.</p> <p>2.- Luego a medida que se avanza en el juego conviene dar algún tipo de orden. Se puede invitar a los niños a crear figuras libremente.</p> <p>3.- El juego al principio puede ser individual, pero es conveniente que se vayan agrupando por parejas y que el juego se vaya verbalizando entre ellos.</p> <p><b>EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE:</b></p> <p>Los niños presentarán sus creaciones y verbalizan sobre ello a través de las preguntas del maestro: ¿Qué figura has puesto? ¿Qué figura has formado? ¿A qué se parece lo que has hecho? ¿Qué otras figuras podrías formar?</p> <p>Luego podrán crear historias a parit de lo que han elaborado.</p>



## Anexo 4. Validación de juicio de expertos

### EXPERTO 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE : **ESTRATEGIAS DIDACTICAS**

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Comunicación</b>								
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 2: Información</b>								
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 3: Conocimiento</b>								
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador:      Gutierrez Aquino Marleni

DNI: 42635287

Especialidad del validador: Especialista en educación

07 de junio de 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

DIR. - CUSCO  
 DEL  
 PICHARI MIMDIRI VILLA VIRGEN  
  
 LIC. ESTHER GUTIERREZ AQUINO  
 ESPECIALISTA DE EDUCACION INICIAL

Firma del Experto Informante

11

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE : **PENSAMIENTO CREATIVO**

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Fluidez</b>								
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 2: Originalidad</b>								
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 3: Flexibilidad</b>								
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 4: Elaborativo</b>								
10	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
11	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
12	Aplicados en instrumento de evaluación 3							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador:      Gutierrez Aquino Marleni

DNI: 42635287

Especialidad del validador: Especialista en educación

07 de junio de 2021

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

DIR. - CUSCO  
 DEL  
 PICHARI MIMDIRI VILLA VIRGEN  
  
 LIC. ESTHER GUTIERREZ AQUINO  
 ESPECIALISTA DE EDUCACION INICIAL

Firma del Experto Informante

12

## EXPERTO 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE : **ESTRATEGIAS DIDACTICAS**

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Comunicación</b>								
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 2: Información</b>								
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 3: Conocimiento</b>								
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Villafuerte Alvarez Carlos Alberto

DNI: 41920734

Especialidad del validador: Especialista en metodología

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.                      07 de junio de 2021  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante

13

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE : **PENSAMIENTO CREATIVO**

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Fluidez</b>								
1	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
2	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
3	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 2: Originalidad</b>								
4	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
5	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
6	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 3: Flexibilidad</b>								
7	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
8	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
9	Aplicados en instrumento de evaluación 3							
<b>DIMENSION 4: Elaborativo</b>								
10	Aplicados en instrumento de evaluación 1							
11	Aplicados en instrumento de evaluación 2							
12	Aplicados en instrumento de evaluación 3							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Villafuerte Alvarez Carlos Alberto

DNI: 41920734

Especialidad del validador: Especialista en metodología

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.                      07 de junio de 2021  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante

14

## Anexo 5. Validez del instrumento

### Cuadro de resumen

Resultados de expertos para la validez de los cuestionarios para las estrategias lúdicas y el pensamiento crítico.

	<b>Experto</b>	<b>Grado</b>	<b>Especialidad</b>	<b>Resultado</b>
<b>1</b>	Gutierrez Aquino Marleni	Magister	Educador	Aplicable
<b>2</b>	Villafuerte Álvarez Carlos Alberto	Doctor	Metodologo	Aplicable

## Anexo 6. Confiabilidad del instrumento

Aplicación de la prueba alfa de Cronbach en la prueba piloto de 20 estudiantes.

### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	20	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

### Estadísticos de fiabilidad

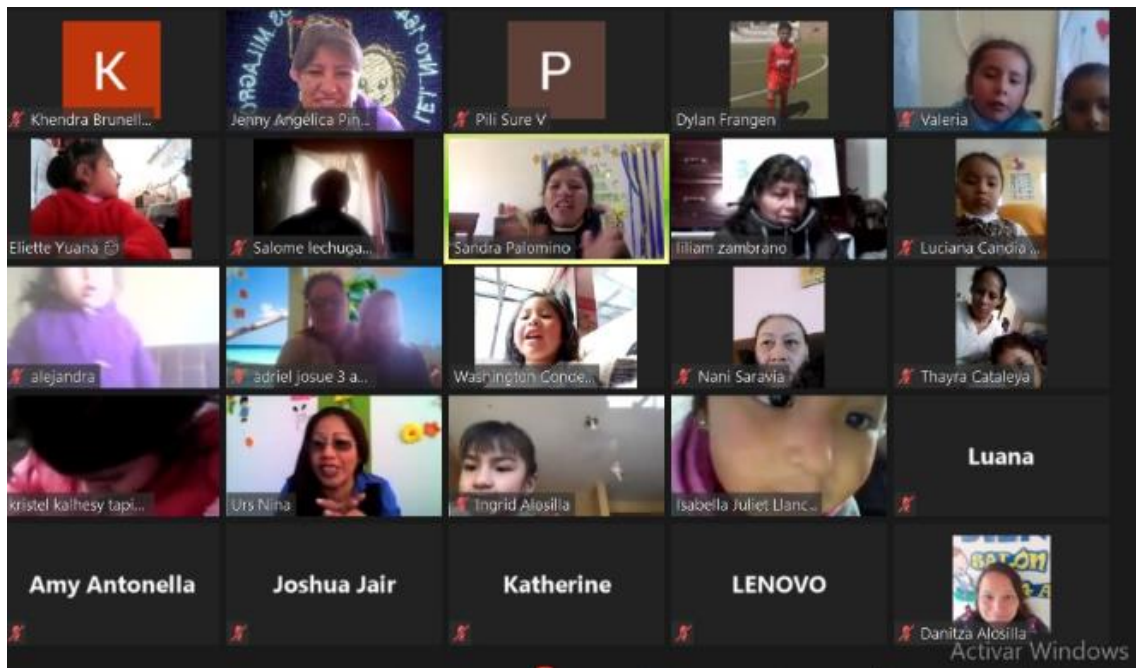
Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	3

## Interpretación

Los instrumentos aplicados resultaron confiables ya que obtuvo el valor de 0,855 y según la tabla categórica es considerado como confiable.



## Anexo 7. Evidencia de la aplicación del instrumento



## Anexo 8. Base de datos

ATEGIAS DIDACTICAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO / PRE PR						ESTRATEGIAS DIDACTICAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO / PRE PF					
ENCUESTA DOS	Genero	Alumnr	SESION	SESION	SESION	ENCUESTA DOS	Genero	Alumno	SESION 1	SESION 2	SESION 3
1	Hombre	ID-1	1	2	2	1	Hombre	ID-1	2	3	2
2	Mujer	ID-2	2	1	1	2	Mujer	ID-2	2	3	3
3	Mujer	ID-3	1	2	2	3	Mujer	ID-3	3	3	2
4	Mujer	ID-4	2	1	2	4	Mujer	ID-4	2	3	2
5	Mujer	ID-5	2	2	2	5	Mujer	ID-5	2	2	3
6	Hombre	ID-6	1	2	1	6	Hombre	ID-6	1	2	2
7	Hombre	ID-7	2	1	2	7	Hombre	ID-7	2	2	3
8	Mujer	ID-8	2	2	1	8	Mujer	ID-8	3	2	1
9	Hombre	ID-9	1	1	1	9	Hombre	ID-9	1	2	2
10	Hombre	ID-10	2	2	2	10	Hombre	ID-10	2	3	3
11	Hombre	ID-11	1	2	1	11	Hombre	ID-11	2	3	3
12	Mujer	ID-12	1	1	1	12	Mujer	ID-12	2	1	2
13	Hombre	ID-13	1	1	2	13	Hombre	ID-13	1	1	1
14	Hombre	ID-14	3	3	2	14	Hombre	ID-14	3	3	3
15	Mujer	ID-15	1	1	1	15	Mujer	ID-15	2	2	2
16	Hombre	ID-16	1	1	1	16	Hombre	ID-16	1	2	2
17	Mujer	ID-17	2	2	3	17	Mujer	ID-17	3	2	2
18	Hombre	ID-18	3	3	2	18	Hombre	ID-18	3	3	3
19	Mujer	ID-19	1	1	1	19	Mujer	ID-19	2	2	2
20	Hombre	ID-20	2	2	3	20	Hombre	ID-20	2	2	3
21	Mujer	ID-21	3	1	2	21	Mujer	ID-21	3	3	3
22	Hombre	ID-22	1	1	1	22	Hombre	ID-22	1	2	1
23	Hombre	ID-23	1	2	1	23	Hombre	ID-23	2	2	3
24	Mujer	ID-24	1	1	2	24	Mujer	ID-24	1	1	2
25	Hombre	ID-25	1	1	2	25	Hombre	ID-25	1	1	2
26	Mujer	ID-26	2	2	2	26	Mujer	ID-26	2	3	3
27	Hombre	ID-27	1	1	1	27	Hombre	ID-27	1	3	3
28	Hombre	ID-28	1	1	1	28	Hombre	ID-28	3	2	3
29	Mujer	ID-29	1	1	1	29	Mujer	ID-29	2	3	3
30	Hombre	ID-30	3	2	1	30	Hombre	ID-30	3	3	3
31	Mujer	ID-31	1	1	1	31	Mujer	ID-31	1	1	2
32	Hombre	ID-32	1	1	1	32	Hombre	ID-32	1	2	2
33	Hombre	ID-33	2	2	2	33	Hombre	ID-33	3	3	2
34	Hombre	ID-34	1	1	1	34	Hombre	ID-34	3	3	2
35	Mujer	ID-35	1	1	1	35	Mujer	ID-35	2	3	2
36	Mujer	ID-36	1	1	1	36	Mujer	ID-36	2	2	2
37	Hombre	ID-37	1	1	1	37	Hombre	ID-37	2	2	2
38	Mujer	ID-38	3	3	3	38	Mujer	ID-38	3	3	3
39	Hombre	ID-39	2	2	2	39	Hombre	ID-39	2	2	2
40	Hombre	ID-40	2	2	1	40	Hombre	ID-40	3	3	1
41	Mujer	ID-41	1	1	1	41	Mujer	ID-41	3	3	2
42	Hombre	ID-42	1	1	1	42	Hombre	ID-42	2	2	2
43	Mujer	ID-43	2	1	2	43	Mujer	ID-43	3	2	2
44	Hombre	ID-44	3	3	3	44	Hombre	ID-44	3	3	3
45	Hombre	ID-45	2	1	2	45	Hombre	ID-45	2	2	2
46	Mujer	ID-46	1	1	1	46	Mujer	ID-46	1	1	1
47	Mujer	ID-47	1	1	1	47	Mujer	ID-47	2	2	2
48	Hombre	ID-48	2	2	3	48	Hombre	ID-48	3	3	3
49	Mujer	ID-49	3	3	2	49	Mujer	ID-49	3	3	3
50	Hombre	ID-50	1	1	1	50	Hombre	ID-50	3	3	3
51	Hombre	ID-51	1	1	1	51	Hombre	ID-51	2	2	2
52	Mujer	ID-52	2	2	2	52	Mujer	ID-52	3	3	3
53	Hombre	ID-53	1	1	1	53	Hombre	ID-53	1	2	1
54	Mujer	ID-54	1	1	1	54	Mujer	ID-54	1	1	2
55	Hombre	ID-55	2	2	2	55	Hombre	ID-55	3	3	3
56	Mujer	ID-56	2	2	3	56	Mujer	ID-56	2	2	1
57	Hombre	ID-57	1	1	1	57	Hombre	ID-57	2	1	2
58	Mujer	ID-58	3	1	1	58	Mujer	ID-58	3	3	3
59	Hombre	ID-59	3	2	3	59	Hombre	ID-59	3	3	3
60	Hombre	ID-60	2	2	3	60	Hombre	ID-60	2	2	2
61	Mujer	ID-61	2	1	2	61	Mujer	ID-61	2	3	2
62	Hombre	ID-62	1	1	1	62	Hombre	ID-62	2	2	3
63	Hombre	ID-63	1	2	1	63	Hombre	ID-63	2	2	2
64	Mujer	ID-64	2	2	2	64	Mujer	ID-64	2	3	3
65	Hombre	ID-65	2	2	2	65	Hombre	ID-65	2	3	3
66	Mujer	ID-66	1	1	1	66	Mujer	ID-66	2	2	2
67	Hombre	ID-67	1	1	1	67	Hombre	ID-67	3	2	3
68	Hombre	ID-68	3	2	2	68	Hombre	ID-68	3	3	3
69	Mujer	ID-69	3	2	1	69	Mujer	ID-69	3	3	3
70	Hombre	ID-70	1	1	1	70	Hombre	ID-70	1	2	2
71	Hombre	ID-71	2	2	1	71	Hombre	ID-71	2	2	2
72	Mujer	ID-72	1	1	1	72	Mujer	ID-72	3	2	2
73	Hombre	ID-73	1	1	1	73	Hombre	ID-73	2	1	3
74	Hombre	ID-74	2	2	2	74	Hombre	ID-74	2	3	3
75	Mujer	ID-75	3	3	3	75	Mujer	ID-75	3	3	3
76	Hombre	ID-76	2	1	2	76	Hombre	ID-76	2	3	3
77	Mujer	ID-77	1	1	1	77	Mujer	ID-77	3	2	1
78	Hombre	ID-78	1	1	1	78	Hombre	ID-78	1	2	2
79	Mujer	ID-79	2	2	2	79	Mujer	ID-79	3	3	3
80	Mujer	ID-80	1	2	1	80	Mujer	ID-80	2	2	2
81	Hombre	ID-81	2	1	2	81	Hombre	ID-81	2	1	1
82	Mujer	ID-82	3	3	3	82	Mujer	ID-82	3	3	3
83	Mujer	ID-83	1	1	1	83	Mujer	ID-83	1	2	3
84	Hombre	ID-84	2	3	2	84	Hombre	ID-84	2	2	2
85	Mujer	ID-85	1	2	1	85	Mujer	ID-85	1	2	3
86	Mujer	ID-86	1	1	1	86	Mujer	ID-86	1	2	3
87	Mujer	ID-87	3	3	3	87	Mujer	ID-87	2	3	3
88	Hombre	ID-88	2	1	2	88	Hombre	ID-88	3	3	3
89	Mujer	ID-89	1	1	1	89	Mujer	ID-89	2	3	3
90	Hombre	ID-90	1	1	1	90	Hombre	ID-90	3	2	1
91	Mujer	ID-91	2	2	2	91	Mujer	ID-91	1	2	2
92	Mujer	ID-92	1	2	1	92	Mujer	ID-92	3	3	3
93	Hombre	ID-93	2	1	2	93	Hombre	ID-93	2	2	2
94	Mujer	ID-94	3	3	3	94	Mujer	ID-94	1	1	1
95	Mujer	ID-95	1	1	1	95	Mujer	ID-95	3	3	1
96	Hombre	ID-96	2	1	2	96	Hombre	ID-96	1	2	3
97	Mujer	ID-97	1	2	1	97	Mujer	ID-97	2	2	2
98	Hombre	ID-98	2	3	2	98	Hombre	ID-98	1	2	3
99	Mujer	ID-99	1	2	1	99	Mujer	ID-99	2	2	3
100	Mujer	ID-100	1	1	1	100	Mujer	ID-100	3	3	3
101	Hombre	ID-101	3	2	3	101	Hombre	ID-101	3	3	3

PRUEBA PRE-

PRUEBA POST-

## Anexo 9. Prueba de hipótesis

### Nivel de significancia:

$$\alpha = 0.05 (5\%)$$

### Regla de decisión:

Si p-valor < 0.05 se rechaza  $H_0$  (se acepta hipótesis alterna)

Si p-valor > 0.05 no se rechaza (se acepta)  $H_0$

### Prueba de comprobación de hipótesis – Wilcoxon

#### Prueba de hipótesis general

$H_0$ : Las estrategias didácticas no mejoran el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

$H_1$ : Las estrategias didácticas mejoran el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

**Tabla 3**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la variable pensamiento creativo*

		Rangos		Estadísticos de contraste <sup>a</sup>	
		N	Rango promedio	Suma de rangos	Post-test - Pre-test
Post-test - Pre-test	Rangos negativos	3 <sup>a</sup>	36,00	108,00	Z -6,732b
	Rangos positivos	63 <sup>b</sup>	33,38	2103,00	
	Empates	35 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral) ,000
	Total	101			

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test =Pre-test

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 3, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 63 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que los recursos didácticos mejoran el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

#### Prueba de hipótesis específica 1

$H_0$ : La comunicación no mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: La comunicación mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

**Tabla 4**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión comunicación en la variable pensamiento creativo*

		Rangos			Estadísticos de contraste <sup>a</sup>	
		N	Rango promedio	Suma de rangos		Post-test - Pre-test
D1 Post-test - D1 Pre-test	Rangos negativos	5 <sup>a</sup>	23,40	117,00	Z	-5,197 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	44 <sup>b</sup>	25,18	1108,00		
	Empates	52 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral)	,000
	Total	101				

a. D1\_Pos < D1\_Pre

b. D1\_Pos > D1\_Pre

c. D1\_Pos = D1\_Pre

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Los resultados de la tabla 4, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 44 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que la comunicación mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

## Prueba de hipótesis específica 2

Ho: La información no mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: La información mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

**Tabla 5**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión información en la variable pensamiento creativo*

		Rangos			Estadísticos de contraste <sup>a</sup>	
		N	Rango promedio	Suma de rangos		Post-test - Pre-test
D2 Post-test - D2 Pre-test	Rangos negativos	4 <sup>a</sup>	33,88	135,50	Z	-6,628 <sup>b</sup>
	Rangos positivos	63 <sup>b</sup>	34,01	2142,50		
	Empates	34 <sup>c</sup>			Sig. asintót. (bilateral)	,000
	Total	101				

De acuerdo a la Tabla 5, los resultados infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , el cual demuestra la prueba de veracidad de la hipótesis alterna y el valor Z brinda el comportamiento normal de los datos, es decir, que la información mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.

### Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El conocimiento no mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

H1: El conocimiento mejora el pensamiento creativo en una institución educativa pública del Cusco, 2021.

**Tabla 6**

*Prueba de rangos Wilcoxon de la dimensión conocimiento en la variable pensamiento creativo*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	6 <sup>a</sup>	37,00	222,00
Sección3_Pos -	Rangos positivos	66 <sup>b</sup>	36,45	2406,00
Sección3_Pre	Empates	29 <sup>c</sup>		
	Total	101		

a. Sección3\_Pos < Sección3\_Pre

b. Sección3\_Pos > Sección3\_Pre

c. Sección3\_Pos = Sección3\_Pre

Los resultados de la tabla 6, infieren que el valor de sigma es  $0,00 < 0,05$ , asimismo, 66 casos de rangos positivos (Post-test > Pre-test). Estos resultados demuestran que el conocimiento mejora el pensamiento creativo de los estudiantes de la institución educativa de Cusco, 2021.