



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Pensamiento divergente en infantes de cinco años, en escenarios
virtuales, Lima, 2021

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial**

AUTORA:

Dongo Rojas, Beruschka Rossemary (<https://orcid.org/0000-0001-6599-2766>)

ASESOR:

Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez (<https://orcid.org/0000-0003-4572-1381>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Línea 02: Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres que siempre me impulsaron a continuar y no rendirme, a mi esposo por su constante apoyo y fuerza y a mis hijos Ashley y Christopher que me motivan a ser mejor cada día.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad César Vallejo por acogernos durante toda mi formación académica y un agradecimiento especial a mi asesor, doctor Fernando Eli Ledesma Pérez por guiarme en la realización de este trabajo de investigación

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	13
3.3. Escenario de estudio	14
3.4. Participantes	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.6. Procedimiento	15
3.7. Rigor científico	16
3.8. Método de análisis de datos	17
3.9. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18
V. CONCLUSIONES	29
VI. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	37

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Red semántica de la categoría preparación	18
<i>Figura 2.</i> Red semántica de la categoría incubación	19
<i>Figura 3.</i> Red semántica de la categoría iluminación	20
<i>Figura 4.</i> Red semántica de la categoría elaboración	21
<i>Figura 5.</i> Red semántica de la triangulación del pensamiento divergente	22

Resumen

El pensamiento divergente es la capacidad que tienen las personas para pensar de forma paralela, de manera creativa, imaginativa, se apartan de la forma común de pensamiento homogenizado para expresarlo a través de otras formas. Los infantes de cinco años, son quienes debido a la plasticidad neuronal pueden aprovechar esta etapa de la vida para el desarrollo de este tipo de pensamiento. Esta investigación tuvo como objetivo comprender cómo se genera el pensamiento divergente en infantes de cinco años, se eligió un paradigma pospositivista, enfoque cualitativo, tipo básica, nivel comprensivo, de diseño fenomenológico hermenéutico, se tomó una muestra de seis madres de familia, cinco docentes y dos psicólogos a quienes se les aplicó una entrevista semiestructurada a profundidad, se concluyó que el pensamiento divergente se genera cuando el niño es capaz de brindar diversas soluciones ante determinadas situaciones, las cuales se manifiestan a través de la fluidez o verbalización de estas, así también la motivación es fundamental, puesto que un tema adecuado o una estrategia dinámica logrará despertar en el infante el interés y mostrará curiosidad por conocer más sobre un determinado tema, evidenciando sus emociones al conocer un nuevo tema y brindar nuevas ideas.

Palabras clave. Pensamiento divergente, preparación, incubación, iluminación, elaboración.

Abstract

Divergent thinking is the ability of people to think in a parallel, creative, imaginative way, moving away from the common form of homogenized thinking to express it through other forms. Five-year-old infants are those who, due to their neuronal plasticity, can take advantage of this stage of life for the development of this type of thinking. The objective of this research was to understand how divergent thinking is generated in five-year-old infants, a post-positivist paradigm was chosen, qualitative approach, basic type, comprehensive level, hermeneutic phenomenological design, a sample of six mothers, five teachers and two psychologists who were given an in-depth semi-structured interview, It was concluded that divergent thinking is generated when the child is able to provide various solutions to certain situations, which are manifested through the fluency or verbalization of these, as well as motivation is essential, since a suitable topic or a dynamic strategy will awaken the infant's interest and curiosity to learn more about a particular topic, showing their emotions when learning about a new topic and providing new ideas.

Keywords. Divergent thinking, preparation, incubation, illumination, elaboration.

I. INTRODUCCIÓN

El pensamiento divergente o también llamado pensamiento creativo, es aquel proceso cognitivo mediante el cual se relacionan o formulan nuevas ideas creativas a fin de resolver un problema. Este pensamiento se centra en el proceso creativo, y para llegar a la concepción de la misma influyen diferentes factores. La pandemia del COVID – 19 ha provocado un cambio súbito en el curso de las actividades, es así que este suceso ha hecho que el ser humano tenga que adaptarse y plantear nuevas ideas ya sea en lo laboral o académico. Los infantes se han visto afectados en cuanto a su socialización; pero este proceso está haciendo que tanto niños como adultos generen nuevos procesos creativos a fin de mejorar y desarrollarse en este nuevo estilo de vida.

La preparación es uno de los primeros pasos que se dan en el proceso creativo, ya que aquí se conceptualiza el problema (Palacios y Ruiz, 2019) se va a entender y adueñarse del mismo a fin de encontrar una mejor solución; durante esta fase se va a recolectar toda la información posible, para así que a mayor data obtenida mejor será el resultado logrado. Los infantes durante la pandemia han mostrado poca adaptación a la nueva modalidad en cuanto a la enseñanza y poca tolerancia al error (Areny, 2021) puesto que no han buscado más alternativas de solución a un problema, de igual modo no han comprendido ni reflexionado sobre el problema que ocurre a nivel mundial a causa de la COVID – 19 (López et al., 2020), esto ha incurrido en la falta de la escucha activa tanto de los infantes como de sus padres, puesto que no se ha mostrado una predisposición por parte de ambos para comunicarse durante este proceso. En consecuencia, los infantes no desarrollan la capacidad de preparación en el aula virtual, puesto que no llegan a comprender los problemas planteados ni buscan nuevas alternativas de solución.

La incubación es el proceso por el cual se van a generar ideas, la imaginación es un factor clave puesto que estas ideas surgirán de forma inconsciente y en el momento menos pensado (Osorio, 2020); estas ideas deben pasar por un proceso de depuración y mejoramiento hasta llegar a la idea que los lleve al éxito. Los infantes carecen de una liberación mental, puesto que no llegan a asimilar el problema que se les presenta al igual que no muestran una preocupación creativa

para la obtener una solución creativa y novedosa (BBC, 2020), es así que no se preocupan por innovar y mejorar sus ideas y presentan un conformismo hacia la solución encontrada (Stadler, 2021); los infantes no se acercan a una solución novedosa puesto que no utilizan la lluvia de ideas para así crear nuevos esquemas los cuales facilitan la formación de nuevos pensamientos. En consecuencia, los infantes no desarrollan la incubación en el aula virtual, ya que los infantes se conforman con la primera solución que puedan encontrar sin depurar y buscar la mejor solución.

La iluminación es el tercer paso el cual hace referencia a que el infante une las diferentes ideas o planteamientos antes pensados y los conceptualiza obteniendo así la solución (Sánchez-Domínguez et al., 2020). Los infantes carecen de iluminación, puesto que les falta inspiración creativa la que se evidencia por la ausencia de la curiosidad (BBVA, 2019), es por ello que no hacen uso de su imaginación para encontrar una solución o una idea novedosa, al igual que carecen de entusiasmo para el acercamiento a la solución; les falta la iluminación consciente para la generación de una lluvia de ideas y a partir de los esquemas antes planteados resolver los problemas (Núñez Lira et al., 2019), del mismo modo, el infante no comprende ni le da un valor determinado a la búsqueda de la solución. En consecuencia, la capacidad de la iluminación no se desarrolla en el aula virtual, puesto que los infantes no hacen nuevos planteamientos a fin de encontrar una solución novedosa a los problemas que se les plantean.

La elaboración es el proceso por el cual se va a embellecer y perfeccionar la solución obtenida con anterioridad, aquí el infante va a plasmarlo o mostrarlo de acuerdo a su creatividad y la percepción que haya concebido (Valero Matas, 2019). Los infantes no reciben de forma positiva las críticas constructivas, la diferente forma de pensar respecto a lo presentado ya sea por sus pares, maestros o padres, estas se manifiestan a través del enojo y la frustración (Dussel et al., 2020), del mismo modo no le dan la importancia necesaria a su trabajo puesto que no lo consideran el mejor; la comunicación se ve afectada puesto que los infantes se retraen y no explican la solución al problema (Ministerio de Educación de Ecuador, 2019), ya que les cuesta expresarse en el entorno virtual. En consecuencia, la capacidad de elaboración no se desarrolla en el aula virtual, puesto que los infantes

no le dan la importancia debida a la solución encontrada y se conforman con lo obtenido, es así que no manifiestan su creatividad y la percepción del problema.

El problema de investigación se planteó de la siguiente manera: ¿Cómo se genera el pensamiento divergente en infantes de cinco años, en escenarios virtuales? Y las preguntas específicas son: (1) ¿Cómo se genera la preparación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años?, (2) ¿Cómo se genera la incubación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años?, (3) ¿Cómo se genera la iluminación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años? Y (4) ¿Cómo se genera la elaboración del pensamiento divergente en infantes de cinco años?

La presente investigación es conveniente por la existencia de literatura en las bases de datos indizadas sobre el pensamiento divergente, así mismo, se cuenta con acceso a bibliotecas especializadas y los resultados son confiables y rigurosos que servirán para la investigación realizada. Esta investigación es relevante ya que se busca conocer cómo se genera el pensamiento divergente en los infantes durante la educación e-learning, está debida a la pandemia del COVID – 19 que viene afectando a nivel mundial desde el año 2020 hasta la actualidad 2022. Es justificable ya que los resultados de la investigación describirán cómo se genera el pensamiento divergente en los infantes de cinco años en escenarios virtuales, es así que servirá para la comprensión tanto de los docentes como de los padres de familia.

El objetivo general es comprender la generación del pensamiento divergente en infantes de cinco años y los objetivos específicos son: (1) Describir la preparación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años, (2) Describir la iluminación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años, (3) Describir la incubación en el pensamiento divergente en infantes de cinco años y (4) Describir la elaboración en el pensamiento divergente en infantes de cinco años.

II. MARCO TEÓRICO

Li et al. (2021) realizaron una investigación en EE.UU., con la finalidad de comprender el pensamiento creativo, evaluar y comparar la memoria semántica con apoyo de herramientas tecnológicas tales como las redes computacionales; se empleó un método cuantitativo; participaron 186 estudiantes los cuales completaron tres evaluaciones tanto de fluidez como de producción; los resultados mostraron que los estudiantes que realizan metáforas son más flexibles y tienen una óptima adaptación, por el contrario los estudiantes que producen menos metáforas son rígidos e inflexibles, es importante considerar que los resultados fueron similares para ambos puntos evaluados (fluidez y producción); se concluyó que se pudo promover la capacidad de asociación y flexibilidad en los estudiantes a fin de hallar o potenciar asociaciones remotas y así se genere más metáforas creativas.

Cheng et al. (2022) realizaron una investigación en Beijing, China, en un estudio en el que buscaron conocer el efecto que produce la ansiedad en el proceso creativo a largo plazo en infantes de cinco años; se empleó un método cuantitativo de diseño longitudinal; participaron 96 familias, de los cuales 42 fueron niños y 54 niñas donde se obtuvo información a lo largo de los años, dentro del 1er y 2do años se recopiló datos de evaluación social e información básica familiar, a los dos años se evaluó su capacidad cognitiva, a los tres años se informó del grado de motivación en los infantes y a los cinco años se evaluó la creatividad; los resultados evidenciaron que los efectos que produce la ansiedad son negativos para el desarrollo de la creatividad del infante, es por ello que la motivación es primordial para lograr generar la creatividad en el infante; se concluyó que es fundamental motivar al infante haciendo uso de diversos recursos para evitar la ansiedad, ya sea una ansiedad general o una ansiedad por separación.

Xu et al. (2022) realizaron una investigación en China, en la que buscaron conocer la relación entre el pensamiento computacional CT y la fluidez aritmética, de igual manera la relación con la creatividad en infantes; se empleó un método cuantitativo; participaron 92 infantes de los cuales el promedio de edad osciló entre los cinco y seis años, los cuales resolvieron diversas pruebas como de

razonamiento matemático, pensamiento computacional y el pensamiento creativo; los resultados mostraron que existe relación entre el pensamiento computacional CT y la fluidez aritmética, a través de del razonamiento y estos se ven inmersos para lograr el desarrollo positivo de la creatividad; se concluyó que el pensamiento computacional se debe incluir en la educación escolar temprana, puesto que de esta manera se desarrollará una mejor fluidez aritmética y el desarrollo de la creatividad ante un determinado problema.

Holguin Álvarez et al. (2020) realizaron una investigación en Perú en la que implementaron un programa basado en un videojuego para conocer cómo influye en el razonamiento matemático, se usó el videojuego Plantas vs. zombies puesto que es llamativo, de fácil acceso y que motiva al infante; se empleó un método; participaron 96 infantes de 6 años a los cuales se les evaluó antes de aplicar el programa experimental del videojuego, se les realizó otra evaluación una vez terminada el programa; los resultados que se obtuvieron fueron positivos para la seriación, cardinalidad y conservación cognitiva; se concluyó que de acuerdo a la complejidad del juego el infante reduce la carga cognitiva, de igual manera mejorar la atención y la fluidez en el cálculo operacional.

Anjum y Suneel (2021) realizaron una investigación en Pakistán, donde realizaron un estudio que buscó conocer cómo la incubación influyó en la forma creativa de resolver determinados problemas; se empleó un método cuantitativo de diseño cuasi - experimental; participaron 60 alumnos de una universidad privada, a estos alumnos se le asignó un grupo control y dos experimentales; los resultados fueron que la incubación no influye en la forma creativa de resolver determinados problemas, más por el contrario el sistema educativo y la realidad del entorno repercute en la resolución creativa de problemas; se concluyó que los resultados no apoyaron la influencia de la incubación en la resolución creativa de los problemas.

Shaw et al. (2022) realizaron una investigación en EE.UU. en la que buscaron conocer si durante el proceso de incubación es pertinente tener un pequeño descanso a fin de lograr mejores resultados y estrategias más creativas en cuanto

a tareas matemáticas; se empleó un método cuantitativo de diseño cuasi - experimental; participaron 211 estudiantes de primaria desde 1° a 5° grado, se dividieron en dos grupos para rendir una prueba en las que tenían que resolver problemas matemáticos reales, a un determinado grupo se le permitió un breve descanso y luego continuar con la prueba; los resultados mostraron que los estudiantes que tuvieron un breve descanso obtuvieron mejores resultados en la 2da parte de la prueba respecto al grupo de alumnos que no tuvo descanso; se concluyó que un breve descanso es favorable en el proceso de incubación, pero para mejorar la creatividad de los estudiantes se debe tener un descanso más prolongado y buscar otras estrategias a fin de lograr mejores resultados matemáticos.

Somwaeng (2021) realizó una investigación en Tailandia, en un proyecto que busco conocer los beneficios de la educación STEM en infantes, en el cual cotejó el antes y después de la aplicación de este sistema educativo, para ello se trabajó en cuatro temas que fueron la temporada feliz, las mariposas de colores, el viaje maravilloso y tierra – roca – arena, los cuales eran importantes y necesarios para el desarrollo del infante a lo largo de su vida; se empleó un método cuantitativo con un diseño cuasi – experimental; participaron 30 infantes de kindergarten del primer semestre del año escolar; los resultados mostraron que la aplicación del sistema educativo STEM fue favorable ya que los infantes muestran una puntuación elevada en el pensamiento creativo respecto a la evaluación previa al uso del STEM; se concluyó que la aplicación del modelo educativo STEM favorece al pensamiento creativo de los infantes, del mismo modo el de los docentes puesto que se necesita una capacitación constante y ambientes renovados para la obtención de mejores resultados.

Bulut et al. (2022) realizaron un estudio en Estambul, Turquía en la que buscaron conocer cuál es el efecto del desarrollo de juegos educativos en el proceso creativo de los estudiantes de 5to y 6to de primaria; se empleó un método cuantitativo de diseño experimental; participaron 23 estudiantes de una escuela privada, los cuales eran miembros de “Game Design Club”, se realizaron pruebas antes y después de este programa, midiendo su creatividad con el Test de Creatividad de Torrance; los

resultados mostraron puntuaciones más elevadas respecto a las cuatro dimensiones del pensamiento creativo, luego de realizado este programa, puesto que los videojuegos fueron creados por ellos mismos; se concluyó que las sesiones de aprendizaje orientadas o basadas en videojuegos son más eficaces que el uso tradicional de una sesión de aprendizaje en cuanto al rendimiento académico, la participación activa de los estudiantes y de igual manera se logra generar el interés y motivación importantes para el desarrollo de la creatividad.

Nikkola et al. (2022) realizaron una investigación en Finlandia, en un estudio en la que buscaron conocer la relación del pensamiento creativo con las habilidades sociales en jardines de infancia en situaciones cotidianas; se empleó un método cuantitativo; participaron 203 niños de 23 jardines de infancia, donde los maestros realizaron cuestionarios y pruebas a cada estudiante durante cinco meses; los resultados mostraron que existe una relación positiva entre el pensamiento creativo (fluidez, originalidad, imaginación) y las habilidades sociales, puesto que se evidenció que los infantes son más creativos en situaciones novedosas que en situaciones cotidianas o participación diaria; se concluyó que la participación al igual que la interacción de los infantes es más factible a través de los juegos y su imaginación, caso contrario sucede en cuanto a lo académico, es por ello que el docente debe de estar preparado para modificar o adaptar sus sesiones acorde a lo que necesite el infante.

Vink et al. (2021) realizaron una investigación en Holanda en la que buscaron conocer cuál fue la influencia del pensamiento convergente y la creatividad respecto a la resolución de tareas matemáticas; se empleó un método cuantitativo de diseño cuasi - experimental; participaron 229 estudiantes de 12 escuelas primarias en diversas pruebas visuales y verbales en relación a las tareas matemáticas; los resultados mostraron que existe una relación positiva entre el pensamiento convergente y las matemáticas, del mismo modo de acuerdo a las pruebas se evidencia que la creatividad complementa al pensamiento convergente en cuanto a la resolución de tareas matemáticas, puesto que se dio la fluidez en cuanto respuestas correctas hay, la flexibilidad respecto a las diversas soluciones que se pueden plantear y la originalidad que se refiere a la respuesta o resultado

novedoso; se concluyó que el pensamiento convergente tiene influencia en la resolución de tareas matemáticas y que la creatividad va a complementar la solución de problemas matemáticos.

Yustina et al. (2022) realizaron un estudio en Indonesia que buscó conocer el efecto del e-learning respecto al modelo de aprendizaje en problemas y las habilidades creativas durante la pandemia del COVID-19; se empleó un método cuantitativo de diseño cuasi-experimental; participaron estudiantes de secundaria, en los cuales trabajaron en base a cuatro indicadores, la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, se utilizó una evaluación de opción múltiple la cual consta de 20 ítems; los resultados mostraron que el grupo que utilizó el modelo de aprendizaje en problemas fue mayor al grupo control que no utilizó dicho modelo; se concluyó que el modelo de aprendizaje en problemas por medio del e-learning fue efectivo en el proceso creativo, en especial se fomentó la originalidad y la elaboración en contraste de los que no usaron este modelo.

Tocci et al. (2022) realizaron una investigación en Italia en la que buscaron comprobar la eficacia de un programa de educación física basado en la inhibición y el pensamiento creativo a fin de mejorar la respuesta motora creativa mediante el desarrollo de procesos cognitivos; se empleó un método cuantitativo de diseño longitudinal; participaron 142 niños entre seis a nueve años de dos escuelas, en las que se evaluó durante ocho clases durante el horario escolar, se preparó estas evaluaciones en base a un manual para adaptar los juegos y actividades acorde a la edad y necesidad de los niños; los resultados mostraron que el programa utilizado dio resultados positivos en cuanto a la fluidez y la flexibilidad respecto a la respuesta motora y que la originalidad del pensamiento mejoró gracias a la inhibición de algunos pensamientos; se concluyó que este programa fue beneficioso para los niños puesto que generó resultados motores creativos y novedosos, de acuerdo a la fluidez, flexibilidad y originalidad del movimiento.

Bai et al. (2021) realizaron una investigación en Países Bajos para investigar como es el proceso del pensamiento creativo de infantes de cuatro años, a través de los diversos factores como son las habilidades sociales, la fluidez y la originalidad; se

empleó un método cuantitativo de diseño longitudinal; participaron 107 niños de cuatro a seis años de cuatro jardines de infancia, se realizaron diversas pruebas en las cuales se les brindaba diferentes objetos con el fin de conocer el diverso uso y significado de los objetos presentados; los resultados mostraron los infantes lograron puntuación alta puesto que en cuanto a la fluidez expresaban diversas ideas, de igual manera en cuanto a la originalidad fue necesario recibir ciertos estímulos o sugerencia de un posible uso haciendo que el infante manifieste ideas novedosas ; se concluyó que existen semejanzas en cuanto a los resultados de los infantes de cuatro años a los resultados obtenidos en adultos, así mismo se evidenció que con un adecuado estímulo se puede lograr que el infante desarrolle su creatividad y brindar ideas novedosas, de igual manera realizar investigaciones en las que se profundice en cómo el docente brinda temas motivadores y estimulantes para desarrollar la creatividad en los infantes.

Seehagen et al. (2021) realizaron una investigación en Nueva Zelanda para dar a conocer cómo es que el sueño de la noche anterior del niño repercute en el proceso cognitivo, lo cual implica aprender, resolver problemas, organizar, el pensamiento creativo; se empleó un método cuantitativo de tipo experimental; participaron 43 bebés previo consentimiento de los padres en el rango de edad de 13 a 16 meses, a los cuales se evaluó la calidad y duración del sueño en un plazo no mayor a una semana en relación al pensamiento creativo y funciones cognitivas; los resultados indicaron que existe una relación positiva entre el pensamiento creativo y la calidad y duración del sueño anterior de niño a la evaluación, por el contrario si el niño no tiene un sueño tranquilo y se despierta cada cierto momento influye de manera negativa en el pensamiento creativo del niño; se concluyó que para el desarrollo temprano del pensamiento divergente en los niños se debe considerar como factor clave el sueño (calidad y duración) más no las pequeñas siestas que tienen, cabe resaltar que este estudio se realizó con bebés y se sugiere que en futuros estudios consideren incluir o ampliar el rango de edad a bien de investigar la relación entre el sueño y el pensamiento divergente.

Teoría general

La teoría de la construcción social hace énfasis en la construcción de la realidad, la cual se va a generar en el ser humano por medio de diversos factores, analizando la información que obtenga, esto para lograr relacionar este nuevo aprendizaje o conocimiento con tema o conocimiento previo; las diversas experiencias personales van formando parte de él, interiorizando y propiciando la formación de la conciencia, de esta manera se relacionan con sus pares con el mismo pensamiento o conocimiento siendo este paso fundamental para la socialización y formación de la sociedad. A través de esta teoría se plantea también que cuando el ser humano logre interiorizar y comprender su realidad podrá crear nuevas cosas o mejorar algunas ya creadas o establecidas, es por ello que tiene relación con la interiorización del mundo que lo rodea y de la expresión de la misma a través de la creatividad (Berger y Luckman, 1986)

Teoría sustantiva

La teoría de la inteligencia planteada por Guilford, habla de la creatividad como un proceso cognitivo que se desarrolla en paralelo con la inteligencia del infante, en su inicio Guilford planteó la Estructura del Intelecto donde era un modelo geométrico, al profundizar su estudio modificó los procesos a considerarse en el desarrollo del pensamiento divergente. Es así que a través de esta teoría enfatiza en que la reflexión, creatividad y originalidad son tan importantes como el pensamiento convergente, que se manifiesta a través de ideas pre establecidas y lineales, todas estas siguiendo una secuencia o normas ya establecidas (Guilford, 1950)

Teoría temática

La teoría de Guilford ha servido de base para la formación de test de creatividad y el planteamiento de nuevas fases o etapas del proceso creativo como lo planteado por Wallas (1926).

Preparación de acuerdo al autor, refiere que se debe de seguir un orden para lograr la solución buscada; es así que lo primero que se debe hacer es recabar toda la información posible a fin de encontrar una solución creativa (Wallas, 1926).

Incubación de acuerdo al autor, hace referencia a que es el momento inconsciente en el cual va a desarrollar nuevos esquemas para encontrar una solución que de forma consciente no se dan, este momento llega después de desconectarse del problema (Wallas, 1926).

Iluminación de acuerdo al autor, hace referencia a que esta fase es involuntaria, puesto que surge en cualquier momento a fin de obtener posibles soluciones (Wallas, 1926).

Elaboración de acuerdo al autor, hace referencia a que es aquí donde se evalúa y analiza las soluciones obtenidas de manera inconsciente; esta fase es crucial para darle forma y lograr plantear la mejor solución al problema (Wallas, 1926).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

En esta investigación se empleó el paradigma naturalista. Este paradigma propone que la realidad en tanto realidad solo existe en la subjetividad de la persona y no es posible estudiarla en otro ámbito que no sea la subjetividad. (Souza de Minayo et al., 2003)

Esta investigación que se usó es de enfoque cualitativo. Este enfoque utiliza la recolección de datos y los analiza a través de diferentes métodos y técnicas; es de forma circular, ya que la investigación se mueve en ambos sentidos y busca describir las cualidades del fenómeno estudiado (Vargas, 2007), a través de este enfoque se busca comprender las diferentes acciones y como son asimiladas dentro del pensamiento divergente.

La investigación que se usó es de tipo básica, ya que está buscando orientar a futuras investigaciones, sin alterar algún resultado previo; su aporte es científico y busca contribuir a la generación de un nuevo conocimiento dentro de un marco teórico y permaneciendo en él (Flick, 2007).

Esta investigación que se usó es de nivel comprensivo puesto que el autor observa el proceso de interpretación que los informantes hacen de su realidad, a su vez investigar la forma en que le asignan un significado a un determinado hecho o acción (Dilthey, 1886).

El diseño que se usó fue el fenomenológico hermenéutico porque se relaciona con el interior de las personas, a través de este diseño se analiza y reflexiona sobre diferentes hechos en los informantes; se analiza emociones, recuerdos, procesos cognitivos a fin de comprender la naturaleza del ser humano (Vargas, 2007).

La investigación usó un corte sincrónico, ya que se estudia un determinado fenómeno o hecho en un periodo establecido, puede ser semanas o meses (Universidad de Valencia, 2016).

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización (autor teórico)

Unidad temática: El pensamiento divergente

La unidad temática para la investigación se operacionalizó en cuatro categorías (Anexo 1), las cuales a continuación se mencionan:

Categorías:

Preparación: Esta categoría tiene tres subcategorías (1) Flexibilidad mental la misma que de manera apriorística tiene tres índices (a) adaptación (b) tolerancia al error y (c) capacidad de cambio (2) Apertura de mente la misma que de manera apriorística tiene dos índices (a) apreciación de la realidad y (b) reflexión (3) Escucha activa la misma que de manera apriorística tiene cinco índices (a) recibir (b) comprender (c) recordar (d) evaluar y (e) responder.

Incubación: Esta categoría tiene dos subcategorías (1) Liberación mental la misma que de manera apriorística tiene tres índices (a) interiorización del problema (b) sustitución de pensamiento y (c) preocupación creadora (2) Recombinación inconsciente la misma que de manera apriorística tiene dos índices (a) nuevos esquemas y (b) asociaciones impredecibles.

Iluminación: Esta categoría tiene dos subcategorías (1) Inspiración creativa la misma que de manera apriorística tiene cinco índices (a) entusiasmo (b) curiosidad intelectual (c) imaginación (d) Intuición y (e) percepción del entorno (2) Iluminación consciente la misma que de manera apriorística tiene tres índices (a) aproximación a la solución (b) lluvia de ideas y (c) insight.

Elaboración: Esta categoría tiene tres subcategorías (1) Crítica constructiva la misma que de manera apriorística tiene tres índices (a) observación (b) realiza una evaluación y (c) propone nuevas soluciones (2) Evaluación lógica la misma que de manera apriorística tiene dos índices (a) verificación coherente y (b) apreciación razonable (3) Comunicación eficaz la misma que de manera apriorística tiene cinco índices (a) claridad (b) precisión (c) objetividad (d) oportuna y (e) interesante.

3.3. Escenario de estudio

El escenario ciudad urbana - metrópolis de Lima, capital del Perú con una población aproximada de diez millones de habitantes que representan un 30 % de la población peruana (INEI, 2022); se caracteriza por contar con los servicios básicos de agua potable y luz eléctrica, cuenta con acceso a internet, pistas y veredas; la mayoría de ellas se centra en Lima. Debido a la pandemia del COVID - 19, la educación se brinda de forma virtual a través de diferentes herramientas tecnológicas como whatsapp, zoom o meet; las evidencias son entregadas de la por whatsapp, correo electrónico, drive o facebook.

3.4. Participantes

Unidad de análisis (infantes).

Participaron en esta investigación infantes de cinco años hasta antes de cumplir los seis años.

Criterios de inclusión: Infantes de cinco años que formen parte de instituciones públicas y/o privadas, en modalidad virtual y que los padres aceptaron participar del proyecto de investigación.

Criterios de exclusión: Infantes de cinco años que formen parte de instituciones parroquiales, que estén cursando en la modalidad de semi presencialidad y que los padres no aceptaron participar del proyecto de investigación.

Informantes clave

Participaron en esta investigación:

- Seis madres de familia, de 30 a 40 años, que cuenten con una familia constituida y con un rango de hijos en promedio de 2.5
- Cinco docentes que tengan a cargo aulas de cinco años, licenciados, de 30 a 45 años y con una experiencia mayor a cinco años.
- Dos psicólogos, de 30 a 40 años, con experiencia educativa de 3 a más años

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica. En esta investigación se utilizó la entrevista semiestructurada a profundidad, es una técnica usada en las investigaciones cualitativas y se realizan diversas preguntas abiertas a diferencia a otro tipo de entrevista, se cuenta con un guion o preguntas ya esquematizadas, pero con la posibilidad de que se formulen nuevas preguntas referente a la respuesta que puede brindar el informante; el entrevistador conoce el tema o fenómeno que busca comprender (Arteaga, 2020)

Instrumento. En esta investigación se utilizó el guion de entrevista con siete preguntas orientadoras, para profundizar en la obtención de los datos requeridos, se recurrió a las preguntas hasta la saturación. El guion de entrevista es la secuencia de preguntas ya plasmadas o analizadas por el entrevistador; es un base para la formación de nuevas preguntas que puedan surgir de acuerdo a la evolución de la entrevista, es flexible y es ideal para obtener información precisa del informante (Troncoso-Pantoja y Amaya-Placencia, 2017)

3.6. Procedimiento

Primero. Se contactó con el informante clave por medio de una llamada telefónica para coordinar una reunión a través de zoom o meet para comentarle sobre el proyecto de investigación, brindarle una breve descripción del tema, los objetivos y la orientación de la investigación.

Segundo. Se compartió las preguntas del guion de entrevista para que el contacto clave se prepare para la misma. Se darán dos semanas de plazo para la siguiente reunión.

Tercero. Se realizó la entrevista con un periodo de duración de una hora, la reunión se realizará por el aplicativo zoom o meet, con previa autorización del informante clave la entrevista será grabada para el posterior vaciado y análisis de los datos obtenidos.

Cuarto. Las entrevistas fueron revisadas para identificar los núcleos temáticos y ver su correspondencia con las categorías apriorísticas.

Quinto. Las entrevistas fueron cargadas al software cualitativo para la codificación, establecer el enraizamiento y densidad, categorización y luego la generación de redes semánticas y triangulación.

3.7. Rigor científico

En la investigación se utilizó el rigor científico de acuerdo al paradigma naturalista, ya que está demanda criterios a considerar a fin de que la investigación sea confiable y pertinente.

Credibilidad

La credibilidad hace referencia a la validez interna, la cual busca que la información plasmada sea verídica y considerada real; es decir que la respuesta dada en la entrevista realizada a los informantes claves sea transcrita tal cual fueron las respuestas dadas contando experiencias, anécdotas e incluso sus sentimientos, haciendo así que la investigación sea confiable (González-Díaz y Serrano, 2021)

Confirmabilidad

La confirmabilidad o auditabilidad nos plantea que la investigación realizada debe ser neutral, respecto a otras investigaciones ya realizadas que siguen la misma línea o tema, la interpretación de los resultados obtenidos en la entrevista serán objetivos al planteamiento, existe la posibilidad de encontrar resultados o hallazgos similares al autor original (González-Díaz y Serrano, 2021)

Transferibilidad

La transferibilidad está relacionada con la posibilidad de realizar el mismo estudio en diferentes contextos; se debe considerar la utilidad del consentimiento informado a fin de que los participantes autoricen o no la divulgación y uso de la información brindada en la investigación. Considerando así que la investigación puede servir de base o referencia para futuras investigaciones (González-Díaz y Serrano, 2021)

Triangulación

La triangulación se basa en la validación y contraste de los resultados obtenidos en las entrevistas con diferentes análisis previos con un objetivo similar al planteado

en el estudio, de esta manera se dará más realce a las conclusiones (Aguilar Gavira y Barroso Osuno, 2015)

Saturación

La saturación sucede cuando la información obtenida o brindada por parte de los informantes es similar o igual, puesto que no han dado algún plus o novedad a su respuesta, llegando así a la redundancia en la información brindada (Castillo y Vásquez, 2003)

3.8. Método de análisis de datos

Al terminar la recolección de datos a través del guion de entrevista, se procesaron los datos, codificando y elaborando un libro de códigos apoyados del programa Atlasti. Una vez realizado este paso, los resultados fueron mostrados en una red semántica para su posterior análisis.

3.9. Aspectos éticos

Se requirió los consentimientos de los participantes entrevistados, se respetó la identidad de los participantes los que permanecerán en reserva durante y después el proceso de investigación, los autores citados fueron referenciados. Código APA, Código ética Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Figura 1

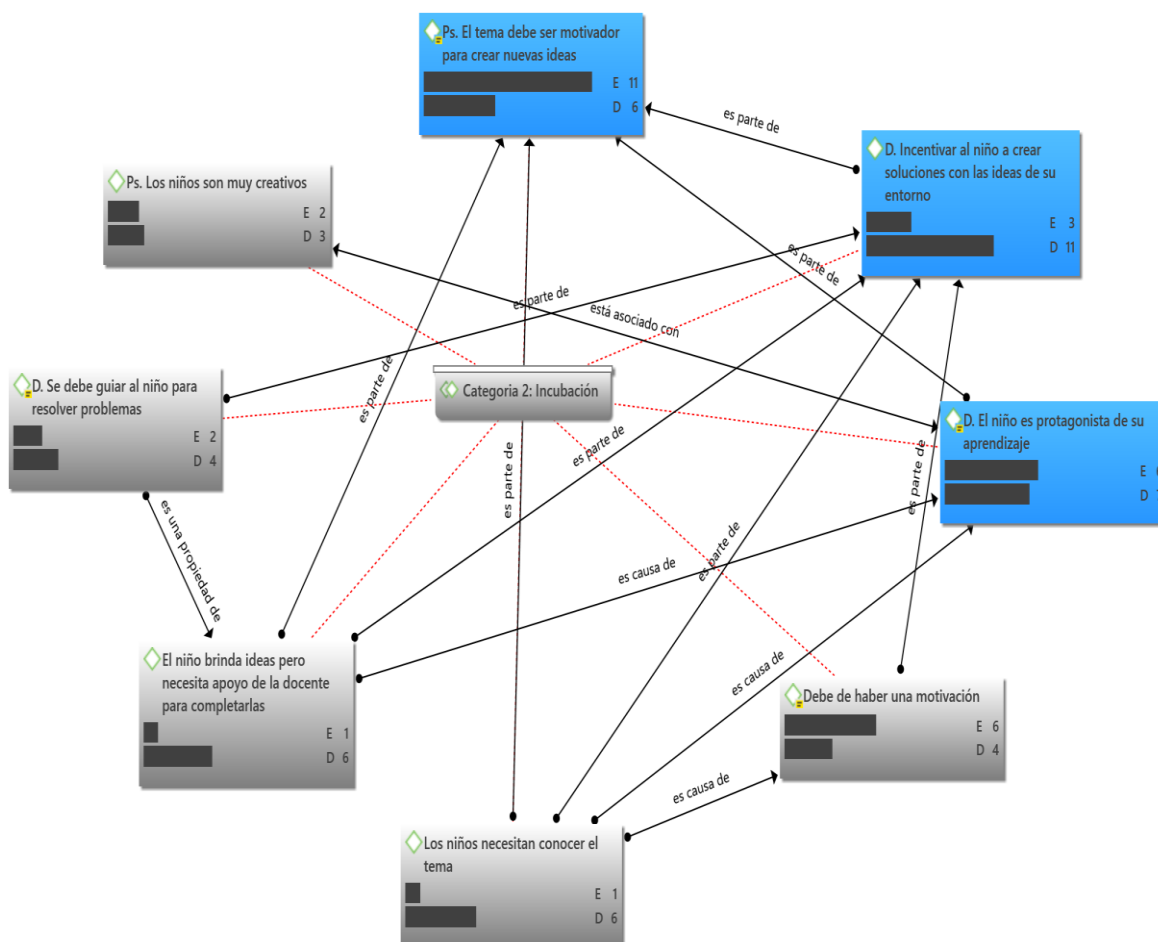
Preparación en el pensamiento divergente



Del análisis del contenido del discurso de los informantes se encontró que los códigos emergentes que explican la preparación del pensamiento divergente en los infantes, es que los padres de familia y docentes deben de participar en el proceso de adaptación, logrando así su adaptación, en algunas oportunidades al niño se le dificulta generar nuevas ideas. Además, en el aula virtual el niño no se siente muy entusiasmado, se debe fomentar la atención en los niños, influye la personalidad del niño en este proceso, en muchos casos no utilizaban herramientas tecnológicas, al paso de los meses el niño logra dominar las herramientas tecnológicas.

Figura 2

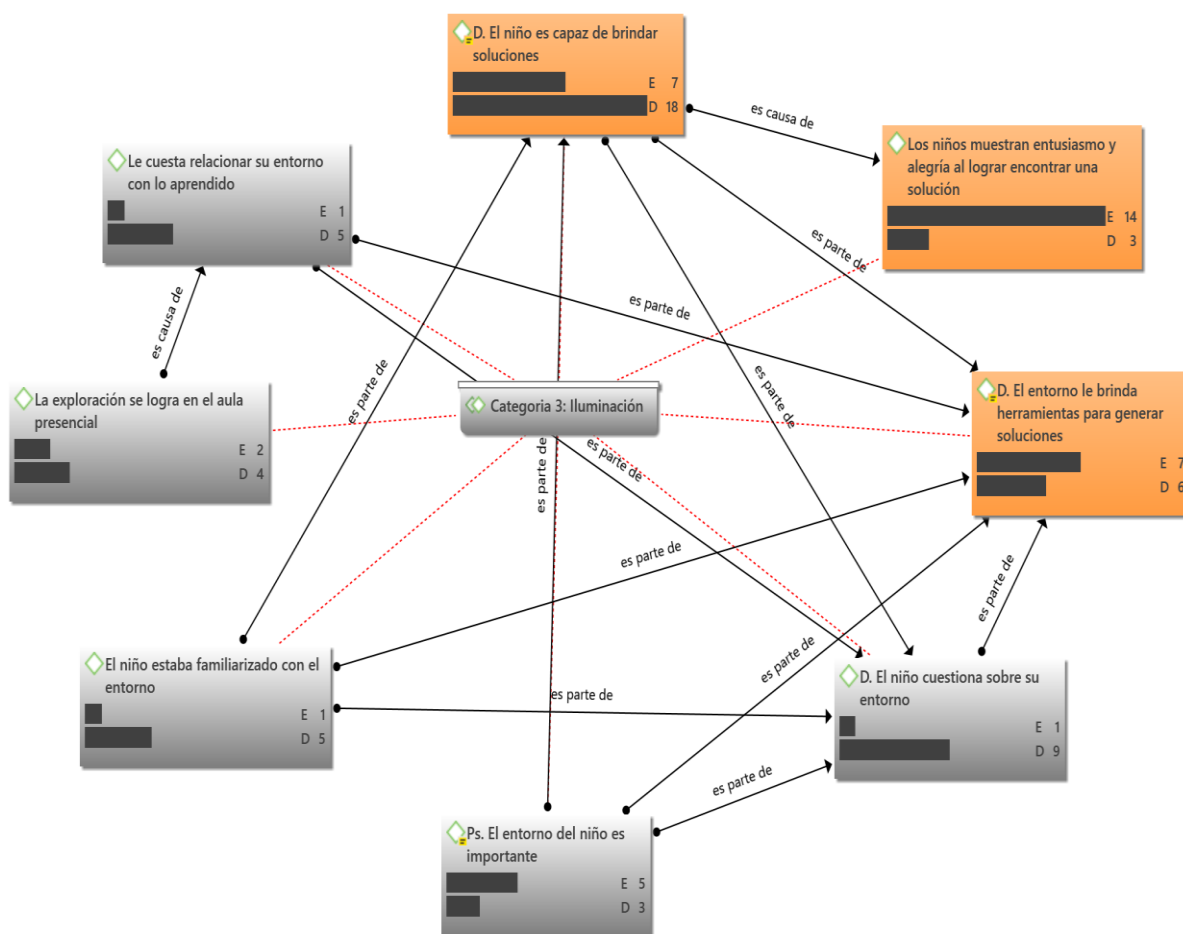
Incubación en el pensamiento divergente



Del análisis del contenido del discurso de los informantes se encontró que los códigos emergentes que explican la incubación del pensamiento divergente en los infantes, el tema debe ser motivador para crear nuevas ideas, incentivar al niño a crear soluciones con las ideas de su entorno, el niño es protagonista de su aprendizaje. Además, debe de haber una motivación, los niños necesitan conocer el tema, el niño brinda ideas, pero necesita apoyo de la docente para completarlas, se debe guiar al niño para resolver problemas, los niños son muy creativos.

Figura 3

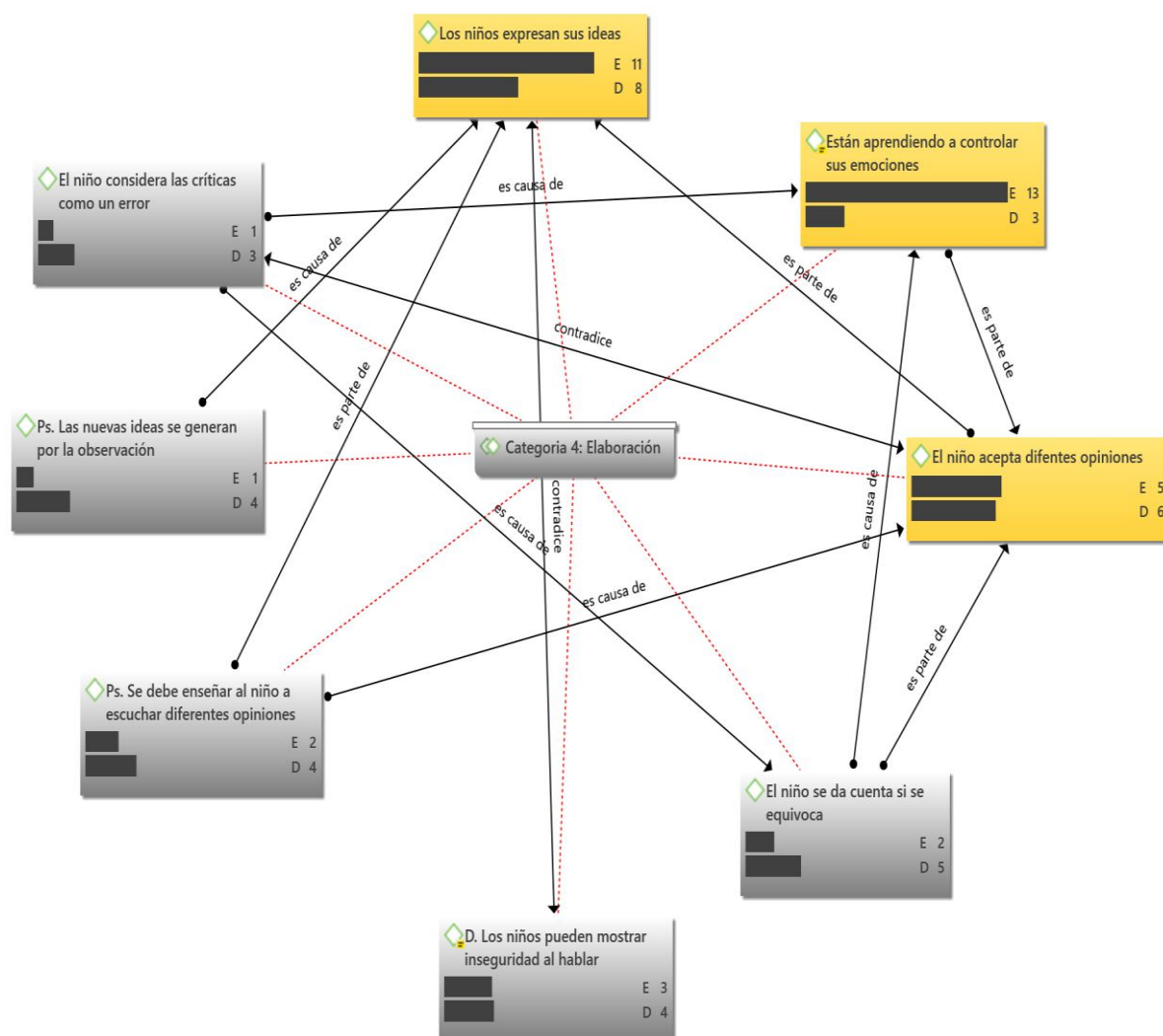
Iluminación en el pensamiento divergente



Del análisis del contenido del discurso de los informantes se encontró que los códigos emergentes que explican la iluminación del pensamiento divergente en los infantes, el niño es capaz de brindar soluciones, los niños muestran entusiasmo y alegría al lograr encontrar una solución, el entorno le brinda herramientas para generar soluciones. Además, el niño cuestiona sobre su entorno, el entorno del niño es importante, el niño estaba familiarizado con el entorno, la exploración se logra en el aula presencial, le cuesta relacionar su entorno con lo aprendido.

Figura 4

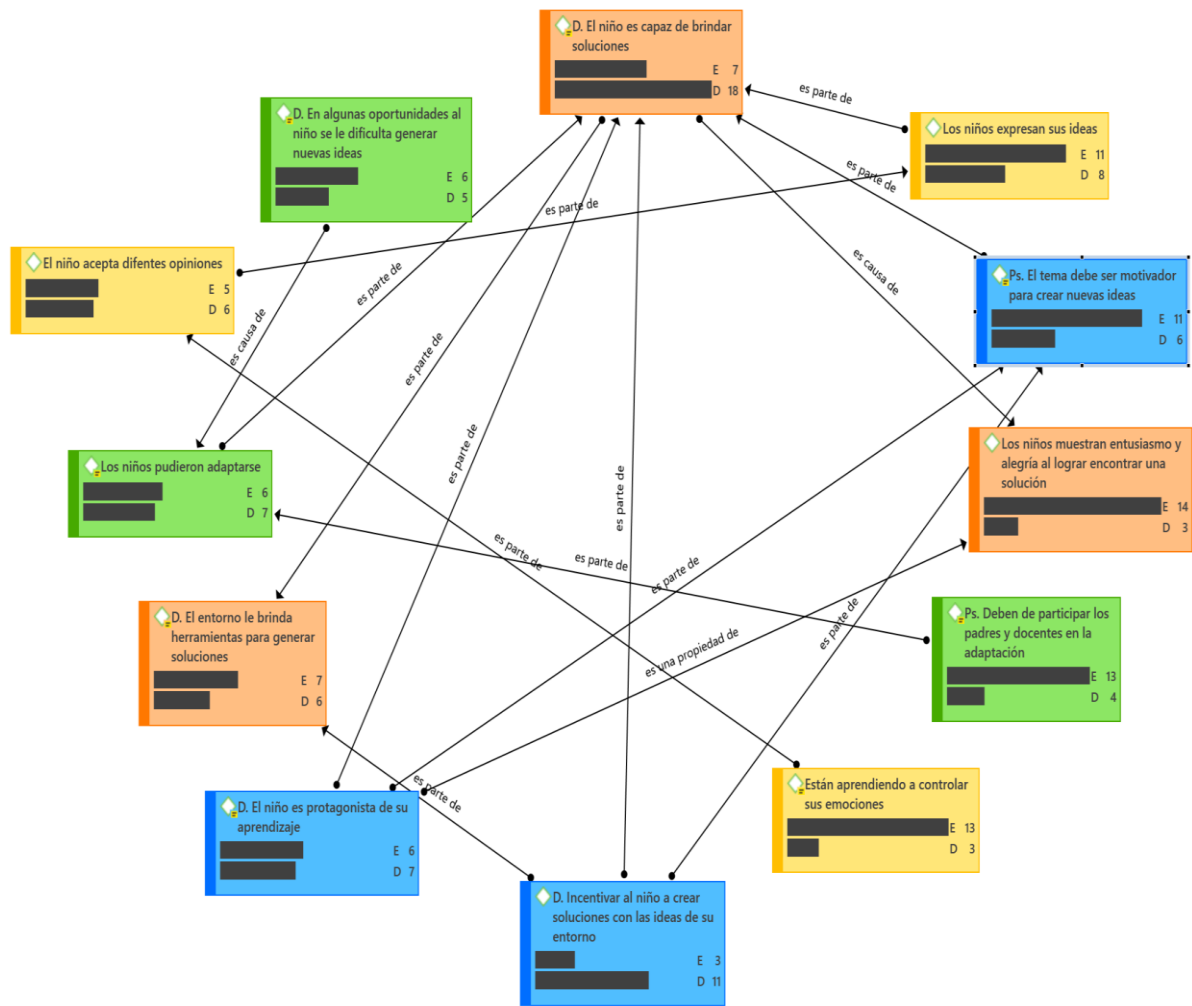
Elaboración en el pensamiento divergente



Del análisis del contenido del discurso de los informantes se encontró que los códigos emergentes que explican la elaboración del pensamiento divergente en los infantes, los niños expresan sus ideas, están aprendiendo a controlar sus emociones, el niño acepta diferentes opiniones. Además, el niño se da cuenta si se equivoca, los niños pueden mostrar inseguridad al hablar, se debe enseñar al niño a escuchar diferentes opiniones, las nuevas ideas se generan por la observación, el niño considera las críticas como un error.

Figura 5

Triangulación del pensamiento divergente



El pensamiento divergente de acuerdo al discurso se genera cuando el niño es capaz de brindar soluciones ante determinadas situaciones, los niños expresan sus ideas dentro de la dimensión fluidez, el tema que se le brinde debe ser motivador para que el mismo pueda generar nuevas ideas, en ese sentido los niños muestran entusiasmo y alegría cuando encuentran una solución, a lo cual dentro del contenido de la investigación lo llamamos iluminación, es primordial la participación de los padres y docentes en el proceso de adaptación que abarca la dimensión preparación, los niños están aprendiendo a controlar sus emociones para recibir diferentes opiniones, se debe incentivar al niño para crear soluciones relacionándolo con su entorno, es así que él se convierte en protagonista de su aprendizaje, considerando primordial el entorno puesto que brinda diversas

herramientas para que el niño pueda crear soluciones haciendo referencia a la dimensión incubación, logrando la adaptación del niño al igual la aceptación diferentes opiniones.

4.2. Discusión

Categoría 1: Preparación

La preparación del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través del proceso de adaptación por el cual pasan los infantes y para ello es importante la participación de los padres de familia y docentes, brindando seguridad y confianza hacia este nuevo entorno, logrando de esta forma una adaptación positiva y favorable; esta adaptación es necesaria para de esta manera el infante logre generar soluciones. Por otro lado, el infante manifiesta que muchas veces no se siente muy motivado y entusiasmado para realizar las clases, es por ello que se debe trabajar la motivación y atención del niño a fin de lograr en él despertar el interés necesario, de igual manera para lograr el proceso de adaptación influye la personalidad del niño y así mostrar su capacidad de adaptación al cambio, otro punto relevante es que no todos los infantes contaban con las herramientas tecnológicas necesarias o en muchos casos no los había usado antes dificultando este proceso, pero durante el transcurso del desarrollo de las clases el infante logró dominar dichas herramientas tecnológicas.

Estos resultados son parecidos a los de Li et al. (2021) ya que se coincide en la importancia de la flexibilidad, puesto que encontró que los estudiantes que realizan metáforas tienen una mayor flexibilidad, la cual es fundamental para lograr la adaptación del niño. Del mismo modo, son parecidos a los de Cheng et al. (2022) ya que menciona que la motivación en los infantes es importante para generar su creatividad, de tal modo que se debe de usar recursos variados y novedosos para lograrlo, a su vez hace énfasis en que se deben de buscar estrategias para evitar la ansiedad en los infantes puesto que esta repercute en su creatividad. Así mismo, coincide con los de Xu et al. (2022) puesto que en su investigación destaca que la fluidez tiene relación con el pensamiento computacional, el cual se ha venido desarrollando durante la pandemia, ya que se tenían que resolver diversos

problemas apoyados de herramientas tecnológicas. Así también, coinciden con los de Holguin Álvarez et al. (2020) ya que en su investigación hace referencia a la motivación y lo que produce en los infantes, de igual manera el apoyo que brindan las diferentes herramientas tecnológicas, como en su caso un videojuego que logró mejorar la atención y fluidez de cálculo en los infantes.

Estos resultados se analizan desde el punto de vista por la teoría de la construcción social de Berger y Luckman (1986) la cual postula que el ser humano va a lograr generar aprendizajes una vez interiorizadas sus experiencias personales, mostrando así su adaptación y resiliencia ante un hecho o suceso como la pandemia, esto va a ir de la mano con la personalidad del infante; también es descrita por la teoría de la creatividad de Guilford (1950), puesto que nos hace referencia a que la reflexión y resolución de problemas se va a dar cuando el infante rompa con los típicas formas de pensar y realizar las actividades mostrando así su adaptación y facilidad al cambio; así mismo se fundamenta por el modelo de la creatividad Wallas (1926), ya que considera a la preparación como base para lograr generar ideas o soluciones creativas.

Categoría 2: Incubación

La incubación del pensamiento divergente en los infantes se da por medio de un tema motivador así está favorecerá la creación de nuevas ideas, a su vez es importante incentivar al infante que logre relacionar sus ideas con su entorno para hacerla así más enriquecida, considerando que el niño es el protagonista de su propio aprendizaje, es por ello que se debe fomentar despertar en él esa preocupación creadora. Por otro lado, el infante necesita conocer el tema que desarrollará, de esta manera se mostrará más predispuesto y llano a explotar su creatividad, otro punto relevante es que el infante necesita de la guía y apoyo de la docente para poder completar o formar por completo sus ideas, puesto que en algunos casos brindan la base para la solución de un determinado problema, es importante potenciar esas ideas bases a fin de mejorarlas puesto que los niños son muy creativos y lo manifiestan a través de diversas formas.

Estos resultados son parecidos a los de Anjum y Suneel (2021) ya que coinciden en que el entorno es primordial y repercute en la preocupación creadora, así mismo el sistema educativo a través de diversos temas motivadores logra potenciar la creatividad en el infante. Del mismo modo, son parecidos a los de Somwaeng (2021) ya que menciona que a través de diversas metodologías se puede motivar al infante, así también se destaca el papel fundamental del docente puesto que tiene que estar preparado para adaptarse y mejorar para estar acorde a las necesidades del infante y considerar que el entorno es vital para que este pueda explotar su creatividad. Sin embargo, estas difieren de la investigación de Shaw et al. (2022) ya que hacen referencia a que es importante tener un descanso para poder potenciar las ideas y para favorecer la creatividad es primordial tener un descanso prolongado de las actividades que se realizan a fin de encontrar la solución o idea a un determinado problema.

Estos resultados se analizan desde el punto de vista por la teoría de la construcción social de Berger y Luckman (1986) la cual postula que la interacción es favorable en el proceso de la construcción de la realidad, es así que el docente acompaña y guía al infante para lograr el desarrollo de la creatividad, esta interacción y apoyo logra resultados favorables y beneficiosos; también es descrita por la teoría de la creatividad de Guilford (1950), puesto que el infante es el protagonista de su aprendizaje manifestado por su independencia y deseo de exploración, en la que demuestra su preocupación creadora puesto que no sigue con las ideas establecidas o formas de pensar esquematizadas; así mismo se fundamenta por el modelo de la creatividad Wallas (1926), ya que considera a la incubación como parte clave para el desarrollo de la creatividad, de manera que el infante va planteando ideas y va creando nuevos esquemas mentales.

Categoría 3: Iluminación

La iluminación del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través de las diferentes soluciones que es capaz de brindar, del mismo modo el infante muestra diversas emociones como el entusiasmo y la alegría cuando se acercan o logran encontrar una solución a un determinado problema, así también para lograr la generación de estas ideas o soluciones se debe considerar al entorno puesto

que este le brinda diversas herramientas para lograr desarrollar su creatividad. Por otro lado, el infante al relacionar sus ideas o creaciones con su entorno va a cuestionar a la misma a fin de entenderla mejor ya que como se mencionó con anterioridad el entorno es importante y primordial para el infante, puesto que se familiariza con esta, sin embargo, muchos han mostrado que la exploración es más fructífera en el modo de enseñanza presencial, puesto que su entorno es diferente y de esta manera les es más fácil relacionar lo aprendido con su entorno, caso contrario sucede con el modo de enseñanza virtual.

Estos resultados son parecidos a los de Bulut et al. (2022) ya que coinciden la edad de la población a investigar y en que el infante va a mostrar ideas positivas cuando se encuentre en un entorno que facilite este hecho, así pues, a través de los videojuegos u otras herramientas tecnológicas el infante va a encontrar la motivación necesaria para potenciar su optimismo y ganas de crear, así también en cuanto a la alegría y satisfacción al encontrar una idea o solución novedosa. Del mismo modo, son parecidos a los de Nikkola et al. (2022), puesto que hace énfasis en que la motivación es primordial para el desarrollo de la creatividad, los juegos son una de las mejores herramientas de las que los docentes deben de hacer uso, puesto que se potencia la imaginación e interés del infante.

Estos resultados se analizan desde el punto de vista por la teoría de la construcción social de Berger y Luckman (1986) la cual postula que el entorno brinda diversas herramientas de las cuales el infante puede hacer uso a fin de obtener una idea novedosa u original, así también de acuerdo a su percepción va a mostrar emociones al encontrar una solución creativa; también es descrita por la teoría de la creatividad de Guilford (1950), puesto que el infante va a lograr generar ideas novedosas y las relacionen con su entorno, mostrando así que el aprendizaje del niño se logra a través de varios factores; así mismo se fundamenta por el modelo de la creatividad Wallas (1926), ya que considera a la iluminación como el punto en el que el infante va a relacionar su entorno con las posibles soluciones a fin encontrar la más óptima, de igual manera cuando el infante muestre emociones positivas.

Categoría 4: Elaboración

La elaboración del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través de las diferentes formas en las que puede expresar sus ideas o creaciones, y del modo de cómo embellecieron su trabajo, de igual forma los infantes están aprendiendo a regular y controlar sus emociones, puesto que en muchas ocasiones manifiestan su frustración o enojo al no obtener el resultado deseado o esperado, así también el infante está aprendiendo a recibir y aceptar las diferentes opiniones o ideas de sus pares. Por otro lado, el infante es capaz de darse cuenta cuando se equivoca en determinada acción o proceso, haciendo así que muestran inseguridad y temor al hablar pensando que sus ideas son erróneas, se debe continuar enseñando al niño a escuchar y aceptar diferentes opiniones o ideas de sus pares ya que al inicio de esta nueva modalidad de estudio el niño considera las opiniones o sugerencias como errores cometidos por él; de igual manera consideran que la observación es fundamental para que el niño pueda generar nuevas ideas.

Estos resultados son parecidos a los de Vink et al. (2021) ya que coinciden en que aquella idea o solución original tiene que ver con la creatividad, puesto que esta complementa al pensamiento convergente, esta originalidad no solo favorece a la resolución de problemas matemáticos, sino que a cualquier problema. Del mismo modo, son parecidos a los de Yustina et al. (2022), puesto que la investigación se realizó durante la pandemia del COVID - 19, así también mediante la enseñanza con diversas metodologías o estrategias el infante presentará una idea más elaborada y novedosa, embelleciendo el trabajo realizado. Así mismo coincide con Tocci et al. (2022), ya que el infante puede presentar ideas en los diversos campos educativos y sociales, es por ello que hace énfasis en que el uso de estrategias novedosas logra en el infante respuestas novedosas y mejor elaboradas. Así también, coincide con Bai et al. (2021), ya que la edad de la población en investigación es similar, destaca también la importancia del tema disparador o tema motivador el cual va a lograr que el infante explore mayores posibilidades logrando generar ideas novedosas y originales.

Estos resultados se analizan desde el punto de vista por la teoría de la construcción social de Berger y Luckman (1986) la cual postula que el ser humano debe de interiorizar no solo lo aprendido de forma académica sino también en el aspecto emocional, es así que en esta fase se debe tomar en cuenta la aceptación de pensamientos diferentes y críticas constructivas; también es descrita por la teoría de la creatividad de Guilford (1950), puesto que el infante va a lograr desarrollar su creatividad pasando por diferentes fases y siendo la más visible la elaboración y la originalidad de los trabajos realizados por el infante; así mismo se fundamenta por el modelo de la creatividad Wallas (1926), ya que considera a la elaboración como el punto de final, en el que se va mostrar lo logrado, es decir en esta etapa el infante expresa y comenta su creación mucho más elaborada y original, referente a una idea pegada a la norma.

Triangulación

El pensamiento divergente se genera cuando el niño es capaz de brindar diversas soluciones ante determinadas situaciones, las cuales se manifiestan a través de la fluidez o verbalización de estas, así también la motivación es fundamental, puesto que un tema adecuado o una estrategia dinámica logrará despertar en el infante el interés y mostrará curiosidad por conocer más sobre un determinado tema, evidenciando sus emociones al conocer un nuevo tema y brindar nuevas ideas, el infante se muestra alegre y motivado a continuar con esta forma de aprendizaje, de igual manera otro factor fundamental para que el niño desarrolle su creatividad es necesaria la participación de los padres y docentes en todo el proceso creativo y adaptación como lo sucedido durante la pandemia del COVID - 19, los infantes están en el proceso de regular y controlar sus emociones para de esta manera poder recibir diferentes opiniones sin sentirse mal o que hicieron mal su trabajo, cabe resaltar que el entorno juega un papel importante puesto que el infante va a relacionar el aprendizaje recibido con sus saberes previos, también el infante cuestiona su entorno a fin de lograr ideas novedosas y creativas, considerando que él es el protagonista de su aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

1. El pensamiento divergente se genera cuando el niño es capaz de brindar soluciones ante determinadas situaciones, con un tema motivador en ese sentido muestra entusiasmo y alegría cuando encuentran una solución, la participación de los padres y docentes es vital para la adaptación, así también están aprendiendo a controlar sus emociones para recibir diferentes opiniones sin sentirse mal, se debe seguir incentivando para que cree soluciones relacionadas con su entorno, considerando primordial el entorno puesto que brinda diversas herramientas para que el niño pueda crear soluciones
2. La preparación del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través del proceso de adaptación, para ello es importante la participación de los padres de familia y docentes, brindando seguridad y confianza hacia este nuevo entorno, esta adaptación es necesaria para de esta manera el infante logre generar soluciones.
3. La incubación del pensamiento divergente en los infantes se da por medio de un tema motivador así está favorecerá la creación de nuevas ideas, se debe incentivar al infante que logre relacionar sus ideas con su entorno para hacerla así más enriquecida, considerando que él es el protagonista de su propio aprendizaje.
4. La iluminación del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través de las diferentes soluciones que es capaz de brindar, muestra diversas emociones cuando logran encontrar una solución, para lograr la generación de estas ideas se debe considerar al entorno puesto que este le brinda diversas herramientas para lograr desarrollar su creatividad.
5. La elaboración del pensamiento divergente en los infantes se manifiesta a través de las diferentes formas de expresar sus ideas o creaciones, y cómo embellecieron su trabajo, de igual forma los infantes están aprendiendo a regular y controlar sus emociones, en algunas ocasiones manifiestan su frustración o enojo al no obtener el resultado deseado o esperado, así también el infante está aprendiendo a recibir y aceptar las diferentes opiniones o ideas de sus pares.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda más apertura de investigaciones enfocadas a la población del nivel inicial. La pluralidad de los productos investigados prevaleció en universitarios y adultos.

Segunda

Se recomienda que se desarrollen estudios experimentales o cualitativos peruanos, para tener una conexión situada al contexto. Los datos recopilados en esta investigación son atribuidos a contextos diferidos, como a la realidad norteamericana, asiática y europea.

REFERENCIAS

- Aguilar Gavira, S. & Barroso Osuna, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Píxel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 47, 73–88. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.05>
- Anjum, R., & Suneel, I. (2021). The Role of Incubation in Creative Problem Solving: Within a Collectivistic Cultural Context. *Abasyn Journal of Social Sciences*, Volume 14 issue 1, 108–118. <https://doi.org/10.34091/ajss.14.1.07>
- Areny, M. (2021, 20 mayo). *IMPACTO EMOCIONAL DE LA PANDEMIA EN LOS ESCOLARES NIÑOS Y ADOLESCENTES*. Sociedad Española del Psicoanálisis. (Publicación de blog). <https://www.sep-psicoanalisi.org/2021/05/20/impacto-emocional-de-la-pandemia-en-los-escolares-ninos-y-adolescentes/>
- Arteaga, G. (2021, 25 noviembre). *Entrevistas semiestructuradas en la investigación cualitativa*. TestSiteForMe. <https://www.testsiteforme.com/entrevista-semiestructurada/>
- Bai, H., Mulder, H., Moerbeek, M., Kroesbergen, E. H., & Leseman, P. P. (2021). Divergent thinking in four-year-old children: An analysis of thinking processes in performing the Alternative Uses Task. *Thinking Skills and Creativity*, 40, 100814. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100814>
- BBC News Mundo. (2020, 28 marzo). Coronavirus: cómo ayudar a los niños sobrellevar la vida en casa sin ir a la escuela por la pandemia. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-52006630>
- BBVA [Aprendemosjuntos]. (2019, 1 abril). *Da Vinci: no hace falta ser un genio para ser genial*. Christian Gálvez, presentador y divulgador [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F8JU6CAOgYA>
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1986). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>

- Castillo, E. & Vásquez, M. L. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia Médica*, 34(3), 164–167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28334309>
- Cheng, T., Cheng, N., Wang, M., & Wang, Z. (2022). Toddlers' anxiety predicts their creativity at the age of five: The chain mediation effects of general cognition and mastery motivation. *Acta Psychologica Sinica*, 54(7), 799. <https://doi.org/10.3724/sp.j.1041.2022.00799>
- Chen, Q., Beaty, R. E., Cui, Z., Sun, J., He, H., Zhuang, K., Ren, Z., Liu, G., & Qiu, J. (2019). Brain hemispheric involvement in visuospatial and verbal divergent thinking. *NeuroImage*, 202, 116065. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2019.116065>
- Dilthey, W. (1986). *Introducción a las ciencias del espíritu*. Alianza Editorial.
- Dussel, I., Ferrante, P., & Pulfer, D. (2020). *Pensar la educación en tiempos de pandemia: entre la emergencia, el compromiso y la espera*. UNIPE: Editorial Universitaria. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/unipe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>
- Flick, U., Martín, D. T. A. & Castellano, B. C. (2015). *El diseño de la Investigación Cualitativa*. Ediciones Morata. <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>
- González-Díaz, R., Acevedo-Duque, Á., Guanilo-Gómez, S., & Cruz-Ayala, K. (2021). Ruta de Investigación Cualitativa – Naturalista: Una alternativa para estudios gerenciales. *Revista De Ciencias Sociales*, 27, 334–350. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Holguin Alvarez, J. A., Montañez Huancaya, A. P., Ledesma Pérez, F. E., Cruz Montero, J. & Figueroa Hurtado, F. (2020). Modification of Logical Reasoning through an Informal Gamification Platform. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(4), 6496–6500. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/336942020>

- INEI (2022, 17 enero). *Lima supera los 10 millones de habitantes al año 2022*. Organización INEI. <https://www.inei.gob.pe/prensa/noticias/lima-supera-los-10-millones-de-habitantes-al-ano-2022-13297/>
- Li, Y., Kenett, Y. N., Hu, W., & Beaty, R. E. (2021). Flexible Semantic Network Structure Supports the Production of Creative Metaphor. *Creativity Research Journal*, 33(3), 209–223. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.1879508>
- López, M. N., Ángel, S., Martín, S., Coronado, M. A., Saldaña, T. M., Carvajal, C. M., Álvarez, A., Garavito, V., Rojas, A. F., Ruiz, B. S., Martínez, S., Posada, L., Alarcón, O. R., Díaz, J. M., Ramos, G., Ramos, L. A., & Galvis, L. E. (2020). *Tiempo de pandemia: vivencias de estudiantes universitarios durante la coyuntura epidemiológica en Colombia*. Universidad Sergio Arboleda. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1373/Tiempo%20en%20pandemia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2020). *Contención emocional a las familias en situaciones de crisis*. Plan International. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Guia-Contencion-Emocional.pdf>
- Nikkola, T., Reunamo, J. & Ruokonen, I. (2022). Children's creative thinking abilities and social orientations in Finnish early childhood education and care. *Early Child Development and Care*, 192(6), 872–886. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1813122>
- Núñez Lira, L. A., Novoa Castillo, P. F., Majo Marrufo, H. R., & Salvatierra Melgar, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 59. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>
- Osorio, O. (2021, 11 febrero). *El Proceso Creativo: Definición y Fases*. Tinyrockets. <https://www.tinyrockets.app/blog/el-proceso-creativo>
- Palacios, Y. & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la institución educativa particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Universidad Nacional de Piura. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E. & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Seehagen, S., Charlton, S., Starkey, N., Fallaize, A., Brown, J. & Jones, K. (2021). The role of prior sleep for divergent thinking in infants. *Journal of Sleep Research*. Published. <https://doi.org/10.1111/jsr.13457>
- Shaw, S. T., Luna, M. L., Rodriguez, B., Yeh, J., Villalta, N. & Ramirez, G. (2022). Mathematical Creativity in Elementary School Children: General Patterns and Effects of an Incubation Break. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.835911>
- Somwaeng, A. (2021). Developing early childhood students' creative thinking ability in STEM Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1835(1), 012009. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1835/1/012009>
- Souza Minayo, M. C., Ferreira, S., Cruz, O. & Gomes, R. (2003). *Investigación social: teoría, método y creatividad*. Lugar.
- Stadler, M. (2021, 26 enero). *¿Conformistas o asertivas? Mujeres con ciencia*. <https://mujeresconciencia.com/2021/01/26/conformistas-o-asertivas/>
- Tocci, N., Scibinetti, P., Mazzoli, E., Mavilidi, M. F., Masci, I., Schmidt, M., & Pesce, C. (2022). Giving Ideas Some Legs or Legs Some Ideas? Children's Motor Creativity Is Enhanced by Physical Activity Enrichment: Direct and Mediated Paths. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.806065>
- Troncoso-Pantoja, C. & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de la Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Universidad de Valencia. (2016, 17 junio). Sincronía y diacronía lingüística, según Saussure y Lyons. <https://www.uv.es/uvweb/master-investigacion-lenguas-literaturas/es/blog/sincronia-diacronia-linguistica-saussure-lyons-1285949653239/GasetaRecerca.html?id=1285972406340>

- Valero Matas, J. A. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 150–171. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.289>
- Vargas, X. (2007). *¿Cómo hacer investigación cualitativa? Una guía práctica para saber qué es la investigación en general y cómo hacerla, con énfasis en las etapas de la investigación cualitativa*. Etxeta.
- Vink, I. C., Willemsen, R. H., Lazonder, A. W., & Kroesbergen, E. H. (2021). Creativity in mathematics performance: The role of divergent and convergent thinking. *British Journal of Educational Psychology*, 92(2). <https://doi.org/10.1111/bjep.12459>
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York, NY: Harcourt, Brace and Company.
- Xu, W., Geng, F., & Wang, L. (2022). Relations of computational thinking to reasoning ability and creative thinking in young children: Mediating role of arithmetic fluency. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101041. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101041>
- Yustina, Y., Mahadi, I., Ariska, D., Arnentis, A., & Darmadi, D. (2022). The Effect of E-Learning Based on the Problem-Based Learning Model on Students' Creative Thinking Skills During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Instruction*, 15(2), 329–348. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15219a>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ APRIORÍSTICA

Ámbito temático	Pregunta de investigación	Objetivos	Categorías	Subcategorías
Pensamiento divergente	¿Cómo ocurre el pensamiento divergente en infantes de cinco años, en escenarios virtuales en infantes?	O. General Comprender cómo se genera el pensamiento divergente en infantes de cinco años. O. Específicos Definir la preparación en el pensamiento divergente. Definir la incubación en el pensamiento divergente. Definir la iluminación en el pensamiento divergente. Definir la elaboración en el pensamiento divergente.	Preparación	Flexibilidad mental
				Apertura de mente
				Escucha activa
			Incubación	Liberación mental
				Recombinación inconsciente
	Iluminación	Inspiración creativa		
		Iluminación consciente		
		Elaboración	Crítica constructiva	
			Evaluación lógica	
			Comunicación eficaz	

ANEXO 2: GUIÓN DE ENTREVISTA

Guión de entrevista

Estimado entrevistado, agradezco de antemano su colaboración al responder esta encuesta de acuerdo a sus experiencias.

1. El infante en el aula virtual tiene predisposición al aprendizaje y creatividad
¿Cómo desde las clases, aperturan su pensamiento a otras soluciones?
2. ¿Utiliza el niño ideas peculiares para la gestación de nuevas posibilidades y las explica?
3. ¿Considera el niño su contexto para consolidar una nueva solución?
4. El infante en el aula virtual usa su imaginación
5. ¿Muestra entusiasmo al descubrimiento de una solución?
6. ¿Explica el resultado que obtuvo con la aplicación del pensamiento divergente?
7. ¿Cómo vivencia el niño diferentes opiniones y críticas constructivas?

ANEXO 3: CONSENTIMIENTO INFORMADO



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Consentimiento informado

Yo, _____
Identificado/a con DNI _____, domiciliado/a en _____,
con teléfono _____ y correo: _____

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información, sobre la investigación docente: ***“Pensamiento divergente infantes de cinco años, en escenarios virtuales, Lima 2021”***, que ejecuta la estudiante Beruschka Dongo Rojas de la Universidad César Vallejo a través de la escuela profesional de educación inicial.

Autorizo mi participación en la referida investigación, así mismo, autorizo a la autora de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella. Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación sobre el pensamiento divergente o creativo de los niños en la virtualidad. El grupo de investigación me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y los investigadores me han permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Lima, 22 de abril de 2022

Nombres y apellidos

DNI: