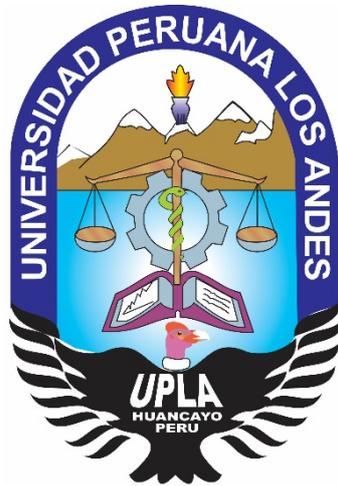


UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



TESIS

- Título** : UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020
- Para Optar** : El Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial
- Autor** : Br. CUSICUNA RIOS Ana Domitila
Br. HERRERA NUÑEZ Magaly Tania
- Asesor** : MG EDWIN YAURI Janto
- Línea de Investigación** : Desarrollo Humano y derechos
- Fecha de Inicio y Culminación** : 5 de octubre del 2020 al 29 de diciembre 2020

HUANCAYO – PERU

2021

DEDICATORIA

A nuestra familia por ser el soporte y pilar de nuestra carrera.

Ana y Magaly

AGRADECIMIENTO

A la comunidad educativa de la Universidad Peruana los Andes, los lograr el licenciamiento, y ser la primera Universidad licenciada más grande de la región Junín.

A los docentes de la escuela profesional de educación por brindarnos una educación de calidad durante los años de formación docente.

A mi asesor por sus orientaciones pertinentes.

Ana y Magaly

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje es una evolución en el que todos deben comenzar con experiencia técnica y metodológica en un campo determinado. El desafío es examinar formas alternativas de promover la adquisición, comprensión y difusión de conocimientos. Esto abre oportunidades de investigación y se deben examinar varios estudios dentro del alcance de su proyecto y desarrollo.

Por lo tanto, encontrar propuestas innovadoras que generen espacios de interacción y colaboración en el aprendizaje de experiencias educativas, es una de las metas que la sociedad demanda de las instituciones educativas y organizaciones que apoyan dichos procesos. Con el fin de mejorar las competencias profesionales en diversas áreas del conocimiento. (Collazos, Jurado y Merchán, 2016, p.17)

Cada nueva tecnología brinda muchas oportunidades para que los educadores y estudiantes enseñen y aprendan de nuevas formas, pero también implica realizar cambios para garantizar que las mejores prácticas se utilicen correctamente. El proceso de creación de recursos de aprendizaje colaborativo es parte de esta tendencia colaborativa. En los últimos años, hemos visto cómo el avance tecnológico introduce diversos dispositivos para manipular la información digital, facilitando así la movilidad de los usuarios. Si aumentamos el desarrollo de redes inalámbricas arriba, es fácil ver que los dispositivos móviles han recibido mucha atención en la educación. Con la aparición de nuevos medios, puede aprender en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que ha creado el omnipresente concepto de u-learning. (Fernández, 2009).

La sociedad de la información presente proporciona un ambiente en el que las Tic juegan un papel significativo en todos los campos, incluida la educación (Sánchez, 2009). Esto requiere el establecimiento de un modelo didáctico para diseñar y utilizar materiales didácticos en formato digital. Un método de e-learning es un instrumento que le permite desarrollar diversas soluciones para mejorar el conocimiento y facilitar la creación e intercambio de información participativa. En este sentido, la intención del proyecto es crear un entorno que fomente el aprendizaje mediante el uso de medios en línea y la interacción entre usuarios y mentores (Morales, 2008).

Con el progreso de la conectividad y la tecnología, el aprendizaje se ha vuelto diferente y, por supuesto, adelantado. Ya no se limita a la experiencia de las instituciones formales, porque hoy puede suceder en cualquier momento, cualquier punto de conexión técnico que permita la comunicación y la interacción, y puede suceder en más lugares, incluido en lugares en los que jamás pensamos, como el hogar, Trabajo y cena en la casa (Burbules, 2014). U-Learning o ubicuo aprendizaje se fundamentó en tecnología ubicua, y su ocupación es promover la construcción de un ambiente de aprendizaje para que las personas puedan educarse en cualquier lugar y en cualquier instante (Yahya et al., 2010).

Por otro lado, el pensamiento creativo es una destreza que se puede instruirse como otras materias, como matemáticas o música. A veces, la creatividad se ve como un trabajo para personas con talentos especiales o ciertos trastornos mentales. Esta es una afirmación falsa. La creatividad es necesaria para dejar ver el potencial de una empresa y sus miembros. Esto nos permite adelantar e ir más allá de pautas conocidas o caminos establecidos. Nos permite conseguir cambios que no se limitan a mantenernos en competitividad con nuestros competidores y atraparnos entre los innovadores de ideas. De Bono (2016) manifiesta:

Aplicar la creatividad no es tan fácil como algunas personas piensan, piensan que ocasionalmente hacen una lluvia de ideas o piden consejo a los miembros de la empresa. A menos que la aplicación se controle adecuadamente, la creatividad puede convertirse en un lujo periférico que tiene poca importancia para el funcionamiento de la organización. Sin embargo, la creatividad es muy importante y esta importancia aumentará. La creatividad seria es necesaria y debe usarse de manera creativa. Con este fin, estudiaremos algunas de las técnicas y métodos más

poderosos para ayudar a desarrollar el pensamiento creativo, incluso para personas que nunca se han considerado particularmente adecuadas para este tipo de pensamiento. (p.78)

El avance de la creatividad está estrechamente relacionado con el desarrollo del cerebro y las numerosas conexiones que se forman en los primeros años de vida. Estas relaciones dependen en gran medida de la genética y, por otro lado, del comportamiento del niño en el primer año después del nacimiento. ¿Por qué la creatividad y el desarrollo del cerebro están tan estrechamente relacionados? Esto se debe a que el cerebro es un órgano flexible que necesita ser manipulado, por lo que puede cambiar su disposición y mejorar su capacidad de respuesta a cualquier edad. Sin embargo, en la infancia, el cerebro tiene una mayor capacidad de desarrollo. Las personas deben examinar los objetos, elementos y situaciones que provocarán múltiples conexiones sensoriales, para que nuestro cerebro pueda afrontar los retos que debemos afrontar en el futuro. Todo esto nos hace darnos cuenta de que la infancia será la edad ideal para estimular la creatividad.

Ahora debemos preguntarnos: ¿cómo desarrollar la creatividad en la niñez? La educación es un instrumento que debe estar al favor de la creatividad. Debería ayudar a las personas a alcanzar y desarrollar su potencial. Lo más significativo es amarte a ti mismo con tus habilidades, actitud y talentos. Debes emplear tu estrategia de progreso; además, es significativo crear un ambiente libre donde los niños puedan educarse a ser más abiertos, flexibles e imaginativos para que puedan crear ideas innovadoras.

Hoy en día no se le está dando a la creatividad el lugar que se merece dentro de nuestro sistema educativo, donde se le da el peso más fuerte a la asimilación de contenidos académicos (me estoy refiriendo sobre todo en la Educación Infantil), sin pararse a pensar en las necesidades y potencialidades de estos alumnos/as teniendo en cuenta su influencia para formar personas creativas y capaces de desarrollar su imaginación. (Sirere, 2020, p.4)

Creamos vida a partir de nuestra imaginación, pero para ello debemos aprender a utilizar herramientas promotoras de vida para entrenarnos a ser personas creativas para que sepamos afrontar la vida y elegir el camino a seguir, esto nos permitirá tomar decisiones vitales.

Las escuelas deben enseñar a los niños a no tener miedo de cometer errores, por lo que la enseñanza debe reducir la cortesía y mejorar la sociabilidad. Todos deben ser considerados, por eso es necesario cambiar el valor de la educación. Las escuelas deben animarnos a todos a descubrir y desarrollar nuestros propios talentos para hacer nuestra vida lo más completa y armoniosa posible.

Si queremos que los estudiantes piensen críticamente, debemos promover la creatividad y la imaginación en las escuelas. No debemos limitarlo a nuestros hijos, no sea que sigamos criticando a los adultos. La toma de decisiones, por lo tanto, debemos enseñarles cómo formular hipótesis, probar cosas, explorar todas las posibilidades y juzgar los resultados de manera creativa y crítica. Establecer la apertura es el camino que debe seguir la educación. Si queremos que nuestros niños y estudiantes se conviertan en adultos que puedan hacer frente a las situaciones y responder con eficacia, debemos estimular la creatividad de nuestros niños. Cuando queremos que tengan ideas originales que puedan cambiar el mundo.

El propósito de la investigación fue manipular la variable independiente UBIQUITOUS LEARNING, y medir sus efectos en el pensamiento creativo en los niños. Por ello la investigación se tituló: UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020.

Para ello nos planteamos el siguiente objetivo general: Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020; con la siguiente metodología: se definió el tipo de investigación (investigación aplicada, a través de ella nos aproximaremos a dar respuestas a preguntas específicas planteadas), el nivel de investigación fue experimental (realizamos un experimentos de forma ubicua en donde manipularemos la variable independiente para ver los efectos de la variable dependiente), con un diseño pre experimental (con una sola medición, donde administramos tratamiento a un grupo).

La investigación se organizó en cinco capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I, planteamiento del problema: donde se realizó la descripción de la realidad problemática, la delimitación, la formulación, la justificación y finalmente los objetivos.

Capítulo II, marco teórico: se presentó los antecedentes de la investigación de forma cronológica, y se desarrolló a través de las bases teóricas las variables y dimensiones, y se planteó un marco conceptual de las variables y dimensiones.

Capítulo III, hipótesis: donde se formuló la hipótesis general y las específicas, se definió las variables de forma conceptual y operacional.

Capítulo IV, metodología: donde se definió el método de investigación, el tipo de investigación, el nivel de investigación, el diseño, se determinó la población y la muestra, la técnica e instrumento que se emplearon, la técnica de procesamiento de datos y se informó los aspectos éticos de la investigación.

Capítulo V, se presentó los resultados, la descripción de resultados y la contrastación de hipótesis.

Finalmente, se esbozó el análisis y discusión de resultados; las conclusiones; las recomendaciones y las referencias bibliográficas.

CONTENIDO

CARATULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INTRODUCCIÓN	iv
CONTENIDO	ix
CONTENIDO DE TABLAS	xi
CONTENIDO DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática	15
1.2.Delimitación del problema	17
1.3.Formulación del problema	18
1.3.1.Problema General	18
1.3.2.Problema (s) Específico (s)	18
1.4.Justificación	18
1.4.1.Social	18
1.4.2.Teórica	18
1.4.3.Metodológica	19
1.5.Objetivos	19
1.5.1.Objetivo General	19
1.5.2.Objetivo(s) Específico(s)	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.Antecedentes (nacionales e internacionales)	20
2.2.Bases Teóricas o Científicas	23
2.3.Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	36

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1.Hipótesis General	39
3.2.Hipótesis (s) Específica (s)	39
3.3.Variables (definición conceptual y operacionalización)	40

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1.Método de Investigación	41
4.2.Tipo de Investigación	41
4.3.Nivel de Investigación	42
4.4.Diseño de la Investigación	42
4.5.Población y muestra	42
4.6.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	43
4.7.Técnicas de procesamiento y análisis de datos	43
4.8.Aspectos éticos de la Investigación	44

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1.Descripción de resultados	45
5.2.Contrastación de hipótesis	64
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	69
CONCLUSIONES	73
SUGERENCIAS	75
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	76
ANEXOS	79

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Definición conceptual y operacional	40
Tabla 2. Población y muestra	42
Tabla 3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
Tabla 4. Baremo de los niveles de puntuación	45
Tabla 5. Baremo de los niveles de puntuación	46
Tabla 6. Pensamiento creativo	48
Tabla 7. Pensamiento creativo	49
Tabla 8. Flexibilidad	50
Tabla 9. Flexibilidad	51
Tabla 10. Fluidez	52
Tabla 11. Fluidez	53
Tabla 12. Originalidad	53
Tabla 13. Originalidad	54
Tabla 14. Pensamiento creativo	55
Tabla 15. <i>Pensamiento creativo</i>	56
Tabla 16. Flexibilidad	57
Tabla 17. Flexibilidad	58
Tabla 18. Fluidez	59
Tabla 19. Fluidez	61
Tabla 20. Originalidad	62
Tabla 21. Originalidad	63
Tabla 22. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	64
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas	65
Tabla 24. Prueba de muestras emparejadas	66
Tabla 25. Prueba de muestras emparejadas	67
Tabla 26. Prueba de muestras emparejadas	68

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. Pensamiento Creativo	48
Figura 2. Dimensión flexibilidad	50
Figura 3. Fluidez	52
Figura 4. Originalidad	54
Figura 5. Pensamiento Creativo	55
Figura 6. Flexibilidad	57
Figura 7. Fluidez	60
Figura 8. Originalidad	62

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020? con una población de 20 niños de 5 años del nivel inicial donde se trabajó con un muestreo intencional, el objetivo general fue: Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020, el método fue experimental utilizando el diseño pre experimental, se aplicó la técnica evaluación educativa y el instrumento fue prueba pedagógica. El resultado obtenido de 20 niños, en el nivel “proceso” (P) el 25% (5) niños presentan dificultades para desarrollar la creatividad. Finalmente, en el nivel “logro” (L) el 75% (15) niños lograron desarrollar la creatividad ya que se percibe la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. Estos resultados nos permitieron llegar a la siguiente conclusión: Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

PALABRAS CLAVE: Ubiquitous learning, pensamiento creativo

ABSTRACT

The main problem of the research work was: How does Ubiquitous Learning influence creative thinking in five-year-old children of the Smart Kids 2020 Private Educational Institution? With a population of 20 5-year-old children of the initial level where an intentional sampling was worked, the general objective was: To determine the influence of Ubiquitous Learning on creative thinking in five-year-old children of the Smart Kids Private Educational Institution 2020, the method It was experimental using the pre-experimental design, the educational evaluation technique was applied and the instrument was a pedagogical test. The result obtained from 20 children, at the “process” level (P), 25% (5) children have difficulties in developing creativity. Finally, at the “achievement” level (L), 75% (15) children managed to develop creativity since fluidity, flexibility, originality are perceived. These results allowed us to reach the following conclusion: Ubiquitous Learning influences creative thinking in five-year-old children from the Smart Kids 2020 Private Educational Institution.

KEY WORDS: Ubiquitous learning, creative thinking

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Pertenecemos a un siglo de cambios constantes, y este cambio se refleja en nuestro comportamiento, pensamientos, trabajo, pensamientos, nuestra importancia y cambios en las estructuras políticas y sociales. De hecho, los niños se enfrentan a problemas cada vez más diversos y complejos. Debe familiarizarse con el nuevo entorno y abordar la adaptabilidad de nuevas formas.

Es en este entorno donde la creatividad se alza como una herramienta fundamental para resolver nuevas coyunturas. La creatividad es clave si queremos niños independientes en su forma de pensar, niños que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar y cuestionar, que sean sensibles al entorno y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea, para obtener soluciones novedosas frente a los problemas cotidianos y aprendan a conocerse a sí mismos. (Torres, 2014, p.2)

En los primeros seis años de existencia, los niños han desarrollado muchas habilidades que afectarán su futuro. La creación es una de las habilidades. Sin embargo, todos los niños son creativos, aún hay muchas formas de desenvolver esta capacidad para conservar y mejorar. Pero, ¿Cuál es la diferencia entre una persona creativa y una persona no creativa? ¿Qué habilidades debe tener una persona para reconocerlo como creatividad? ¿Qué habilidades necesitamos enseñar a nuestros hijos para mejorar su creatividad?

Toda persona creativa es investigadora. Ella es una creadora ficticia, ¿y si se pudiera hacer de otra manera? La creatividad es una actitud de descubrimiento. Creatividad significa innovación. Cambia la apariencia, cambia la perspectiva. Creatividad significa confianza en uno mismo, porque las personas que prueban cosas nuevas tienen más probabilidades de fracasar. Tienes la oportunidad de ser creativo y convertir la pasividad en una realidad de iniciativa, creatividad y atracción.

El creativo puede realizar conversión, combinación, descontextualización, abstracción, observación, pruebas, deconstrucción, y tiene una forma flexible de pensar y puede interactuar en diferentes entornos. Ser flexible significa saber crear, explorar, producir, imaginar, improvisar, inventar, modificar, asociar, transformar y adaptar. Todas estas son habilidades de los niños que podemos mejorar para que puedan interactuar fácilmente en diferentes entornos, es decir, poder interactuar con otras personas y aceptar su identidad. Torres (2014) mencionó:

La importancia de la creatividad está en que el niño no solo pueda aportar soluciones varias a conflictos, sino de que tenga una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, lo que asegura que los niños sean más felices, manifiesten una mejor actitud ante situaciones nuevas y se sientan menos frustrados a raíz de un posible cambio. (p.3)

El educador a través del juego es casi siempre ideal, hace una pregunta y la respuesta correspondiente. Siempre intenta enseñar algo concreto, aunque no siempre lo exprese con claridad. En otras palabras, apunte al principio y al final. Cuando el niño alcanza la meta recomendada, hará un uso completo de los juegos educativos.

Por otro lado, los juegos creativos brindan al niño la oportunidad de experimentar y ponerlo frente a un cierto potencial, pero no importa cuál sea el resultado, déjelo estar solo. El resultado es correcto porque no es el resultado de lograr la meta. Depende de la situación, pero la finalidad es permitir que los niños viajen solos y según su madurez, gusto personal, personalidad, etc. ¿Qué tan lejos quiere llegar y qué quiere aprender?

La flexibilidad mental o la flexibilidad cognitiva es lo opuesto a la rigidez. Esta es una habilidad mental que puede cambiar el pensamiento en torno a diferentes conceptos

y abrir la posibilidad de pensar en múltiples conceptos al mismo tiempo. Esta es la capacidad de adaptarnos al entorno, esta es la flexibilidad que nos permitimos realizar para cambiar nuestra forma de pensar y adaptarnos mejor a la situación.

Por otro lado, en los niños de las instituciones educativas se puede sentir que las habilidades carecen de flexibilidad psicológica, virtud que determina la forma de afrontar las situaciones, es una fortaleza personal que nos hace más resilientes porque nos adaptamos a la adversidad y la dificultad. Los niños carecen de una mente abierta y pueden moverse y hacer cambios constructivos para mejorar su calidad de vida y felicidad. Asimismo, existen dificultades en la fluidez, es decir, en poder dar respuestas múltiples o más efectivas a las preguntas. Finalmente, tienen dificultad en la originalidad, es decir, la capacidad de enviar respuestas, además de considerarse efectiva, también tiene novedad, novedad inesperada, por lo que causará un cierto impacto o impresión.

Por todo ello la investigación tuvo como problema general: ¿Cómo influye Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020? Y el objetivo general fue: Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

1.2. Delimitación del problema

Espacial: la investigación se realizó en el departamento de Junín, en la provincia de Huancayo, en la institución educativa particular Smart Kids, ubicada en carretera central km. 8.5 (paradero Milpo) en distrito de San Agustín de Cajas.

Temporal: la investigación se realizó durante los meses de octubre y diciembre del 2020. En el tercer trimestre.

Contenido: la investigación se enfocó en el desarrolló del pensamiento creativo a través del UBIQUITOUS LEARNING, lo que nos permitirá revisar los enfoques y teorías relacionadas al rendimiento académico.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema General

¿Cómo influye Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?

1.3.2. Problema (s) Específico (s)

¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?

¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?

¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?

1.4. Justificación

1.4.1. Social

Esta investigación es socialmente relevante porque la comunidad educativa Particular Smart Kids, se benefició de los resultados y los maestros aprendieron a intercambiar ideas en cualquier situación discutida en clase. Saben que deben aceptar las ideas de todos los niños y atreverse a cometer errores, lo que estimulará la creatividad, que es importante.

1.4.2. Teórica

Esta investigación tiene valor teórico porque nos permite enfocarnos en el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza, mejorando así la creatividad de los niños en la etapa temprana, y recomienda a los docentes cambiar su proceso de enseñanza para enfocarse en el desarrollo de contenidos.

1.4.3. Metodológica

La investigación es metodológicamente útil porque nos permitirá crear una nueva herramienta para recopilar información sobre el pensamiento creativo.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

1.5.2. Objetivo(s) Específico(s)

Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes (nacionales e internacionales)

Báez y Clunie (2019) en el artículo científico: *Una mirada a la Educación Ubicua*, publicado en la Revista Iberoamericana de Educación a Distancia - DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.1.22422>, llegaron a la siguiente conclusión: Se ha comprobado que las herramientas informáticas desarrolladas permiten su uso directamente en dispositivos móviles, o mediante una conexión a una red inalámbrica, para poder acceder a estos recursos, lo cual es importante para el análisis que se despliegue en ellos para asegurar que el tipo de equipo utilizado es necesario. . La educación ubicua es un concepto en desarrollo, aún en etapa exploratoria, en el que se pueden realizar importantes aportes para que se integren plenamente en el proceso de aprendizaje de los dispositivos móviles. La investigación sobre la mejora del proceso de aprendizaje ha demostrado que, por ejemplo, en la enseñanza basada en computadora, el uso de herramientas informáticas en la educación puede mejorar activamente el proceso de aprendizaje (Martin y Ertzberger, 2013; Tutty y Martin, 2014; Martin y Ertzberger, 2015). En particular, un estudio de caso de 30 estudiantes universitarios que usaban una aplicación desarrollada por App Inventor en Corea concluyó que los estudiantes mostraban diferencias significativas en cuatro factores motivacionales: atención, relevancia, perseverancia y satisfacción (Bae y Lee, 2015).

Gallego, Muñoz y Otros (2016) en el artículo científico: *Aprendizaje ubicuo: un proceso formativo en educación física en el medio natural*, publicado en la Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - DOI: 10.17398/1695288X.15.1.59, concluyeron: Esta investigación involucra la conexión entre espacio físico y espacio

virtual en el proceso de E / A del sujeto, conduciendo al proceso educativo "en cualquier lugar, en cualquier momento" y generando conocimiento instantáneo (Burbules, 2014). Como señalan Cope & Kalantzis (2010), esto permite combinar espacios formales e informales, rompiendo las "paredes del aula" y difuminando los límites del sistema, el espacio y el tiempo. Por otro lado, podemos decir que el aprendizaje ubicuo apoya el plan de estudios oficial y produce un diseño educativo ubicuo satisfactorio, y toda la asignatura tiene problemas. Además, las actividades que se realizan son transferibles y aplicables a otras etapas y ámbitos, pero la premisa es que las actividades deben ser compatibles con los objetivos que los docentes quieren alcanzar. El mejor síntoma de esta investigación puede ser que en los cursos posteriores a este estudio no existe una influencia mutua para fines de investigación, el proceso de formación de la EFMN sigue los lineamientos anteriores y el docente adopta nuevas herramientas técnicas que son beneficiosas para la docencia. -proceso de aprendizaje.

Quicios, Ortega y otros (2015) en el artículo científico: *Aprendizaje Ubicuo de los Nuevos Aprendices y Brecha Digital Formativa*, publicado en la revista *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. N° 46 - DOI: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.10>, concluyeron: Los resultados de la encuesta muestran que los dispositivos móviles más utilizados como recursos de formación son aquellos que son útiles para realizar tareas educativas, como los portátiles. Los dispositivos móviles no se utilizan en las aulas porque se fomentan los métodos tradicionales que involucran recursos no técnicos. Otra conclusión relacionada de este estudio es que las bibliotecas consideradas facilitadoras del aprendizaje deben facilitar el uso de dispositivos móviles a través de préstamos y formación especializada ubicua para promover el uso formativo de estos nuevos dispositivos, facilitando así la investigación y el aprendizaje virtual.

Trujillo (2015) en la investigación: *Ubicuidad escolar del Programa Educación Digital para Todos en el rendimiento académico de los estudiantes de grado noveno de las instituciones educativas oficiales de la ciudad*, de Santiago de Cali, Colombia - 2015. Para optar el Doctor en Educación en la Universidad Privada Norbert Wiener, Perú, Llego a la conclusión: Las estadísticas han demostrado que la aplicación de la aplicación "Educación Digital para Todos" ha tenido un impacto significativo en los resultados de la prueba de sable de los estudiantes de noveno grado de la institución educativa oficial de Cali, Santiago, Colombia al verificar los resultados verificados con datos públicos. En

la encuesta y la hipótesis reflejada Contraste, con 95% de probabilidad, es ventajoso rechazar la hipótesis nula y resaltar la influencia del procedimiento en el resultado de la prueba en un porcentaje significativo, es decir.

Villa, Tapia y Otros (2010) en el artículo científico: *Aprendizaje Ubicuo en la Enseñanza de las Matemáticas*, publicado en la Revista Estudios Culturales, concluyeron: El aprendizaje universal permite a los estudiantes aprender en cualquier momento y en cualquier lugar de forma personalizada, sin importar la plataforma que utilicen, para beneficiar a los estudiantes. A pesar de estas ventajas, no existen muchos métodos de implementación de plataformas de aprendizaje de uso común, lo cual es particularmente obvio en la enseñanza de las matemáticas, porque la falta de objetos de aprendizaje adecuados también se enfatiza en la enseñanza de las matemáticas. Creemos que esta carencia se debe al costo de la infraestructura necesaria. Sin embargo, se espera que el costo de esta tecnología disminuya con el tiempo.

Palacios y Ruiz (2019) en su investigación: *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela De La Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. En la Universidad Nacional de Piura, Perú. Llego a la siguiente conclusión: En cuanto al objetivo específico 1, el objetivo es caracterizar el nivel de originalidad de la creatividad de los niños de 4 años del I.E.P. Rafaela De La Pasión Veintimilla – Castilla, 2019, Castilla 2019; lo cierto es que el 50% de los niños evaluados son originales en el logro esperado, es decir, los niños pueden expresar sus ideas con naturalidad, cambiar su creatividad y formular nuevas acciones.

Flores (2018) en su tesis: *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. En la Universidad Nacional del Altiplano, Perú. Llego a la siguiente conclusión: Al determinar el nivel de creatividad de niños y niñas se puede decir que se ha observado un alto porcentaje de personas que alcanzan el nivel de fluidez, flexibilidad y originalidad, por lo que se ha estudiado la disciplina de la creatividad para comprender mejor esta Habilidad, Se utilizó una prueba para evaluar la creatividad de niños y niñas de la Oficina de Educación No. 194 (Corazón de Jesús) cerca de Acora.

Medina, Velázquez, Alhuay y otros (2017) en el artículo científico: *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*, publicado en la Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, código DOI: doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008, concluyeron: Las investigaciones realizadas muestran que las escuelas deben poner en práctica métodos de enseñanza que se centren en la diversidad para que las escuelas puedan adoptar métodos de enseñanza que respondan a la diversidad de la comunidad, porque cada niño es diferente y útil para ellos. No puede ser eficaz para otra persona, a través de la creatividad, pueden pensar libremente, ser creativos, motivados, realizar con fluidez el trabajo, y mejorar las habilidades y el desarrollo integral.

Moromizato (2007) en su artículo científico: *El desarrollo del pensamiento crítico creativo desde los primeros años*, publicado en la revista del Grupo de investigación: Procesos de crianza y Desarrollo Infantil – Universidad de Manizales y CINDE) ISSN: 1657-8031, llegó a la siguiente conclusión: Los mediadores del aprendizaje (maestros en este caso) y las condiciones y oportunidades que brindan las escuelas tienen mucho que ver con el desarrollo de habilidades creativas para niños y niñas. Todo centro educativo que esté interesado en motivar, promover y potenciar estas habilidades debe considerar en sus recomendaciones educativas métodos que permitan a los niños y niñas desarrollar las siguientes habilidades: expresar sus ideas y libertad de ideas diferentes; encontrar soluciones a las necesidades planteadas por los docentes ellos mismos. Tratan de complementar sus ideas, piensan que son más efectivas y suman elementos para fortalecerlas; escuchar las opiniones de los demás, porque el diálogo puede enriquecer la perspectiva del problema; analizar propuestas, realizar experimentos y comunicar observaciones.

2.2. Bases Teóricas o Científicas

Los fundamentos sobre en él se basó la investigación (variables de estudio) se apoyaron en las teorías, modelos y enfoques que se presentan sintéticamente a continuación, la variable independiente: Ubiquitous Learning, se sustentan en la teoría propuesta por: César Alberto Collazos Ordóñez, José Luis Jurado Muñoz, Luis Merchán Paredes, Entornos ubicuos y colaborativos (u-CSCL) para ambientes de enseñanza-

aprendizaje; la variable dependiente: Pensamiento Creativo, se sustenta en la teoría propuesta por: Edward de Bono, El pensamiento creativo.

2.2.1. Ubiquitous learning

Con el desarrollo de la conectividad y la tecnología, el aprendizaje se vuelve desigual. Por supuesto adelantado. Ya no se limita a la experiencia de las instituciones formales, pues hoy en día cualquier equipamiento técnico de comunicación e interacción puede darse en cualquier instante, incluso en lugares en los que jamás pensamos, como la casa, el trabajo y el café (Bubbles, 2014). U-Learning basado en tecnología omnipresente o aprendizaje omnipresente, su función es originar la construcción de un ambiente de aprendizaje para que las personas puedan aprender en cualquier momento y lugar. (Yahya, Ahmad y Jalil, 2010).

Nació el concepto de u-Learning como una extensión del paradigma de aprendizaje anterior que surgió durante la transición del aprendizaje tradicional al aprendizaje en línea (e-Learning) y del u-Learning al aprendizaje móvil (m-Learning) (Rinaldi, 2011).

La innovación docente tiene como objetivo cambiar y mejorar la práctica de aprendizaje de estudiantes y docentes, y estimular el aprendizaje propio y colectivo de los estudiantes, ya que el conocimiento se genera en cualquier momento y lugar, se puede intervenir. Estudiantes de diferentes épocas, entornos espaciales y tecnológicos. El proceso de apoyo al entorno de enseñanza a través del entorno ubicuo colaborativo u-CSCL combina las ventajas de un entorno de aprendizaje colaborativo con las ventajas de la computación ubicua y la flexibilidad de las nuevas tecnologías digitales. Collazos, Jurado, Merchán (2016) mencionaron:

El proceso u-CSCL es el conjunto de definiciones, roles, metodologías, actividades colaborativas, pasos, procedimientos y tecnología, destinados a regular la estructura académica y facilitar la enseñanza y el aprendizaje de manera colaborativa. Está constituido por un proceso pedagógico y tecnológico, que permite impulsar actividades colaborativas, para la transferencia del conocimiento. (p.32)

También vale la pena señalar que se ha desarrollado una plataforma de colaboración ubicua orientada a la educación para respaldar el proceso u-CSCL, de modo que se puedan crear y desarrollar cursos virtuales que se puedan colaborar y aplicar ubicuamente.

Ubicuo se refiere a la capacidad de surgir en cualquier lugar al mismo tiempo, concepto que se refleja en el campo de los sistemas de información, donde se puede permitir a la información sin interesar dónde se encuentre, lo que significa que es un método de comunicación adecuado para ella.

Este enfoque ha permitido ampliar el significado del término e-Learning y de las prácticas asociadas, abriendo con ello espacios para que, desde diferentes lugares, con diferentes dispositivos y en diferentes comunidades, se puedan aprovechar las actividades educativas disponibles. La integración de e-Learning y m-Learning (aprendizaje móvil), soportada en la ampliación de las tecnologías y medios utilizados, se conoce como u-Learning. (Collazos, Jurado, Merchán, 2016, p.37)

Desde la perspectiva de los modelos de aprendizaje, el aprendizaje móvil es el desarrollo del e-learning. El desarrollo de u-Learning se basa en el tremendo progreso de la tecnología móvil que mejora el m-Learning. Sin embargo, al igual que el e-learning, el u-Learning implica no solo tecnología, sino también un nuevo método que permite que la tecnología amplíe las oportunidades para crear múltiples entornos y actividades de aprendizaje e implementar poderosas estrategias de enseñanza. Estas tecnologías han propiciado el desarrollo o expansión de modelos de enseñanza, donde el entorno no está sincronizado ni es físico, y la enseñanza no es necesariamente presencial.

Un avance útil como los teléfonos móviles, puede ser también utilizado por las nuevas generaciones como herramienta de aprendizaje. La ubicuidad y el acceso remoto se ven fortalecidos con pequeños y maniobrables dispositivos móviles, como agendas electrónicas, tabletas, computadores, PocketPC, i-pods y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica o internet. (Collazos, Jurado, Merchán, 2016, p.37)

No hay duda de que la conectividad de la sociedad actual no solo cambia la generación de conocimiento, sino que asimismo cambia el espacio y el tiempo en el que se produce el aprendizaje (Gros, Kinshuk y Maina, 2016). Constancia, accesibilidad, inmediatez, interactividad, actividades educativas locales, adaptabilidad. El aprendizaje se caracteriza por las actividades del usuario, la información se puede lograr en cualquier momento y en cualquier lugar, y la comunicación con los expertos siempre se puede ejecutar de forma sincrónica y asincrónica, formando así el hábito del aprendizaje continuo en el tiempo.

U-Learning contiene las técnicas y métodos respaldados por sugerencias didácticas que sugieren actividades formativas en diferentes lugares y horarios y la posibilidad de acceso desde diferentes dispositivos. Lo anterior hará que las personas se den cuenta de que esto es solo la suma del e-learning y el aprendizaje móvil; sin embargo, u-Learning no solo significa cambio tecnológico, sino que también significa promover métodos de aprendizaje y cambios en la enseñanza. Collazos, Jurado, Merchán (2016) mencionaron:

El aprendizaje contextual forma parte de las investigaciones más recientes de la ciencia cognoscitiva y se basa en un enfoque constructivista de la enseñanza y el aprendizaje. De acuerdo con la teoría constructivista, los individuos aprenden por la construcción de significado mediante la interacción y la interpretación de sus entornos. Es un proceso que involucra la experiencia. Perspectivas actuales relacionadas son la cognición situada, la cognición social y la cognición distribuida. (p.38)

El aprendizaje situacional tiene las siguientes características: enfatizar la resolución de problemas; mostrarse de acuerdo que la enseñanza se lleva a cabo en diferentes situaciones; ayudar a los estudiantes a supervisar el aprendizaje; enseñar en un ambiente de vida diverso de los estudiantes; animar a los estudiantes a aprender unos de otros y usar una evaluación auténtica (Imel, 2000).

El aprendizaje situacional tiene las siguientes características: enfatizar la resolución de problemas; reconocer que la enseñanza se lleva a cabo en diferentes entornos; ayudar a los estudiantes a supervisar el aprendizaje; enseñar en las diversas

vidas de los estudiantes; alentar a los estudiantes a aprender unos de otros y utilizar evaluaciones auténticas (Chollollan, 2015). Lave (1991) señaló que el método de transferencia es aprender habilidades en una situación y luego aplicar habilidades en otra situación. Sin embargo, el modelo de aprendizaje contextual cree que la transferencia ocurre cuando una nueva situación determina o desencadena una respuesta. El proceso de aprendizaje es una actividad que se lleva a cabo en un contexto social y cultural. Ha sufrido un proceso de interiorización. En este proceso, cada alumno concilia nuevos conocimientos con su estructura cognitiva anterior y trata de darse cuenta de lo que tiene Metas educativas perseguidas (Lave y Wenger, 1991).

La teoría del conocimiento parcial es la última tendencia y el legado más representativo de la teoría actual de la actividad social y cultural. Como referencia, tome las obras de Vygotsky, Leontyev, Luria, Rogoff, Raf y Beret como ejemplos para enumerar las obras más populares en educación. El aprendizaje se considera una actividad, se lleva a cabo en un entorno comprensible y es imposible realizar aprendizajes descontextualizados, porque toda adquisición de conocimiento se realiza en el contexto de un determinado tipo de actividad social. “Los teóricos del conocimiento localizado asumen que el conocimiento es precisamente localizado, parte y al mismo tiempo un producto de la actividad, el contexto y la cultura en la que se desarrolla y utiliza” (Chollollan, 2015, p.45). Solo insertando el aprendizaje en el entorno físico y social utilizado se puede desarrollar el aprendizaje. La práctica social (y el aprendizaje local cuando sea apropiado) enfatiza la interdependencia de la relación entre el sujeto y el mundo.

Aprendemos cualquier cosa, en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando tecnologías e infraestructuras de informática ubicua. Así, el sujeto esencial de aprendizaje existe en nuestro ambiente diario, no en aulas o libros de texto. Tradicionalmente, es muy difícil aprender desde nuestro entorno habitual, porque no tenemos método para ello. Recientemente, el desarrollo de la tecnología de informática ubicua nos permite compartir información y comunicarnos sin esfuerzo, constante y continuamente a lo largo del día (Sakamura y Koshizuka, 2005, p. 4).

El aprendizaje universal es lo que aprendemos en un entorno familiar. Las plataformas informáticas ubicuas deben apoyar este paradigma, y el diseño de actividades educativas debe estimular estos procesos cognitivos. Es importante combinar el aprendizaje ubicuo con cambios que promuevan el nuevo aprendizaje integrándolo en el flujo actual de actividades. Considere también los cambios que se producirán si hay más aprendizajes locales y contextuales, porque en la docencia, docentes y alumnos participarán de la universalidad de múltiples plataformas al mismo tiempo.

Incluso si los revolucionarios tecnológicos ven la distorsión e inestabilidad de los métodos de comunicación, las ideas populares serán más cautelosas, porque los estudiantes no solo tendrán más tiempo para analizar sus propias actividades, sino también para conectarse con ellos mismos. Aprendiendo ritmo. Nadie puede negar que incluso aquellos que se oponen a la difusión generalizada de información negarán que consolidará resultados de aprendizaje más colaborativos, y los docentes prestarán más atención al desempeño de los estudiantes. ¿Cómo va a aprovechar al máximo las diversas formas, formas, resultados informales y experimentales (involucrando a padres, amigos, familia, etc.)? Incluso promueven la interacción con otros docentes durante la formación, convirtiéndose así en una especie de aprendizaje comunitario interconectado (Burbules, 2012).

El aprendizaje ubicuo o también conocido como u-learning es de gran utilidad para alumnos y profesores, ya que permite una enseñanza personalizada en cualquier momento y en cualquier espacio, pudiendo utilizar equipos informáticos, como ordenadores, portátiles o dispositivos móviles. La paradoja es que, a pesar de los muchos beneficios del aprendizaje ubicuo, todavía no tiene suficientes plataformas para aprovecharlo al máximo (Martínez et al., 2010).

Este tipo de aprendizaje utiliza tecnología integrada como una estrategia para permitir que los estudiantes accedan a la información que necesitan en cualquier momento y en cualquier lugar, y los estudiantes son responsables de administrar esta información. Información a la que tiene acceso. La tecnología ubicua se basa en la necesidad de comunicación social entre las personas, y por el contexto de su conexión tecnológica permite a los estudiantes intercambiar opiniones e ideas, por lo que es más rápido. Novoa et al. (2020) menciona:

En este escenario, tanto el profesor como los alumnos generan espacios o ambientes, en los cuales, se emplearán TIC y otras herramientas para que la enseñanza aprendizaje fluya de extremo a extremo. Dentro de distintos entornos virtuales donde el ser humano aprende a gestionar. Estos se dan en el momento, a través de medios como el trabajo colaborativo en el intercambio de datos que genera conocimientos gracias a la tecnología, e instrumentos virtuales (TIC) proporcionándole dinamismo. (p.5)

Se refiere al uso de la tecnología que es beneficiosa para los estudiantes y ayudará a las personas activas en el proceso de enseñanza a comprender y desarrollarse mejor. A medida que la tecnología en las herramientas educativas y las estrategias de innovación ha experimentado enormes cambios, se ha introducido un nuevo modelo educativo. Este nuevo modelo se basa en el aprendizaje. Este tipo de aprendizaje está fuera del alcance de las instituciones educativas y comienza a ocurrir entre los estudiantes de una manera más importante. Estará interesado en su propio aprendizaje; impulsado por maestros debidamente capacitados y actualizados (García, 2015).

2.2.1.1. Permanencia

La información permanecerá hasta que el estudiante la elimine deliberadamente. Con la ayuda de una gran cantidad de equipos técnicos relacionados con el aprendizaje ordinario, se puede almacenar de forma permanente desde los materiales elaborados por el profesor hasta los comentarios más triviales en el aula. Se puede acceder a esta información en cualquier momento y en cualquier lugar.

2.2.1.2. Accesibilidad

Cuando los estudiantes necesiten utilizar información, esa información siempre estará disponible y los estudiantes pueden acceder a sus documentos, datos o videos desde cualquier lugar.

2.2.1.3. Inmediatez

Los estudiantes pueden recuperar u obtener información inmediatamente y pueden obtener cualquier información en cualquier momento.

2.2.1.4. Interactividad

Los estudiantes interactúan con expertos, profesores y colegas a través de herramientas de comunicación. El uso de tecnología ubicua ha traído nuevas formas de comunicarse con máquinas e incluso entre máquinas sin intervención manual. Interactúan inconscientemente con computadoras y dispositivos integrados. También pueden interactuar con expertos, profesores, compañeros, etc. Debido a los diferentes métodos de comunicación.

2.2.1.5. Actividades educativas situadas

El aprendizaje se integra en la vida diaria; los problemas encontrados y los conocimientos necesarios se presentan de una manera natural y auténtica.

2.2.1.6. Adaptabilidad

Puede obtener la información correcta de la manera correcta en el momento correcto, en el lugar correcto. En este punto, se consideran las dimensiones de contexto consciente, actividades educativas locales y aprendizaje unificado. Obtiene la información correcta de la manera correcta en el momento correcto, en el lugar correcto.

2.2.2. Pensamiento creativo

La palabra creatividad no aparece en el Diccionario de la Real Academia sino hasta las más recientes ediciones. Anteriormente a los creativos se les llamaba genios, talentosos, ingeniosos, sabios, inventores, y se les consideraba hombres inspirados por los dioses. Hoy se ha puesto de moda el término creatividad. Pero, ¿qué nos sugiere esta palabra? (Velasco, 2016, p. 7)

Creatividad, novedad, cambios tecnológicos y sociales, asociaciones originales y curiosas, aventura, sentido de progreso, éxito y prestigio, nuevos caminos hacia el final, soluciones alternativas, resolución de problemas, fantasía, descubrimiento. Como cualidad humana, la creatividad es un hecho psicológico, por lo que debe estudiarse desde la apariencia del sujeto. Lo que le sucede a una persona y lo que descubre es nuevo, y no importa que otros lo hagan en el otro lado del mundo.

El pensamiento creativo es una destreza que se puede aprender al igual que otras disciplinas, como las matemáticas o la música. A veces se considera que la creatividad es tarea de aquellas personas que poseen un talento natural especial o poseen cierta dosis de locura. Esta es una creencia errónea. La creatividad es necesaria para revelar el potencial de una empresa y de sus miembros. Nos permite adelantarnos y buscar más allá de las pautas conocidas o los caminos establecidos. Nos posibilita lograr cambios que no se limiten a ir al son de los competidores y colocarnos en el lugar de los renovadores de ideas. (de Bono, 2016, p. 34)

Emplear la creatividad no es tan posible como algunas personas piensan. Piensan que solo a veces tienen ideas o buscan consejo de miembros de la empresa. A menos que la aplicación se controle adecuadamente, la innovación puede convertirse en un lujo secundario para las operaciones de la organización. Sin embargo, la creatividad es muy importante y esta importancia aumentará. La creatividad seria es necesaria y debe usarse de manera creativa. Con este fin, estudiaremos algunas de las técnicas y métodos más poderosos para ayudar a desarrollar el pensamiento creativo, incluido para personas que jamás se han considerado especialmente adecuadas para este tipo de pensamiento.

Solemos dar por hecho que nuestros niños y niñas en edades tempranas no pueden realizar muchas actividades por sí solos; pero si nos preocupamos de estimularlos y damos libertad de acción a los mismos, podremos comprobar que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia e interesante de lo que podemos pensar. Para ello, debemos confiar en su capacidad e instinto de supervivencia. (Gervilla, 2003, p.1)

Es cierto que debemos ser responsables y estar atentos a cualquier peligro que pueda ocurrir, pero si esto es sin esfuerzo, o al menos lo hemos intentado, entonces el

logro será bienvenido. Los niños y los niños pequeños crecerán y se desarrollarán en diferentes entornos a medida que crecen. Su desarrollo inicial se llevó a cabo en un entorno familiar, y desde el principio se consideró único y fiel a las necesidades actuales. Posteriormente, les proporcionará un entorno más amplio, la escuela, que tiene un gran desarrollo en todos los niveles: cognitivo, emocional, socialización y deportivo. En este punto, hay que cuidar claramente la transición para que los niños puedan actuar de la forma más adecuada. Probablemente y evite sentirse frustrado.

En última instancia, los niños y las niñas prosperarán en el ambiente social de colegas y amigos. Este es un momento muy interesante porque tendrás que desarrollar diversas estrategias y creatividad para superar los inconvenientes que se puedan ocasionar. Cómo solucionar disputas con amigos, colaborar recompensas, superar miedos, etc.

Podemos concluir que los niños son creativos por naturaleza, esta es su habilidad natural, a través de ella pueden descubrir las limitaciones de la realidad. La imaginación es una fuerza poderosa que podemos utilizar, a través de la cual podemos obtener resultados asombrosos y únicos, por lo que podemos deshacernos del caos por completo, dependiendo de cómo lo usemos, porque es necesario educarlo.

El pensamiento creativo parece no existir hasta que se presenta la oportunidad de utilizarlo. Pareciera que la consigna de éste es crear cosas simples oportunamente para facilitarnos el futuro cercano. A continuación, se comentan algunas de las principales aplicaciones el pensamiento creativo, para que nos sea más fácil la comprensión de la aplicación de la creatividad en nuestra vida diaria de manera oportuna y eficaz. (Velasco, 2016, p.8)

Para empezar a pensar en las aplicaciones prácticas del pensamiento creativo, será ventajoso estudiar algunas de las principales aplicaciones del pensamiento creativo. Sin embargo, esta es solo una forma de ver el uso de la creatividad, generalmente se discute.

Como ya hemos mencionado, la escuela es uno de los entornos más importantes en los que los niños crecen y se ven afectados por ella. En este caso, dejarás de conservar relaciones exclusivas con tu familia, aprenderás a interactuar con extraños en un nuevo

entorno, ampliarás el mundo de las relaciones interpersonales y tendrás que investigar múltiples soluciones para solucionar diferentes dificultades. puede aparecer. Aparecer. En tu estudio. Para ser creativo en el aula es necesario desarrollar un conjunto de habilidades que ayuden a su desarrollo:

- Personalidad y autonomía de cada miembro.
- Espontaneidad.
- Capacidad de comunicación.

Conjuntamente, los maestros deben educar esta habilidad para que puedan aislarse de los estudiantes. Deberíamos intentar cambiar el método del aula porque si siempre usamos el mismo método, nuestros estudiantes siempre aprenderán el mismo método. Debemos adaptarnos a tus necesidades y a tu desarrollo. Además de considerar las sugerencias que nos hacen nuestros propios alumnos para ponernos en práctica.

Las aulas donde los niños crecen deben estimular el pensamiento creativo a través de los siguientes métodos: murales, obras de arte y fotos. Estas fotos muestran que los problemas prácticos se resuelven de diferentes formas, dándoles espacio y libertad para desarrollar la creatividad; esto los hace más interesados en aprender. Interesado en cosas nuevas relacionadas con el conocimiento.

La creatividad es un poderoso factor de motivación porque logra que la gente se interese por lo que está haciendo. La creatividad insufla siempre la esperanza de encontrar una idea valiosa. Brinda a todos la posibilidad de alcanzar logros, de hacer la vida más divertida y más interesante. Proporciona un marco para el trabajo en equipo con otras personas. (Velasco, 2016, p. 12)

Todos estos aspectos motivacionales de la creatividad están separados de los resultados específicos de la creatividad. Lo significativo son los incentivos y recompensas por los esfuerzos innovadores. Si espera los resultados y luego los anima o recompensa, hará que la gente lo intente menos. Sin embargo, si trabaja rígido, verá resultados con el tiempo. En la educación infantil existen diversos medios creativos, a través de los cuales podemos abordar los problemas que puedan brotar en la vida diaria y experimentar el progreso del niño en su desarrollo y evolución. Algunos de ellos son:

El juego. Los juegos son una forma natural para que los niños aprendan sobre el mundo que los rodea. Por tanto, es muy ventajoso utilizarlo como recurso didáctico. Debemos dejar que el niño juegue libremente y no juzgar ni reprochar lo que está pensando. En el juego, se debe respetar el significado de cada objeto para desarrollar tu creatividad.

Literatura Infantil. Los libros sobre educación infantil son muy importantes para cultivar la creatividad, porque a través de ellos podemos usar nuestra imaginación de varias maneras (cambiar el rol del personaje, crear un nuevo final para la historia, como usar narrativa, dramatización). La dramatización histórica es uno de los estudiantes más dramáticos y entretenidos. Deben analizar las características de cada personaje de la historia y seleccionar actores entre colegas. Brindar la opción de cambiar el rol del rol para que puedan internalizar las características del rol para representar el rol.

Torbellino de ideas. Recuerda, esto es muy importante en este recurso: nunca debemos rechazar ni comentar ninguna idea; escuchar las opiniones de los demás para aumentar o mejorar tus ideas; continuar la discusión sin una larga explicación. Implica hacer preguntas a toda la clase, con una duración de 10 a 30 minutos, y los estudiantes tendrán que encontrar diferentes soluciones. Una vez agotadas las sugerencias, las clasificaremos y evaluaremos para elegir la mejor alternativa. Algunas preguntas que se pueden hacer en esta etapa son: descubrir el propósito del juego, elegir la historia y el motivo de la actividad en la fiesta. Por ejemplo, estas preguntas pueden ser reales o ficticias. ¿Y si tenemos cuatro patas?

Talleres y actividades plásticas. En el taller se crean objetos concretos con imaginación y creatividad. Nos ayudarán a cultivar la creatividad de los estudiantes y aportarán diferentes ideas y atributos a los objetos reales que queremos construir. El taller permite la libertad de expresión, incluyendo opciones ilimitadas de materiales, colores, formas y olores. Algunos ejemplos de actividades que podemos realizar en el taller incluyen: confección de máscaras relacionadas con los personajes del cuento para su uso posterior; creación del sistema solar: planetas y estrellas en el aula; actividades para celebrar festivales, como: Aniversario de la Constitución, Aniversario del Padre Día, Día, Día de la Madre, etc.

A través de actividades plásticas como pintar, los niños pueden registrar sus experiencias y sentimientos en un papel. Pueden crear libremente realidad o imaginación con su creatividad e imaginación. Podemos aprender mucho de estas creaciones, porque a través de ellas podemos entender cómo entienden y viven su propio mundo, cómo interpretar el mundo que les rodea y cómo pueden mejorar el mundo y aportar nuevas ideas y soluciones.

Crear una historia. Debe ser elaborado por niños y niñas. Para ellos, inventaremos algunos personajes y les asignaremos personalidades. Deben alcanzar a un consenso con todos sus compañeros para crear e inventar personajes porque deben cultivar la empatía, el respeto, la educación, la contribución de nuevas ideas, la comprensión y la escucha. A continuación, requerimos que, a través del dibujo y la escritura, puedan trazar un diagrama: introducción (la representación de personajes y la relación entre los personajes), nodos (la emergencia del problema, la tecnología y recursos para resolver el problema) y el resultado. (solución). La dificultad es el valor y los recursos de aprender a poner en práctica.

La plastilina. Es un recurso estrechamente utilizado en la educación infantil porque permite a los niños copiar sus propias obras o crear las suyas propias a partir de sus imágenes mentales y puede cambiar su imaginación. Y creatividad.

Resolución de conflictos. A estas edades, si sabemos cómo lidiar con los conflictos, los conflictos a menudo ocurren y podemos utilizar estos conflictos. En esta etapa, a medida que el mundo social del niño se expande, se desarrollarán varios sentimientos como depresión, competencia y unidad. Las actividades grupales son muy importantes, como la organización de las aulas a través de la música parcial; incluye dividir el aula en diferentes rincones, los cuales están equipados con materiales específicos para actividades específicas: rincones de biblioteca (libros, cuentos, revistas), matemáticas (números, estructuras), Líneas), juegos de símbolos (espejo con disfraz, espejo para ti tamaño) (niños y niñas), computadoras (actividades informáticas, búsqueda de información, juegos interactivos). También podemos involucrarnos en las diferentes profesiones que representan, debemos desempeñar diferentes roles. Al dividir las clases en grupos de diversas actividades, pueden surgir conflictos al usar objetos. Aprendes a desarrollarte de forma independiente. Resuelven las dificultades provocadas

por tu imaginación y el compartir con compañeros. Su equipo de canto desarrolló los valores del compañerismo, el pensamiento creativo y el desempeño cooperativo. Esta actividad nos ayudará a comprender que cuando intentamos resolver un problema, siempre hay múltiples opciones y nuestra opinión es siempre la única opción verdadera.

2.2.2.1.Flexibilidad

La capacidad de adaptarse, cambiar o modificar ideas. Podemos distinguir dos tipos de flexibilidad: la espontaneidad, que puede ser utilizada incluso por personas que no pretenden responder a esta pregunta. Por otro lado, cuando los sujetos realicen algunos cambios en la interpretación de la tarea, destacaremos la flexibilidad de adaptación.

2.2.2.2.Fluides

Capacidad para evocar muchos pensamientos, palabras y respuestas. Fluides gráfica (puede crear diferentes formas en cualquier momento); fluides asociativa (construir relaciones); fluides expresiva (propicia para la construcción de oraciones); fluides en el lenguaje y el razonamiento (si hace suposiciones, siempre debe imaginar las consecuencias).

2.2.2.3.Originalidad

Es innovador y busca nuevas soluciones. Este es el agente más decisivo en la creatividad. Las personas tienen la capacidad de plantear nuevas ideas que son diferentes de las ideas tradicionales o tradicionales, únicas y distintivas. Por otra parte, su emergencia requiere la ruptura de planes, ideas o modelos rígidos establecidos, lo que sugiere la práctica de activar ideas o su unión, integración o relaciones de elementos distantes, y reparar o reconstruir modelos ya asumidos. La creatividad es la capacidad de crear ideas o respuestas inusuales.

2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)

Ubiquitous Learning: es la característica de estar en todo momento y lugar al mismo tiempo (don divino), y en los humanos está más relacionado con el hecho de que

están en constante movimiento y quieren ser testigos de todo, un aprendizaje omnipresente como el que ocurre en cualquier lugar. y en cualquier momento (Fidalgo, 2013).

Permanencia: los estudiantes nunca perderán su tarea y el proceso de aprendizaje se recuerda constantemente todos los días (Domingo, 2013).

Accesibilidad: los estudiantes pueden acceder a sus documentos, datos o videos desde cualquier lugar (Domingo, 2013).

Inmediatez: pueden obtener cualquier información de inmediato (Domingo, 2013).

Interactividad: interactúan con computadoras y dispositivos integrados de manera inconsciente; además, con la ayuda de múltiples herramientas de comunicación, pueden interactuar con expertos, profesores y colegas (Domingo, 2013).

Actividades educativas situadas: El aprendizaje se ha integrado en la vida diaria; los problemas encontrados y la comprensión requerida surgen de forma natural. (Domingo, 2013).

Adaptabilidad: obtendrán la información de la manera correcta en el momento y lugar correctos (Domingo, 2013).

Pensamiento Creativo: habilidades que se pueden aprender como otras materias, como matemáticas o música (De Bono, 2016)

Flexibilidad: esta es la capacidad de las personas para pasar de una idea a otra, de un contexto a otro, dar varias respuestas, modificar y dar forma a las ideas y superar sus propias habilidades rígidas (Guilford,1977).

Fluidez: esta es la capacidad relacionada con la cantidad de ideas que genera una persona, no su calidad (Guilford,1977).

Originalidad: ésta es la capacidad de las personas para proponer nuevas ideas diferentes o fuera de lo común (Guilford,1977).

CAPÍTULO III

HIPOTESIS

3.1. Hipótesis General

Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

3.2. Hipótesis (s) Específica (s)

H_{e1}: Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

H_{e2}: Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

H_{e3}: Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

3.3. Variables (definición conceptual y operacionalización)

Tabla 1

Definición conceptual y operacional

Variables definición conceptual	Variables definición operacional
<p>V.I: Ubiquitous Learning</p> <p>Es la característica de estar al mismo tiempo en cualquier momento y en cualquier lugar, y en los humanos está más relacionado con el hecho de que están en constante movimiento y quieren ser testigos de todo, un aprendizaje ubicuo como el que ocurre en cualquier lugar y en cualquier momento (Fidalgo, 2013).</p>	<p>La variable fue manipulada a través de un ambiente de aprendizaje ubicuo un escenario en cual los niños se encontraron inmersos en el proceso de aprendizaje, en un contexto educativo generalizado u omnipresente, a través de dispositivos móviles y estacionarios, de forma síncrona y asíncrona.</p>
<p>V.D: Pensamiento Creativo</p> <p>Habilidades que se pueden aprender como otras materias (matemáticas o música) y la capacidad de pensar de forma innovadora y original, significa encontrar una solución alternativa real (De Bono, 2016).</p>	<p>La variable fue medida a través de la técnica de la evaluación educativa y se utilizó el instrumento de la Prueba pedagógica, que consistió de 20 Ítems. Los ítems de 1 al 7 midieron la dimensión flexibilidad. Asimismo, los ítems del 8 al 14 midieron la dimensión fluidez. Finalmente, los ítems del 15 al 20 midieron la dimensión originalidad.</p>

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de Investigación

El método general utilizado fue el método científico. Labajo (2016) menciona: “El método científico se caracteriza en la observación sistemática, la medición, la experimentación, la formulación, el análisis y la modificación de las hipótesis” (p. 4).

Como método específico que se utilizó el experimental. Labajo (2016) afirma: “Se caracteriza porque permite que el investigador manipule y controle las variables de una investigación” (p. 6).

4.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es amplio y se define según los objetivos perseguidos por el autor (Landeau, 2012), y se seleccionan para la investigación los siguientes:

Según su finalidad: la investigación fue aplicada, ya que nos aproximamos a contribuir al conocimiento teórico, ampliar y verificar las teorías existentes en un contexto determinado.

Según su carácter: se clasifico en investigación experimental, porque se utilizó los métodos experimentales para estudiar la causalidad para controlar los fenómenos.

Según su naturaleza: fue cuantitativa, ya se tratando de cuantificar los eventos y fenómenos que ocurren en un contexto dado.

Según su alcance temporal: fue longitudinal, debido a que el instrumento de investigación se aplica a la muestra de investigación dos veces, observación 1 y observación 2 (pretest y postest)

4.3. Nivel de Investigación

El nivel de investigación fue explicativo. Landeau (2012) menciona: “Permite aumentar la comprensión sobre un tema específico. Aunque no ofrece resultados concluyentes, el investigador puede encontrar las razones por las que sucede un fenómeno” (p.56)

4.4. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es: pre experimental

G: O1 X O2

Dónde:

O1= Pre - Test

X = Tratamiento

O2= Post – Test

4.5. Población y muestra

Tabla 2

Población y muestra

Institución Educativa Particular Smart Kids – Nivel inicial cinco años	
Población	Muestra
40 niños de cinco años del nivel inicial	20 niños de cinco años del nivel inicial

Fuente: Nomina de estudiantes del I.E

4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Orellana & Sánchez (2006) afirma: “La técnica de recolección de datos en la investigación son procedimientos operativos o mecánicos que permiten recoger la información necesaria de la muestra determinada” (p. 4).

Tabla 3
Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica	Instrumentos
Evaluación educativa	Prueba pedagógica

Evaluación educativa: es un proceso que debe llevarse a cabo de manera continua y personalizada para el proceso de aprendizaje y enseñanza de los estudiantes (Loli Quincho, 2017).

Prueba pedagógica: La prueba pedagógica ayuda a determinar el grado de dominio de la variedad de conceptos y procesos, la capacidad de comprender y utilizar conceptos cuantitativos y de sumar, restar, multiplicar y dividir números enteros, números enteros y fracciones. Por otro lado, se mide la capacidad de aplicar conceptos de resolución de problemas en entornos personales y sociales (compra, venta, cálculo de la diferencia horaria, ponderación y medición). Además, podemos medir la capacidad de clasificar hechos y datos matemáticos. Finalmente, puede medir la captura de conceptos e información específicos sobre diferentes temas (Loli Quincho, 2017).

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se procesaron los datos a través de la estadística descriptiva, estadística de centralización (media aritmética, mediana y moda) y estadística de dispersión (varianza, desviación estándar, coeficiente de variación), spss versión 25 y estadística inferencial de Student, prueba paramétrica utilizada para validar la hipótesis de investigación, y también se han utilizado las tablas y figuras.

4.8. Aspectos éticos de la Investigación

“La ética se ocupa del uso que hacemos de nuestra libertad, como nosotros optamos por hacer una cosa u otra y que razones tenemos para ello” (Loli, 2017, p. 12). Se consideraron los aspectos éticos. Se recopiló, analizó e interpretó la información con honestidad. La investigación se llevó según lo previsto y se prestó especial atención a los niños del grupo experimental para que recibieran la estimulación adecuada. Se protege la identidad de los estudiantes que participan en la encuesta.

Se ha tenido mucho cuidado con las referencias y citas contenidas en el marco teórico. Se han utilizado las recomendaciones del manual de la Asociación Americana de Psicología (APA, 2016 V.6) y se han respetado los derechos de autor. Si, a pesar de ello, se producen errores u omisiones de forma involuntaria, las responsabilidades que puedan surgir se asumen íntegramente.

Se obtuvo el consentimiento voluntario de los padres. Los resultados son confidenciales. La investigación no causó perjuicio físico ni psicológico a los menores.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

La investigación titulada: Ubiquitous learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la institución educativa particular Smart Kids 2020.

5.1.1. Análisis de la evaluación de entrada

Se realizó el análisis estadístico y la interpretación de los datos obtenidos de la prueba de entrada y salida.

Para el análisis de las calificaciones de las pruebas de entrada y salida se elaboró el siguiente Baremo:

Baremo pensamiento creativo:

Tabla 4
Baremo de los niveles de puntuación

Niveles	Intervalos
Logro	[14 a 20]
Proceso	[07 a 13]
Inicio	[00 a 06]

Fuente: Sabana de resultados

Logro: El niño logra desarrollar la creatividad ya que se percibe la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. Se percibe en el niño la generación de nuevas ideas y responden a preguntas de formas inusuales. Se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación.

Proceso: El niño presenta dificultades para desarrollar la creatividad, no sé con amplitud la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. No logra la generación de nuevas ideas y tampoco responden a preguntas de forma inusual. No se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación.

Inicio: No se percibe con precisión pensamiento creativo.

Baremo para las dimensiones:

Tabla 5
Baremo de los niveles de puntuación

Niveles	Intervalos
Logro	[06 a 07]
Proceso	[03 a 05]
Inicio	[00 a 02]

Fuente: *saba de resultados*

Flexibilidad:

Logro: El niño logra la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del "problema" y finalmente analizar los resultados obtenidos. En todos estos momentos, incluso si cambia su forma de pensar, todavía es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, implica la particularidad del proceso de pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados.

Proceso: El niño presenta dificultades en el desarrollo de la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del "problema" y finalmente

analizar los resultados obtenidos. Asimismo, presenta dificultades para cambiar su forma de pensar, todavía no es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, requiere mayor acompañamiento para desarrollar el pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados.

Inicio: No se percibe con precisión la flexibilidad mental.

Fluidez:

Logro: El niño desarrolla la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe la diferencia entre fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño genera una gran cantidad de ideas y se pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas, expresiones, etc. Siempre está allí. Cuanto más tiempo genera la idea, mayor es la cantidad y la calidad.

Proceso: El niño presenta dificultades para desarrollar la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe dificultades en la fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño no genera una gran cantidad de ideas y no pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas, expresiones, etc. No es perceptible.

Inicio: No se percibe con precisión la fluidez mental.

Originalidad:

Logro: El niño desarrolla ideas buenas y divertidas. Estas ideas y pensamientos están lejos de la norma, son únicos y extraordinarios. Se percibe la libertad interior que existe el cual elimina ciertas restricciones. Se percibe una conexión dinámicamente como grupo. Asimismo, se percibe ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente. Se percibe respuestas divertidas o poco frecuentes.

Proceso: El niño tiene dificultades para generar ideas buenas y divertidas. Se percibe en los niños dificultad para generar ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente.

Inicio: No se percibe con precisión la originalidad.

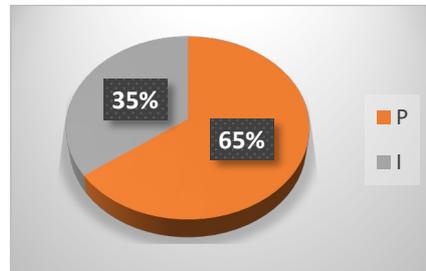
5.1.2. Resultado de la variable pensamiento creativo – prueba de entrada

Tabla 6
Pensamiento Creativo

Niveles	f	%
L	0	0
P	13	65
I	7	35
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Figura 1
Pensamiento Creativo



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción:

De acuerdo a la figura 1 y la tabla 6, en la prueba de entrada el 35% (7) niños se encuentran en el nivel inicio, no se percibe con precisión pensamiento creativo. Asimismo, el 65% (13) niños se ubican en el nivel proceso, presentan dificultades para desarrollar la creatividad, no sé con amplitud la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. No logra la generación de nuevas ideas y tampoco responden a preguntas de forma

inusual. No se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación.

Resumen del estadígrafo de la variable pensamiento creativo

Tabla 7

Pensamiento Creativo

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		7
Mediana		7
Moda		8
Desviación estándar		2
Varianza		4

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El valor de la media de la variable pensamiento creativo es 7, que representa el valor representativo de la variable.
- La mediana obtenida es 7,00, lo que representa el 50% de la distribución de los datos.
- La cualidad que aparece con mayor frecuencia en tamaño es 8.
- La dispersión relativa a la puntuación de distribución es 2, lo que indica que la dispersión de los datos cerca de la media aritmética es pequeña.
- La varianza de los datos en relación con la media aritmética es 4. Los datos están menos dispersos alrededor de la media aritmética.

5.1.3. Resultados de las dimensiones – prueba de entrada

5.1.3.1. Dimensión flexibilidad – prueba de entrada

Tabla 8

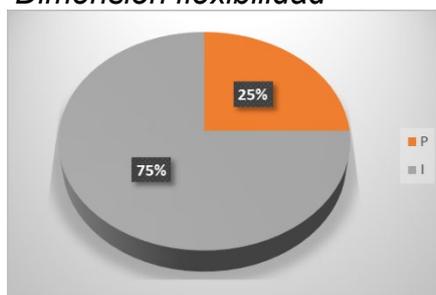
Dimensión flexibilidad

Niveles	f	%
L	0	0
P	5	25
I	15	75
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Figura 2

Dimensión flexibilidad



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

De acuerdo a la figura 2 y la tabla 8, el 75% (15) niños, no se percibe con precisión la flexibilidad mental. Asimismo, el 25% (5) niños, presentan dificultades en el desarrollo de la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del problema y finalmente analizar los resultados obtenidos. Asimismo, presenta dificultades para cambiar su forma de pensar, todavía no es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, requiere mayor acompañamiento para desarrollar el pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados.

Resumen del estadígrafo de la dimensión flexibilidad

Tabla 9

Flexibilidad

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		2
Mediana		2
Moda		2
Desviación estándar		1
Varianza		2

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El valor de la media de la talla flexible es 2, que representa el valor representativo de la talla.
- La mediana obtenida es 2, lo que representa el 50% de la distribución de datos.
- La cualidad que aparece con mayor frecuencia en tamaño es 2.
- La dispersión de 1 en relación con la puntuación de distribución significa que la dispersión de datos cerca de la media aritmética es pequeña.
- La varianza de los datos en relación con la media aritmética es 2. Los datos están menos dispersos alrededor de la media aritmética.

5.1.3.2. Dimensión fluidez - prueba de entrada

Tabla 10

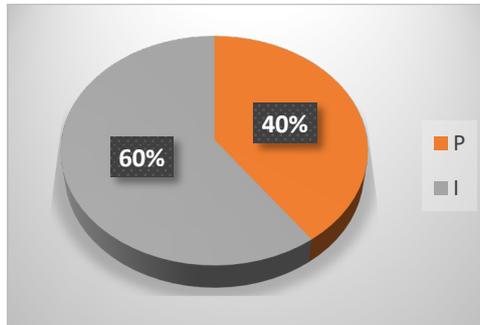
Fluidez

Niveles	f	%
L	0	0
P	8	40
I	12	60
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Figura 3

Fluidez



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

De acuerdo a la figura 3 y la tabla 10, el 60% (12) de niños se ubican el nivel inicio, no se percibe con precisión la fluidez mental. Asimismo, el 40% (8) niños se ubican en el proceso, El niño presenta dificultades para desarrollar la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe dificultades en la fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño no genera una gran cantidad de ideas y no pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas, expresiones, etc. No es perceptible.

Resumen del estadígrafo de la dimensión fluidez - prueba de entrada

Tabla 11

Fluidez

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		2
Mediana		2
Moda		2
Desviación estándar		1
Varianza		2

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- El promedio es 2, que representa el valor representativo del tamaño.
- La mediana obtenida es 2, lo que representa el 50% de la distribución de datos.
- La cualidad que aparece con mayor frecuencia en tamaño es 2.
- La dispersión de 1 en relación con la puntuación de distribución significa que la dispersión de datos cerca de la media aritmética es pequeña.
- La varianza de los datos en relación con la media aritmética es 2. Los datos están menos dispersos alrededor de la media aritmética.

5.1.3.3. Dimensión originalidad - prueba de entrada

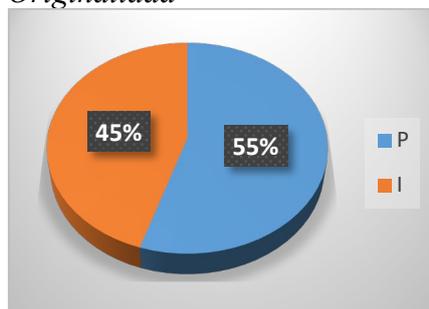
Tabla 12

Originalidad

Niveles	f	%
L	0	0
P	11	55
I	9	45
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Figura 4
Originalidad



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

Según la figura 4 y la tabla 12, el 45% (9) niños se ubican en el inicio, no se percibe con precisión la originalidad. Asimismo, el 55% (11) niños se ubican en el nivel proceso, los niños tienen dificultades para generar ideas buenas y divertidas. Se percibe en los niños dificultad para generar ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente.

Resume del estadígrafo de la dimensión originalidad - prueba de entrada

Tabla 13

Originalidad

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		3
Mediana		3
Moda		3
Desviación estándar		1
Varianza		1

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada.

Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) El puntaje de distribución de la dimensión originalidad, es de 3; esto indica que el valor representativo de la dimensión.
- b) La mediana obtenida es de 3 el cual representa el 50% de la distribución de los datos.
- c) La cualidad que se presenta con más frecuencia en la dimensión es 3 la dispersión respecto al puntaje de distribución es de 1 lo que nos indica que, hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- d) La varianza de los datos respecto a la media aritmética es de 1. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética.

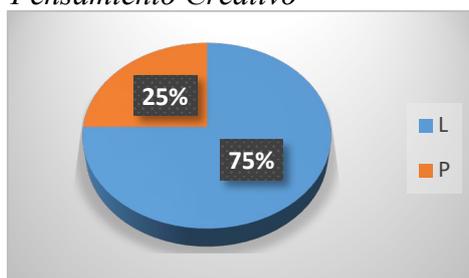
5.1.4. Resultado de la variable pensamiento creativo – prueba de salida

Tabla 14
Pensamiento Creativo

Niveles	f	%
L	15	75
P	5	25
I	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Figura 5
Pensamiento Creativo



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

De acuerdo a la figura 5 y la tabla 14, el 25% (5) niños se ubican en el nivel proceso, los niños presentan dificultades para desarrollar la creatividad, no sé con amplitud la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. No logra la generación de nuevas ideas y tampoco responden a preguntas de forma inusual. No se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación. Asimismo, el 75% (15) niños se ubican en el logro, desarrollaron la creatividad ya que se percibe la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. Se percibe en el niño la generación de nuevas ideas y responden a preguntas de formas inusuales. Se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación.

Resumen del estadígrafo variable pensamiento creativo

Tabla 15

Pensamiento creativo

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		15
Mediana		15
Moda		14
Desviación estándar		2
Varianza		2

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) La media del examen de salida es de 15, superior a la prueba de ingreso (7), lo que indica la influencia de variable independiente.
- b) La mediana obtenida luego de aplicar este método es 15, lo que representa el 50% de la distribución de los datos, lo que indica que la mitad de los niños tiene puntajes superiores o inferiores a 15; de igual manera, la mediana obtenida en la prueba de entrada es 7.

- c) La cualidad que aparece con más frecuencia es 14, que es el valor más repetido como puntuación. Del mismo modo, el examen de ingreso es 8.
- d) En la prueba de salida, la dispersión relativa al punto de distribución es 2, de la misma manera, es 2 en la prueba de entrada; esto muestra que en las pruebas de entrada y salida, los datos alrededor de la media aritmética están menos dispersos, es decir, el valor La distancia promedio desde el promedio.
- e) En la prueba de salida, la dispersión de los datos en relación con la media aritmética es 2, lo que significa que la dispersión alrededor de la media aritmética es pequeña. Del mismo modo, el examen de ingreso es 4.

5.1.5. Resultados de las dimensiones – prueba de salida

5.1.5.1. Dimensión flexibilidad – prueba de salida

Tabla 16

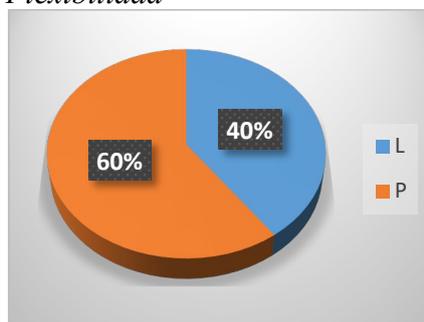
Flexibilidad

Niveles	f	%
L	8	40
P	12	60
I	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Figura 6

Flexibilidad



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción:

De acuerdo a la figura 6 y tabla 16, en la prueba de salida. El 60% (12) niños se ubican en el nivel proceso, los niños presentan dificultades en el desarrollo de la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del problema y finalmente analizar los resultados obtenidos. Asimismo, presenta dificultades para cambiar su forma de pensar, todavía no es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, requiere mayor acompañamiento para desarrollar el pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados. Asimismo, en el 40% (8) niños se ubican en el nivel logro, los niños lograron desarrollar la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del problema y finalmente analizar los resultados obtenidos. En todos estos momentos, incluso si cambia su forma de pensar, todavía es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, implica la particularidad del proceso de pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados.

Resumen del estadígrafo de la dimensión flexibilidad

Tabla 17

Flexibilidad

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		5
Moda		5
Desviación estándar		1
Varianza		1

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

Entre los estadísticos descriptivos tenemos:

- a) En la prueba de salida, el valor de la media de la dimensión de flexibilidad es 5. De manera similar, en la prueba de entrada el valor del promedio de la dimensión de flexibilidad es 2. Notamos que luego de manipular la variable independiente, esta dimensión mejoró significativamente.
- b) La mediana obtenida en la prueba de salida es 5. Del mismo modo, la mediana en la prueba de entrada es 2; esto indica una mejora relacionada, porque el 50% de los estudiantes en la distribución de datos tienen un promedio de más de 5 y menos de 5.
- c) Después de aplicar este método en la prueba de salida, la cualidad con mayor frecuencia es 5. Del mismo modo, en la prueba de ingreso, la cualidad es 2.
- d) La dispersión en la prueba de salida es 1, lo que indica que la dispersión de los datos cerca del promedio es baja. Asimismo, es 1 en la prueba de acceso.
- e) Podemos notar que en la prueba de salida, el cambio de los datos en relación con la media aritmética es 1. De manera similar, es 2 en la prueba de entrada. En ambos casos, los datos en torno a la media aritmética están menos dispersos.

5.1.5.2. Dimensión fluidez – prueba de salida

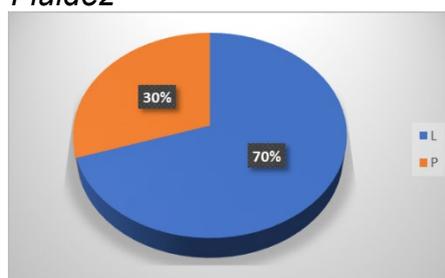
Tabla 18

Fluidez

Niveles	f	%
L	14	70
P	6	30
I	0	0
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Figura 7
Fluidez



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

De acuerdo a la figura 7 y la tabla 18, en la prueba de salida el 30% (6) niños se ubican en el nivel proceso, los niños presentan dificultades para desarrollar la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe dificultades en la fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño no genera una gran cantidad de ideas y no pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas, expresiones, etc. No es perceptible. Asimismo, el 70% (14) niños se ubican en el nivel logro, los niños desarrollaron la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe la diferencia entre fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño genera una gran cantidad de ideas y se pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas, expresiones, etc. Siempre está allí. Cuanto más tiempo genera la idea, mayor es la cantidad y la calidad.

Resumen del estadígrafo de la dimensión fluidez

Tabla 19

Fluidez

N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		5
Mediana		6
Moda		6
Desviación estándar		1
Varianza		1

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

Entre los estadígrafos descriptivos tenemos:

- El promedio de la dimensión fluidez en la prueba de salida fue de 5. Del mismo modo, en la prueba de entrada que fue 2 demostrando la significatividad de la variable independiente.
- La mediana obtenida en la prueba de salida es de 6. De igual modo, en la prueba de entrada es de 2; siendo superior en la prueba de salida, el cual representa el 50% de la distribución de los datos.
- La cualidad de puntuación que se presenta en la prueba de salida con más frecuencia es 6. Igualmente, en la prueba de entrada que fue 2.
- La dispersión en la prueba de salida fue 1. así mismo, en la prueba de entrada fue de 1, en ambos casos hay una menor dispersión de datos alrededor de la media aritmética.
- La variación de los datos respecto a la media aritmética fue de 1, en la prueba de salida, De igual modo, en la prueba de entrada fue de 1. Existe una dispersión menor de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos.

5.1.5.3. Dimensión originalidad – prueba de salida

Tabla 20

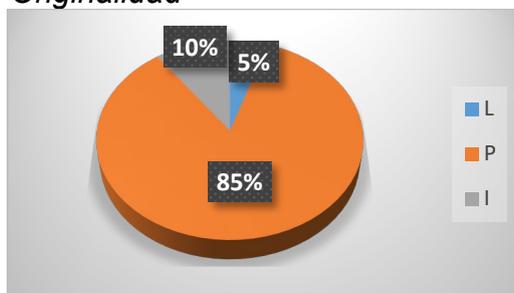
Originalidad

Niveles	f	%
L	1	5
P	17	85
I	2	10
Total	20	100

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Figura 8

Originalidad



Fuente: Sabana de resultados de la prueba de salida.

Descripción

De acuerdo a la figura 8 y la tabla 20, en la prueba de salida el 10% (2) niños se ubican en el nivel inicio, no se percibe con precisión la originalidad. Por otro lado, el 85% (17) niños se ubican en el nivel proceso, los niños presentan dificultad para generar ideas buenas y divertidas. Se percibe en los niños dificultad para generar ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente. Finalmente, el 5% (1) niño se ubica en el nivel de logro, El niño desarrollo ideas buenas y divertidas. Estas ideas y pensamientos están lejos de la norma, son únicos y extraordinarios. Se percibe la libertad interior que existe el cual elimina ciertas restricciones. Se percibe una conexión dinámicamente como grupo. Asimismo, se percibe ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente. Se percibe respuestas divertidas o poco frecuentes.

Resumen del estadígrafo de la dimensión originalidad

Tabla 21

<i>Originalidad</i>		
N	Válido	20
	Perdidos	0
Media		4
Mediana		4
Moda		4
Desviación estándar		1
Varianza		1

Descripción

Entre los estadígrafos descriptivos tenemos:

- El promedio de la dimensión originalidad en la prueba de salida fue de 4. Del mismo modo, en la prueba de entrada fue de 3 mejorando el promedio después de manipular la variable independiente.
- La mediana obtenida en la prueba de salida es de 4. Del mismo modo, en la prueba de entrada fue 3 los cuales representan el 50% de la distribución de los datos.
- La cualidad de puntuación que se presentó en la prueba de salida con más frecuencia es de 4. De igual modo, en la prueba de entrada fue 3.
- La dispersión en la prueba de salida en la dimensión fue de 1. De igual modo, en la prueba de entrada fue de 1, esto demuestra que, en la prueba de salida y entrada la dispersión de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos es menor.
- La variación de los datos respecto a la media aritmética es de 1 en la prueba de salida. Igualmente, en la prueba de entrada fue de 1 la dispersión de datos alrededor de la media aritmética en ambos casos es menor.

5.2. Contrastación de hipótesis

5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 22

Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,952	20	,398
Posttest	,955	20	,442

Fuente: sabana de resultados

Dado que los datos son normales, se utilizó la estadística paramétrica para verificar la hipótesis. Dado que la muestra es pequeña con un tamaño máximo de 50 se puede comparar con la prueba de Shapiro-Wilk, cuando es mayor de 50 se utiliza la prueba de kolmogorov (Loli, 2017). Por ello, se utilizó Shapiro-Wilk.

5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

1. Formulación de la hipótesis

Ho: Ubiquitous Learning no influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Ha: Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

2. Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es la prueba estadística t de datos relacionados.

3. Cálculo del estadígrafo

Tabla 23

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	pretest - posttest	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		7,6000	2,28035	,50990	8,66724	6,53276	14,905	19	,000

Fuente: sabana de resultados

4. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

5.2.3. Contrastación de la hipótesis específica H_{e1}

1. Formulación de la hipótesis

H_0 : Ubiquitous Learning no influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

H_a : Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 24

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	pretest - posttest	3,3000	,92338	,20647	3,73216	2,86784	15,983	19	,000

Fuente: sabana de resultados

3. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

5.2.4. Contrastación de la hipótesis específica H_{e2}

1. Formulación de la hipótesis

H_0 : Ubiquitous Learning no influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

H_a : Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 25
Prueba de muestras emparejadas

		Prueba de muestras emparejadas							Sig. (bilateral)
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	
Par 1	pretest - posttest	3,000	1,55597	,34793	3,72822	2,27178	8,623	19	,000

Fuente: sabana de resultados

3. Decisión y conclusión estadística

- Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

5.2.5. Contrastación de la hipótesis específica H_{e3}

1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis de trabajo:

H_0 : Ubiquitous Learning no influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

H_a : Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

2. Cálculo del estadígrafo

Tabla 26
Prueba de muestras emparejadas

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par	pretest - postest	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
1		1,3000	1,08094	,24170	1,80589	,79411	5,378	19	,000

Fuente: sabana de resultados

3. Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- b) Conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los resultados obtenidos, se determinó la influencia ubiquitous learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. Como se muestra en el método aritmético de las pruebas de entrada y salida (el valor promedio de la prueba de entrada 7; el valor promedio de la prueba de salida 15), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Los resultados obtenidos están algo relacionados con la investigación de los peruanos Palacios y Ruiz (2019), quienes estudiaron el diagnóstico de creatividad de niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Rafaela de la Pasión Veintimilla-Castilla-2019. El autor llegó a la siguiente conclusión: En cuanto a la meta específica 1, a saber: caracterizar el nivel creativo de los niños de 4 años en el IE Rafaela de la Pasión Veintimilla-Castilla - 2019; es cierto que hay un 50% es original de antemano, es decir, Los niños pueden expresar sus ideas con naturalidad, cambiar su creatividad y realizar nuevas acciones.

La imaginación es uno de los dos grandes tesoros de la infancia. Iniciar o desarrollar la creatividad de los niños es muy importante para ellos, porque esta importante habilidad depende de cómo los niños les ayuden a expresar y desarrollar sus pensamientos neutrales. Además, esto también es importante para la resolución de problemas y una mejor interacción con los demás. Esto es vital para la vida de los niños.

Asimismo, a partir de los resultados obtenidos O_1 , se determinó la influencia Ubiquitous Learning en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. Como se muestra en el método aritmético de la prueba de entrada y salida (el valor promedio de la prueba de entrada 2; el valor promedio de la prueba de salida 5), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Los resultados obtenidos están conectados con la investigación de Flores (2018), escritor peruano que estudió la creación de niños y niñas de 4 años en instituciones de educación primaria en el área de Jesucristo en la fuerza 2018 No. 194. Se extraen las siguientes conclusiones: Al establecer el nivel de creatividad de niños y niñas, se puede decir que en un porcentaje superior se observa que se satisface el nivel de fluidez, flexibilidad y originalidad. Como resultado, tienen una mejor comprensión del tema de la creatividad, y la creatividad de los niños y niñas de la 194 institución de educación básica "Corazón de Jesús" en la región de Acora se ha evaluado mediante pruebas.

Flexibilidad significa la habilidad básica para adaptarse a patrones rígidos La rigidez se refiere al manejo de diversas situaciones. Además de brindar respuestas efectivas, también dejaron una variedad de impresiones en las personas.

Por otro lado, a partir de los resultados obtenidos O_2 , se determinó la influencia Ubiquitous Learning en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. Como se muestra en el método aritmético de la prueba de entrada y salida (el valor promedio de la prueba de entrada 2; el valor promedio de la prueba de salida 5), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Los resultados obtenidos guardan cierta relación, con el artículo científico de, Medina, Velázquez, Alhuay y otros (2017) quienes publicaron, la creatividad en los niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea, publicado en la Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Concluyeron: este estudio muestra que las escuelas deben poner en práctica métodos de enseñanza que se centren en la diversidad para que las escuelas puedan adoptar métodos de enseñanza que tengan en cuenta la diversidad de la comunidad, porque cada niño es diferente y útil para una persona. Aplicar a los demás A través de la creatividad, pueden pensar libremente, ser creativos, motivados, trabajar con fluidez y mejorar sus habilidades y desarrollo general.

La fluidez es la capacidad de facilitar respuestas múltiples o más efectivas a una interrogación.

Finalmente, a partir de los resultados obtenidos O_3 , se determinó la influencia Ubiquitous Learning en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. Como se muestra en el método aritmético de las pruebas de entrada y salida (el valor promedio de la prueba de entrada 3; el valor promedio de la prueba de salida 4), de la misma forma en la prueba de hipótesis se llegó a la conclusión estadística: Se determina que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Con este resultado se concluye que: Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Los resultados obtenidos tienen cierta correlación con sus artículos científicos publicados de Moromizato (2007) y el progreso del pensamiento crítico creativo desde el inicio, y se extraen las siguientes conclusiones: Aprendices (profesores en este caso) y las condiciones y oportunidades ofrecidas. La escuela tiene mucho que ver con fomentar la creatividad de niños y niñas. Todo centro educativo que esté interesado en estimular, promover y mejorar estas habilidades debe considerar en sus recomendaciones educativas los métodos que permitan a los niños desarrollar las siguientes habilidades: expresar libremente sus ideas e ideas; buscar soluciones para atender las necesidades de los propios docentes, intentar concretiza tus propias ideas, piensa que sus ideas son más efectivas y agrega algunos elementos para fortalecerlas; escucha las opiniones de los demás, porque

el diálogo puede mejorar la visión del problema; analiza la propuesta, realiza experimentos y transmite los resultados de la observación.

La originalidad es la capacidad de responder, no solo se considera efectiva, sino que también se considera novedosa, inesperada y no revelada, por lo que causará cierto impacto o impresión.

CONCLUSIONES

Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. En síntesis, el 75% de los niños se ubican en nivel de logro desarrollaron la creatividad ya que se percibe la fluidez, la flexibilidad, la originalidad. Se percibe en el niño la generación de nuevas ideas y responden a preguntas de formas inusuales. Se percibe un comportamiento creativo, que incluye actividades como invención, elaboración, organización, composición y planificación. Obtuvieron notas en un intervalo de 14 a 20.

El 70% de los niños lograron desarrollar la flexibilidad que incluye planificar una solución en el proceso de resolución del “problema” y finalmente analizar los resultados obtenidos. En todos estos momentos, incluso si cambia su forma de pensar, todavía es posible que el estudiante combine otras opciones posibles para el análisis, incluso si las opciones que elige son válidas. En definitiva, implica la particularidad del proceso de pensamiento, que permite utilizar los recursos cognitivos para encontrar alternativas para planificar, ejecutar y controlar las actividades cognitivas y sus resultados. Por consiguiente, Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020. Ya que 70% de niños desarrollaron la fluidez que es la capacidad de desarrollar una gran cantidad de ideas, relaciones o frases. Se percibe la diferencia entre fluidez conceptual, fluidez de asociación y fluidez de expresión. Dentro de un cierto período de tiempo, se observa que el niño genera una gran cantidad de ideas y se pueden hacer muchas sugerencias para preguntas y el flujo de palabras, ideas,

expresiones, etc. Siempre está allí. Cuanto más tiempo genera la idea, mayor es la cantidad y la calidad.

Los niños desarrollaron ideas buenas y divertidas. Estas ideas y pensamientos están lejos de la norma, son únicos y extraordinarios. Se percibe la libertad interior que existe el cual elimina ciertas restricciones. Se percibe una conexión dinámicamente como grupo. Asimismo, se percibe ideas, el cual es el proceso o producto como algo único o diferente. Se percibe respuestas divertidas o poco frecuentes. Por consiguiente, Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.

SUGERENCIAS

- Se sugiere que los maestros utilicen un entorno de aprendizaje ubicuo para que los niños puedan estar completamente inmersos en el proceso de aprendizaje.
- Se sugiere a los profesores a formarse en un entorno de aprendizaje ubicuo que representa una situación educativa general o ubicua o un contexto educativo en el que incluso el estudiante puede aprender sin ser plenamente consciente del proceso.
- Se sugiere que los maestros se capaciten en el aprendizaje ubicuo para hacer la transición del aula a un entorno no tradicional. Esto se basa en el conocimiento y uso de la tecnología educativa del sistema virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Báez, C., & Clunie, C. (2019). Una mirada a la Educación Ubicua. . *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 325-344.
- Burbules, N. (2014). Aprendizaje ubicuo: nuevos contextos, nuevos procesos. *Revista Entramados. Educación y sociedad. No. 1*, 131-135.
- Chollollan, M. (3 de Abril de 2015). *Aprendizaje situado*. Retrieved. Obtenido de <https://chollollan.wordpress.com/aprendizaje-situado>
- Collazos, C., Jurado, J., & Merchán, L. (2016). *Entornos ubicuos y colaborativos (u-C_SCL) para ambientes de enseñanza-aprendizaje de competencias profesionales*. Bogotá : Editorial Bonaventuriana.
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. España: Ediciones Paidós.
- Domingo, M. (2013). *APRENDIZAJE UBICUO*. Colombia : Paidos .
- Fernández, E. (2009). *U-Learning. El futuro está aquí*. RUSC: Universities and Knowledge Society Journal.
- Fidalgo, A. (13 de Mayo de 2013). *¿Qué es el aprendizaje ubicuo?* Obtenido de <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2013/05/13/que-es-el-aprendizaje-ubicuo/>
- Gallego, V., Muñoz, J., Arribas, H., & Rubia, B. (2016). Aprendizaje ubicuo: un proceso formativo en educación física en el medio natural. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1 -15.
- García, D. (1 de Diciembre de 2015). *Tecnología y aprendizaje ubicuo*. *Revista Iberoamericana de Sistemas, Cibernética e Informática*. Obtenido de [http://www.iiisci.org/journal/CV\\$/ris-ci/pdfs/CA151ED15.pdf](http://www.iiisci.org/journal/CV$/ris-ci/pdfs/CA151ED15.pdf)
- Gervilla, A. (2003). *Creatividad aplicada. Una apuesta de*. Madrid: Editorial Dykinson, S.L.

- Gros, B., Kinshuk, M., & Maina, M. (2016). *The Future of Ubiquitous Learning*. Berlin: Lecture Notes.
- Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós: Paidós.
- Imel, S. (2000). *Contextual Learning in Adult Education*. Mexico: ERIC Publications.
- La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. (2017). *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 153-181.
- Labajo, G. (2016). *El Método Científico*. Mexico: Paidos .
- Landeau, M. (2012). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Mexico: Paidos .
- Lave, J. (1991). Situating Learning in Communities of Practice. In S. T. y D. Lauren Resnick, Levine B., M. John (Ed.), *Perspectives on socially shared cognition*. Vol. 2, 63-82.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Journal of Chemical Information and Modeling*. EE.UU: Cambridge Univ. Press.
- Loli, M. (2017). *Metodología de la investigación* . Huancayo: Grafica 555.
- (2018). *LOS NIVELES DE CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 194 CORAZÓN DE JESÚS DEL DISTRITO DE ACORA EN EL AÑO 2018*. Puno : UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO.
- Martínez, V., Moreno, T., & Miranda, L. (2010). Aprendizaje ubicuo en la enseñanza de las matemáticas. *Revista Estudios Culturales*, (5), 123-136.
- Morales, E. (2008). *Gestión del conocimiento en sistemas E-Learning, basado en objetos de aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos*. España: Universidad de Salamanca.
- Moromizato, R. (2007). EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO CREATIVO DESDE LOS PRIMEROS AÑOS. *EL ÁGORA USB*, vol. 7, 311-321.
- Novoa, P. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Multi-Ensayos*, 47-50.
- Orellana, L., & Sánchez, M. (2006). *Técnicas e instrumentos de investigación* . Lima: San Marcos .
- 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*. Lima: UNP.

- Quicios, M., Ortega, I., & Trillo, M. (2015). Aprendizaje ubicuo de los nuevos aprendices y brecha digital formativa. *Universidad Nacional de Educación a Distancia. Facultad de Educación*, 155-166.
- Rinaldi, M. (5 de Agosto de 2011). *m-learning, u-Learning y lo que vendrá*. Obtenido de <http://www.e-Learningsocial.com/article/469/>.
- Sakamura, K., & Koshizuka, N. (2005). Ubiquitous computing technologies for ubiquitous learning. *Wireless and Mobile Technologies in Education WMTE*, 11-20.
- Sánchez, L. (2019). *FunFonts: introducing 4th and 5th graders to programming using Squeak*. EE:UU: In: Proceedings of the 46th Annual Southeast Regional.
- Sirera, M. (13 de Agosto de 2020). *Importancia de la creatividad en la infancia (Educación Infantil)*. Obtenido de <https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/>
- Torras, N. (11 de Noviembre de 2014). *La importancia de fomentar la creatividad en niños*. Obtenido de <https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/importancia-fomentar-creatividad-ninos>
- Trujillo, F. (2015). *Ubicuidad escolar del Programa Educación Digital para Todos en el rendimiento académico de los estudiantes de grado noveno de las instituciones educativas oficiales de la ciudad, de Santiago de Cali, Colombia - 2015*. Perú: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Velasco. (2016). *La creatividad*. Habana : Paidós .
- Villa, H., Tapia, F., & López, C. (2010). Aprendizaje Ubicuo en la Enseñanza de las Matemáticas. *Revista Estudios Culturales*, 1 - 14 .
- Yahya, S., Ahmad, E., & Jalil, K. (2010). The definition and characteris TIC of ubiquitous learning: A discussion. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technolog*, 117-127.

ANEXOS

Constancia de aplicación

Matriz de consistencia

Validación del instrumento y confiabilidad

Instrumento de investigación

Instrumentos de aplicados

Fotos

CONSTANCIA DE APLICACIÓN



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR

Educación de Primer Nivel

Huancayo, 02 de diciembre del 2020.

“Año de la Universalización de la Salud”

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA “SMART KIDS”, DEL DISTRITO DE SAN AGUSTIN DE CAJAS, PROVINCIA DE HUANCAYO, REGION JUNIN; OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

Que, la Bach./Educ. **HERRERA NUÑEZ MAGALY TANIA** y la Bach./Educ. **CUSICUNA RIOS ANA DOMITILA**, de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Peruana Los Andes, han realizado la aplicación de su tesis titulada: **UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020**; en la siguiente fecha **Del 5 de octubre al 29 de diciembre del 2020**; cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al plan de ejecución presentado a la dirección de la Institución Educativa.

Se expide el presente documento, a solicitud de la interesada para los fines que considere concernientes.



KAREN M. ROJAS ARROYO.
DIRECTORA

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables / dimensiones	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Cómo influye Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?</p> <p>¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?</p> <p>¿Cómo influye Ubiquitous Learning en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la influencia Ubiquitous Learning en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>Específicos:</p> <p>Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>Determinar la influencia Ubiquitous Learning en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p>	<p>General:</p> <p>Ubiquitous Learning influye en el pensamiento creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>Específicas:</p> <p>He1: Ubiquitous Learning influye en la flexibilidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>He2: Ubiquitous Learning influye en la fluidez en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p> <p>He3: Ubiquitous Learning influye en la originalidad en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular Smart Kids 2020.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Ubiquitous Learning</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permanencia • Accesibilidad • Inmediatez • Interactividad • Actividades educativas situadas. • Adaptabilidad <p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento Creativo</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad • Fluidez • Originalidad 	<p>Tipo investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Experimental</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental</p> <p>G : 0₁ x 0₂</p> <p>Población</p> <p>40 niños de cinco años del nivel inicial.</p> <p>Muestra</p> <p>20 niños de cinco años del nivel inicial.</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación educativa <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba pedagógica <p>Técnicas de procesamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medidas de tendencia central • Medidas de dispersión • Medidas de forma <p>Prueba de hipótesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El spss versión 23 • Prueba de Student ("t")

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN : Prueba pedagógica del pensamiento creativo

OBJETIVO : Validar el instrumento de investigación de la variable pensamiento creativo

DIRIGIDO A : Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Smart Kids.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Dra. Betty BORJA PEINADO

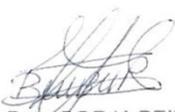
GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Doctor en educación

FECHA DE VALIDACIÓN : 8 de setiembre del 2020

VALORACIÓN

	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de la respuesta		Total
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Total	✓		✓		✓		✓		
Porcentaje	97 %		97 %		97 %		97 %		97 %

Decisión del experto: Aplicar instrumento


 Dra. Betty BORJA PEINADO
 DNI: 19897580
 Cel: 964389253

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opciones de respuestas		Criterios de evaluación								Observación y/o recomendaciones
				Correcto	Incorrecto	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuestas		
						Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Pensamiento Creativo	Flexibilidad	Relaciones de similitud entre objetos y situaciones	Algunos se relacionan con otros (quieren juntarse, ayúdalos con una línea) [...] (Nota: ver pregunta 1)			✓		✓		✓		✓		
			Colorea los botones que sean igual a la muestra [...] (Nota: ver pregunta 2)			✓		✓		✓		✓		
		Soluciones posibles	Construye con la D 3 palabras de acuerdo a la imagen [...] (Nota: ver pregunta 3)			✓		✓		✓		✓		

			<p>Construye con la P 3 palabras de acuerdo a la imagen</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 4)</p>			✓		✓		✓		✓		
		Relación entre objetos	<p>Relaciona las acciones</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 5)</p>			✓		✓		✓		✓		
			<p>Relaciona las acciones</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 6)</p>			✓		✓		✓		✓		
		Relaciones significativas	<p>Rodea el dibujo del recuadro que pertenece al grupo</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 7)</p>			✓		✓		✓		✓		
	Fluidez	Asociación	<p>Asocia las imágenes con los números</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 8)</p>			✓		✓		✓		✓		
			<p>Asocia las imágenes con los números</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 9)</p>			✓		✓		✓		✓		

			Asocia la imagen principal con un objeto [...] (Nota: ver pregunta 10)			✓		✓		✓		✓		
			Asocia la imagen principal con la imagen adecuada [...] (Nota: ver pregunta 11)			✓		✓		✓		✓		
		Comprensión	Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea [...] (Nota: ver pregunta 12)			✓		✓		✓		✓		
			Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea [...] (Nota: ver pregunta 13)			✓		✓		✓		✓		
		Atención	Presta atención: escribe una O en la casilla donde la frase hace referencia al niño, y una A en la casilla donde la hace a la niña. [...] (Nota: ver pregunta 14)			✓		✓		✓		✓		
			¿Qué usos le darías a la pelota? [...] (Nota: ver pregunta 15)			✓		✓		✓		✓		

	Originalidad	Conoce el objeto y da nuevas opiniones																	
		¿Qué usos le darías al balde? [...] (Nota: ver pregunta 16)			✓		✓		✓		✓								
		Identifica algo nuevo en la imagen y enciérralo con un círculo [...] (Nota: ver pregunta 17)			✓		✓		✓		✓								
		Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo [...] (Nota: ver pregunta 18)			✓		✓		✓		✓								

			Identifica algo nuevo en la imagen y pntalo de verde [...] (Nota: ver pregunta 19)			✓		✓		✓		✓		
			Identifica algo nuevo en la imagen y pntalo de rojo [...] (Nota: ver pregunta 20)			✓		✓		✓		✓		



Dra. Betty BORJA PEINADO

DNI: 19897580
Cel: 964389253

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020

TESISTA : Br. CUSICUNA RIOS Ana Domitila
Br. HERRERA NUÑEZ MAGALY TANIA

Fecha de confiabilidad : 18 de setiembre del 2020

PILOTO	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	20

Nota: La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio de las tesis y asesor (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.



Dra. Betty BORJA PEINADO

DNI: 19897580
Cel: 964389253

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN : Prueba pedagógica del pensamiento creativo

OBJETIVO : Validar el instrumento de investigación de la variable pensamiento creativo

DIRIGIDO A : Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Smart Kids.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : Dr. Niko Dante HILARIO ROMÁN

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Doctor en educación

FECHA DE VALIDACIÓN : 8 de setiembre del 2020

VALORACIÓN

	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de la respuesta		Total
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Total	✓		✓		✓		✓		
Porcentaje	97 %		97 %		97 %		97 %		97 %

Decisión del experto: Aplicar instrumento


 Dr. Niko Dante, HILARIO ROMÁN
 DNI: 20033384
 Cel: 964292060

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Opciones de respuestas		Criterios de evaluación								Observación y/o recomendaciones	
				Correcto	Incorrecto	Relación entre variable y dimensión		Relación entre variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuestas			
						Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Pensamiento Creativo	Flexibilidad	Relaciones de similitud entre objetos y situaciones	Algunos se relacionan con otros (quieren juntarse, ayúdalos con una línea) [...] (Nota: ver pregunta 1)				✓			✓			✓		
			Colorea los botones que sean igual a la muestra [...] (Nota: ver pregunta 2)				✓			✓			✓		
		Soluciones posibles	Construye con la D 3 palabras de acuerdo a la imagen [...] (Nota: ver pregunta 3)				✓			✓			✓		

			<p>Construye con la P 3 palabras de acuerdo a la imagen</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 4)</p>			✓		✓		✓		✓		
		Relación entre objetos	<p>Relaciona las acciones</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 5)</p>			✓		✓		✓		✓		
			<p>Relaciona las acciones</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 6)</p>			✓		✓		✓		✓		
		Relaciones significativas	<p>Rodea el dibujo del recuadro que pertenece al grupo</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 7)</p>			✓		✓		✓		✓		
	Fluidez	Asociación	<p>Asocia las imágenes con los números</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 8)</p>			✓		✓		✓		✓		
			<p>Asocia las imágenes con los números</p> <p>[...]</p> <p>(Nota: ver pregunta 9)</p>			✓		✓		✓		✓		

			Asocia la imagen principal con un objeto [...] (Nota: ver pregunta 10)			✓		✓		✓		✓		
			Asocia la imagen principal con la imagen adecuada [...] (Nota: ver pregunta 11)			✓		✓		✓		✓		
		Comprensión	Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea [...] (Nota: ver pregunta 12)			✓		✓		✓		✓		
			Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea [...] (Nota: ver pregunta 13)			✓		✓		✓		✓		
		Atención	Presta atención: escribe una O en la casilla donde la frase hace referencia al niño, y una A en la casilla donde la hace a la niña. [...] (Nota: ver pregunta 14)			✓		✓		✓		✓		
			¿Qué usos le darías a la pelota? [...] (Nota: ver pregunta 15)			✓		✓		✓		✓		

		Conoce el objeto y da nuevas opiniones															
			¿Qué usos le darías al balde? [...] (Nota: ver pregunta 16)			✓		✓		✓		✓					
	Originalidad	Identifica algo nuevo en lo que observa	Identifica algo nuevo en la imagen y enciérralo con un círculo [...] (Nota: ver pregunta 17)			✓		✓		✓		✓					
			Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo [...] (Nota: ver pregunta 18)			✓		✓		✓		✓					

			Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de verde [...] (Nota: ver pregunta 19)			✓		✓		✓		✓		
			Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo [...] (Nota: ver pregunta 20)			✓		✓		✓		✓		


 Dr. Níko Dante, HILARIO ROMÁN
 DNI: 20033384
 Cel: 964292060

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

UBIQUITOUS LEARNING EN EL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SMART KIDS 2020

TESISTA : Br. CUSICUNA RIOS Ana Domitila
Br. HERRERA NUÑEZ MAGALY TANIA

Fecha de confiabilidad : 18 de setiembre del 2020

PILOTO	ITEMS																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
2	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,801	20

Nota: La muestra (20 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (4) a este resultado se le agrego por criterio de las tesis y asesor (6) participantes, dando un total de (10) participantes para realizar la prueba piloto.


 Dr. Niko Dante, HILARIO ROMÁN
 DNI: 20033384
 Cel: 964292060

**PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO
CREATIVO**

Apellidos y Nombres:

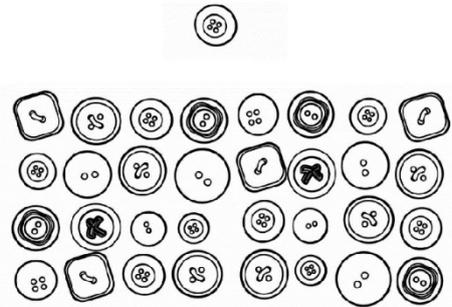
(Para cuidar la identidad del niño en el apartado de apellidos y nombres se insertará un código numérico que lo identificará)

Indicaciones: Presta atención a las indicaciones de la maestra y resuelve las preguntas.

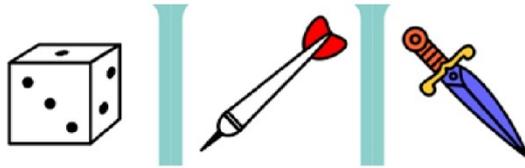
- Algunos se relacionan con otros (quieren juntarse, ayúdalos con una línea)



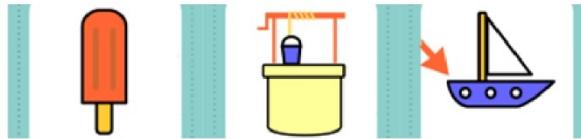
- Colorea los botones que sean igual a la muestra



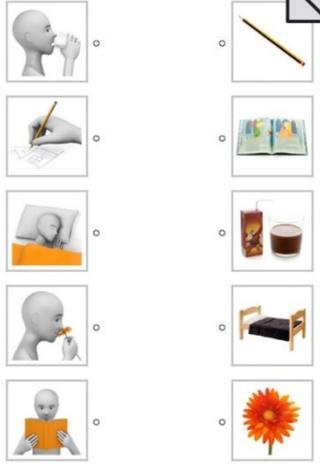
3. Construye con la D 3 palabras de acuerdo a la imagen



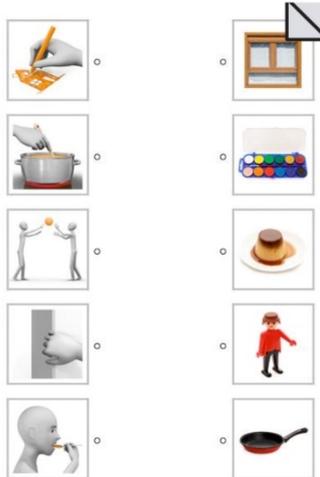
4. Construye con la P 3 palabras de acuerdo a la imagen



5. Relaciona las acciones



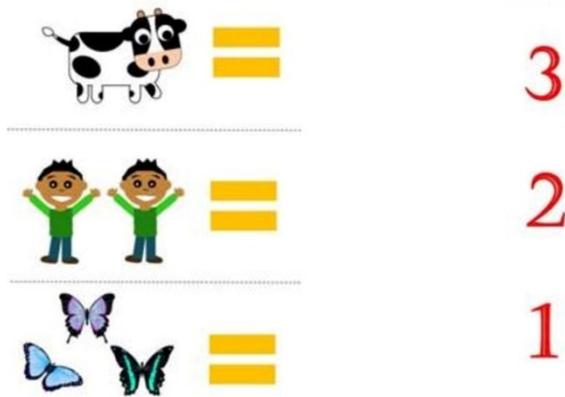
6. Relaciona las acciones



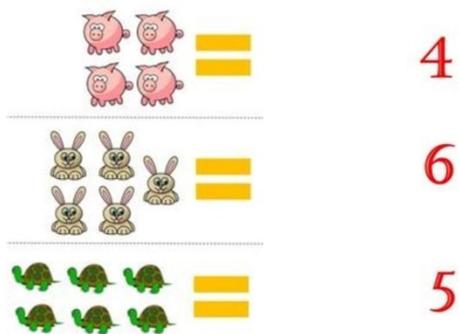
7. Rodea el dibujo del recuadro que pertenece al grupo



8. Asocia las imágenes con los números



9. Asocia las imágenes con los números



10. Asocia la imagen principal con un objeto



11. Asocia la imagen principal con la imagen adecuada



12. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

El parque
Primero los niños fueron al parque.
Luego fueron a los columpios.
Después fueron a la resbaladilla.
Por último se subieron al sube y baja.

1	2	3	4
---	---	---	---



13. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

Listo para la nieve
 Primero me pongo las botas. A continuación me puse el abrigo. Después me puse el sombrero y los guantes. Por último estoy listo para jugar en la nieve.

1	2	3	4
---	---	---	---



14. Presta atención: escribe una O en la casilla donde la frase hace referencia al niño, y una A en la casilla donde la hace a la niña.

- Está sentado.
- Está enfadada.
- Tiene un objeto en la mano.
- Lleva un lazo rosa.
- Está al lado de una mesa.



15. ¿Qué usos le darías a la pelota?

- a) Jugar fútbol
- b) Como un adorno
- c) Como un flotador en la piscina

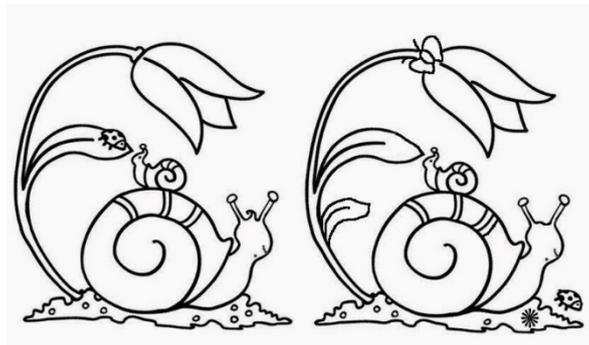


16. ¿Qué usos le darías al balde?

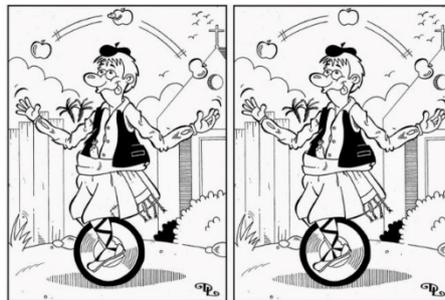
- a) Para traer agua
- b) Lo usaría como masetero
- c) Lo usaría como una silla



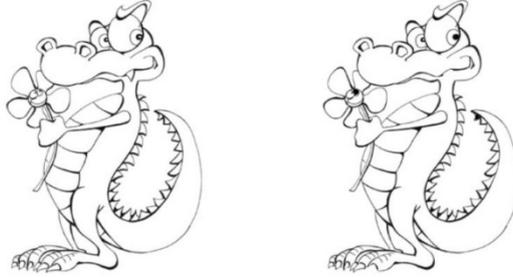
17. Identifica algo nuevo en la imagen y enciérralo con un círculo



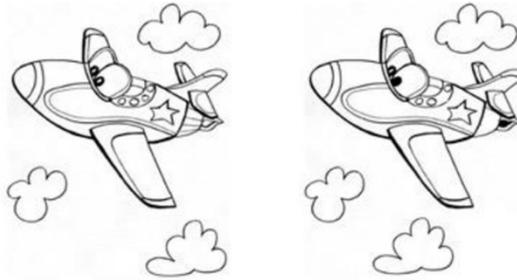
18. Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo



19. Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de verde



20. Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo



INSTRUMENTOS APLICADOS
PRUEBA DE ENTRADA

PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO
CREATIVO

2

Apellidos y Nombres:

(Para cuidar la identidad del niño en el apartado de apellidos y nombres se insertará un código numérico que lo identificará)

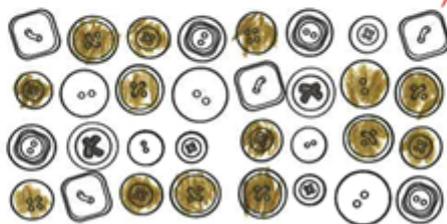
Indicaciones: Presta atención a las indicaciones de la maestra y resuelve las preguntas.

1. Algunos se relacionan con otros (quieren juntarse, ayúdalos con una línea)



X 0

2. Colorea los botones que sean igual a la muestra



X 0

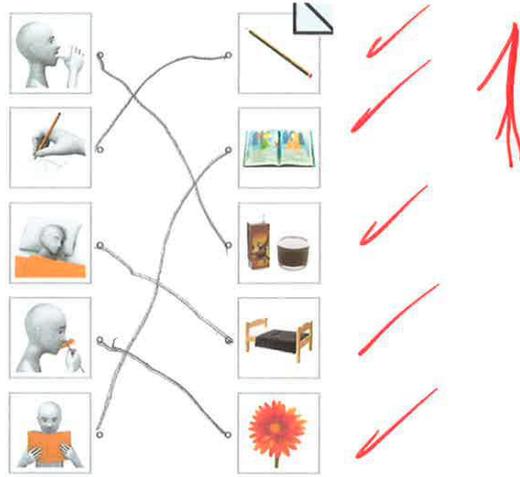
3. Construye con la D 3 palabras de acuerdo a la imagen

dado
piza
ruete

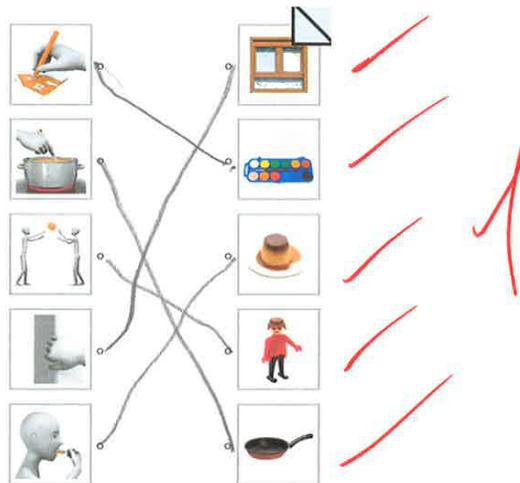
4. Construye con la P 3 palabras de acuerdo a la imagen

paleta
pozo
proa

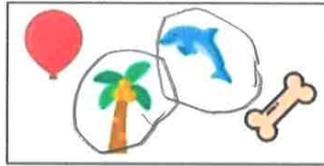
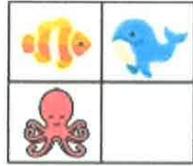
5. Relaciona las acciones



6. Relaciona las acciones



7. Rodea el dibujo del recuadro que pertenece al grupo



~~X~~ 0

8. Asocia las imágenes con los números

 =  3 ~~X~~

 =  2 ~~X~~

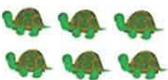
 =  1 ✓

0

9. Asocia las imágenes con los números

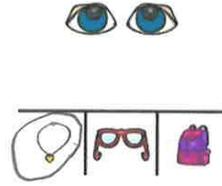
 =  4 ✓

 =  6 ✓

 =  5 ✓

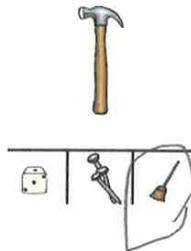
1

10. Asocia la imagen principal con un objeto



O X

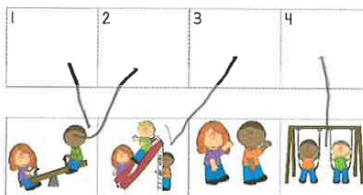
11. Asocia la imagen principal con la imagen adecuada



O X

12. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

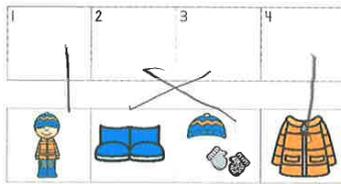
El parque
Primero los niños fueron al parque.
Luego fueron a los columpios.
Después fueron a la resbaladilla.
Por último se subieron al sube y baja.



O X

13. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

Listo para la nieve
 Primero me pongo las botas. A continuación me puse el abrigo. Después me puse el sombrero y los guantes. Por último estoy listo para jugar en la nieve.



X O

14. Presta atención: escribe una O en la casilla donde la frase hace referencia al niño, y una A en la casilla donde la hace a la niña.

- Está sentado.
- Está enfadada.
- Tiene un objeto en la mano.
- Lleva un lazo rosa.
- Está al lado de una mesa.



✓ 1

15. ¿Qué usos le darías a la pelota?

- a) Jugar fútbol
- b) Como un adorno
- c) Como un flotador en la piscina



✓ 1

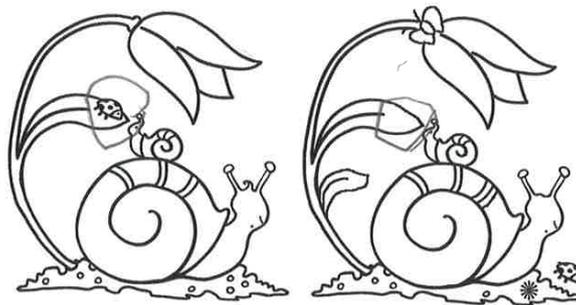
16. ¿Qué usos le darías al balde?

- a) Para traer agua
- b) Lo usaría como masetero
- c) Lo usaría como una silla



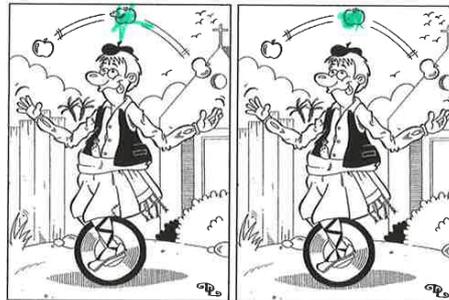
X
O

17. Identifica algo nuevo en la imagen y enciérralo con un círculo



X
O

18. Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo



X
O

19. Identifica algo nuevo en la imagen y pínalo de verde



20. Identifica algo nuevo en la imagen y pínalo de rojo



PRUEBA DE SALIDA

PRUEBA PEDAGÓGICA DEL PENSAMIENTO CREATIVO

6

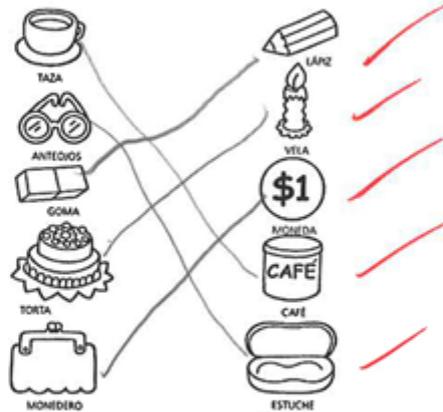
16

Apellidos y Nombres:

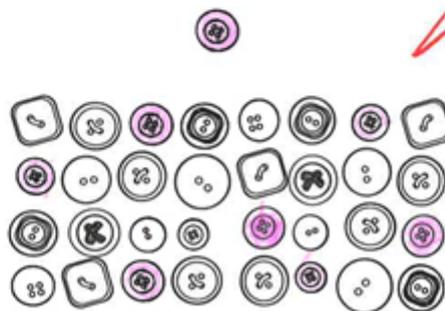
(Para cuidar la identidad del niño en el apartado de apellidos y nombres se insertará un código numérico que lo identificará)

Indicaciones: Presta atención a las indicaciones de la maestra y resuelve las preguntas.

1. Algunos se relacionan con otros (quieren juntarse, ayúdalos con una línea)



2. Colorea los botones que sean igual a la muestra



3. Construye con la D 3 palabras de acuerdo a la imagen

dado

dardo

daga

4. Construye con la P 3 palabras de acuerdo a la imagen

paleta

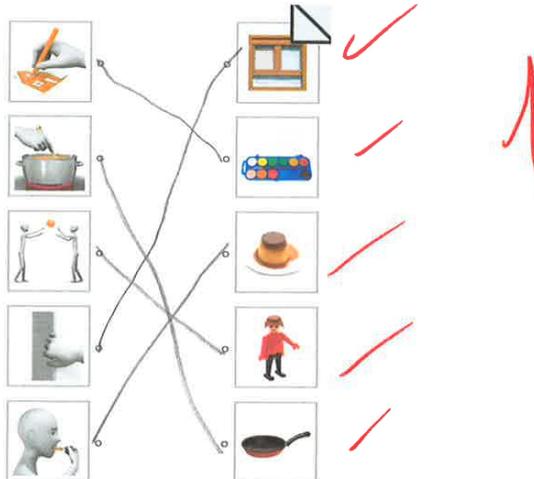
pozo

presa

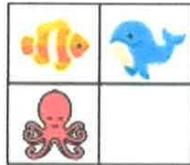
5. Relaciona las acciones



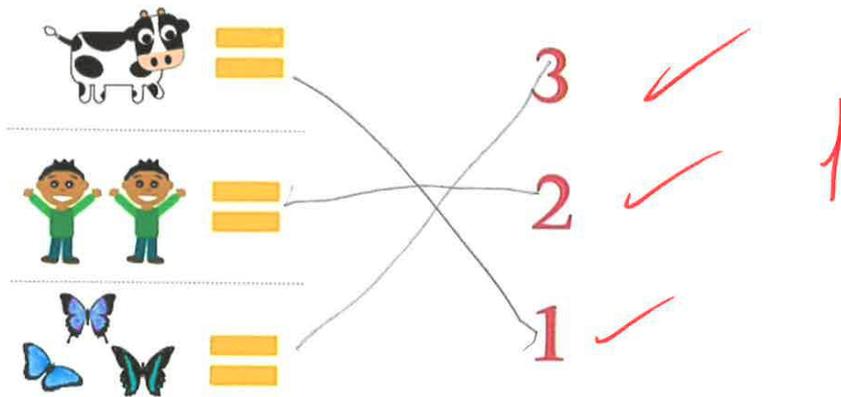
6. Relaciona las acciones



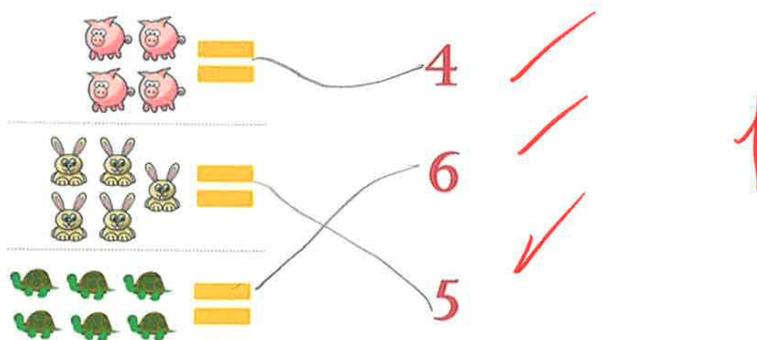
7. Rodea el dibujo del recuadro que pertenece al grupo



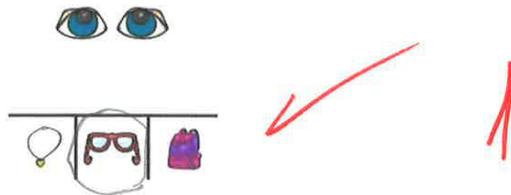
8. Asocia las imágenes con los números



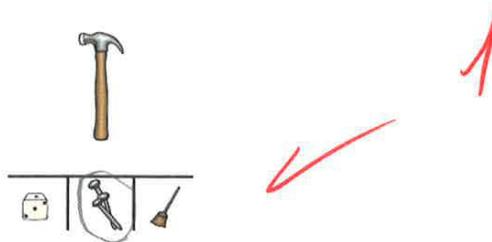
9. Asocia las imágenes con los números



10. Asocia la imagen principal con un objeto

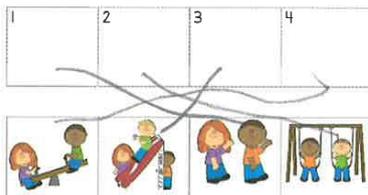


11. Asocia la imagen principal con la imagen adecuada



12. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

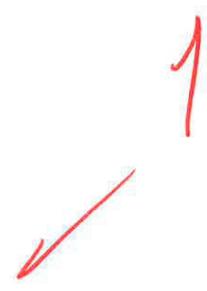
El parque
Primero los niños fueron al parque.
Luego fueron a los columpios.
Después fueron a la resbaladilla.
Por último se subieron al sube y baja.



13. Escucha atentamente la lectura y relaciona las imágenes con los números a través de una línea

Listo para la nieve
 Primero me pongo las botas. A continuación me puse el abrigo. Después me puse el sombrero y los guantes. Por último estoy listo para jugar en la nieve.

1	2	3	4



14. Presta atención: escribe una O en la casilla donde la frase hace referencia al niño, y una A en la casilla donde la hace a la niña.

- Está sentado.
- Está enfadada.
- Tiene un objeto en la mano.
- Lleva un lazo rosa.
- Está al lado de una mesa.

O
A
A
A
O



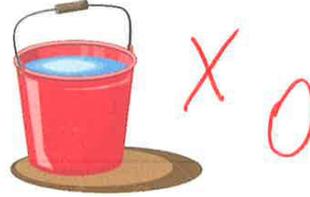
15. ¿Qué usos le darías a la pelota?

- a) Jugar futbol
- b) Como un adorno
- c) Como un flotador en la piscina

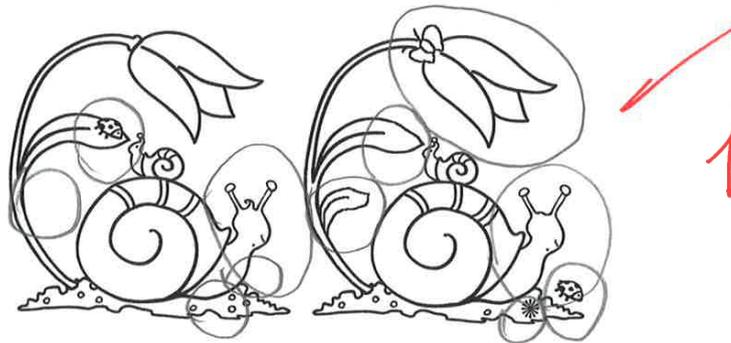


16. ¿Qué usos le darías al balde?

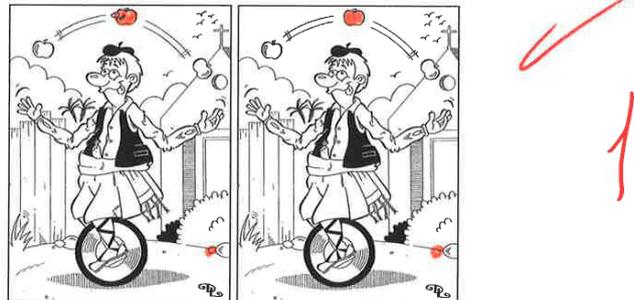
- a) Para traer agua
- b) Lo usaría como masetero
- c) Lo usaría como una silla



17. Identifica algo nuevo en la imagen y enciérralo con un círculo



18. Identifica algo nuevo en la imagen y píntalo de rojo



19. Identifica algo nuevo en la imagen y pntalo de verde



X
0

20. Identifica algo nuevo en la imagen y pntalo de rojo



✓
1

FOTOS





