

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



UPLA
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

TESIS

**TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL
PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II
CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ABRAHAM LINCOLN - 2023**

Para Optar	: El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Autoras	: Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel
Asesor	: Mg. Poma Reyes Gabriela
Línea de Investigación	: Desarrollo Humano y Derechos
Área de investigación Institucional	Ciencias sociales
Fecha de Inicio y de culminación	: 15 - 03 - 2023 a 26 - 06 - 2023

HUANCAYO – PERÚ

2024

NOMBRE DE LOS JURADOS

DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO

Decano de la Facultad de Derecho

MG. GUTIERREZ REYES ELIZABETH.

Docente Revisor Titular 1

MG. CAMARENA BONIFACIO ROCIO DEL PILAR

Docente Revisor Titular 2

LIC. ARANDA VEGA YDA MABEL

Docente Revisor Titular 3

MG. HERHUAY VILCAHUAMAN JOSUE SAUL

Docente Revisor Suplente

DEDICATORIA

A los niños que son el futuro de la sociedad y los transformadores de conocimiento.

Edith

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la I.E por compartir sus conocimientos y sus experiencias.

A mi asesora por ser paciente y su guía adecuada.

Por otro lado, a nuestros amigos por sus comentarios pertinentes en el proceso investigativo.

Edith

CONSTANCIA DE SIMILITUD

N° 00147-FDCP -2023

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN – 2023

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. LLIHUA CARDENAS EDITH MARIBEL**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **Mg. GABRIELA POMA REYES**

Fue analizado con fecha **29/11/2023** con **100** pág.; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

El documento presenta un porcentaje de similitud de **23** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 29 de noviembre de 2023.



MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI
JEFA

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

CONTENIDO

CARATULA	i
NOMBRE DE LOS JURADOS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONSTANCIA DE SIMILITUD	v
CONTENIDO	vi
CONTENIDO DE TABLAS	ix
CONTENIDO DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática	17
1.2.Delimitación del problema	21
1.2.1.Delimitación especial	21
1.2.2.Delimitación temporal	22
1.2.3.Delimitación conceptual	22
1.3.Formulación del problema	22
1.3.1.Problema general	22
1.3.2.Problemas específicos	22
1.4.Justificación	23
1.4.1.Justificación Social	23
1.4.2.Justificación Teórica	23
1.4.3.Justificación Metodológica	23
1.5.Objetivos de la investigación	23
1.5.1.Objetivo general	23
1.5.2.Objetivos específicos	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación	25
2.1.1. Antecedentes nacionales	25
2.1.2. Antecedentes internacionales	28
2.2. Bases teóricas o científicas	30
2.2. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	53

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general	54
3.2. Hipótesis específicas	54
3.3. Variables definición conceptual y operativa	54

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación	56
4.2. Tipo de investigación	56
4.3. Nivel de investigación	56
4.4. Diseño de investigación	57
4.5. Población y muestra	57
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	57
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	58
4.8. Aspectos éticos de la investigación	58

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados	59
5.2. Contratación de hipótesis	66
5.3. Discusión de resultados	69
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Aspectos fundamentales de la actitud creativa	30
Tabla 2. Frases prohibidas en cualquier sesión de brainstorming	35
Tabla 3. Diagrama de flujo	36
Tabla 4. Reglas fundamentales	37
Tabla 5. Preguntas	37
Tabla 6. Pensar y pensamiento	42
Tabla 7. Etapas de resolución de problemas	49
Tabla 8. Definición conceptual y operativa	55
Tabla 9. Diseño de investigación	57
Tabla 10. Población y muestra	57
Tabla 11. Técnica e instrumento	57
Tabla 12. Estadística descriptiva	58
Tabla 13. Pensamiento práctico	59
Tabla 14. Pensamiento práctico	60
Tabla 15. Resolución de problemas	61
Tabla 16. Resolución de problemas	62
Tabla 17. Flexibilidad cognitiva	60
Tabla 18. Flexibilidad cognitiva	60
Tabla 21. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	66
Tabla 22. Prueba de muestras emparejadas – Variable	67
Tabla 23. Prueba de muestras emparejadas – D1	68
Tabla 24. Prueba de muestras emparejadas – D2	69

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. El proceso creativo de generación de ideas	31
Figura 2. Del pensamiento divergente al convergente en el proceso creativo	30
Figura 3. Diagrama de flujo	38
Figura 4. Diagrama de flujo	40
Figura 5. Pensamiento práctico – OE	60
Figura 6. Pensamiento práctico - OS	60
Figura 7. Resolución de problemas OE	62
Figura 8. Resolución de problemas OS	62
Figura 9. Flexibilidad cognitiva OE	65
Figura 10. Flexibilidad cognitiva OS	65

RESUMEN

La investigación presento el siguiente problema de investigación ¿Cómo influye las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023? Asimismo, se formuló el objetivo general Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Por otro lado, la metodología empleada fue aplicada, nivel de investigación fue explicativo, el diseño empleado fue pre experimental. El resultado más relevante evidencio que el 92% de los niños aplicaron el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados deseados en la solución de distintos problemas planteados. Concluyendo que las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Finalmente se realizó la siguiente recomendación: la publicación de los resultados de la investigación en la revista institucional.

Palabras claves: Técnicas de creatividad, pensamiento práctico

ABSTRACT

The research presented the following research problem: How does creativity techniques influence practical thinking in children of the II cycle of the Abraham Lincoln Educational Institution, in Huancayo - 2023? Likewise, the general objective was formulated to determine the influence of creativity techniques on practical thinking in children of the II cycle of the Abraham Lincoln Educational Institution, in Huancayo - 2023. On the other hand, the methodology used was applied, the level of research was explanatory, the design used was pre-experimental. The most relevant result showed that 92% of the children applied the knowledge learned in a simple and useful way to achieve the desired results as each of the processes to be followed is established and fulfilled and the desired results are obtained in solving problems. various problems raised. Concluding that creativity techniques significantly influence practical thinking in children of the II cycle of the Abraham Lincoln Educational Institution, in Huancayo - 2023. Finally, the following recommendation was made: the publication of the research results in the institutional magazine.

Keywords: Creativity techniques, practical thinking

INTRODUCCIÓN

La creatividad se puede definir como la capacidad de encontrar ideas, soluciones, conexiones y aplicar nuevos conocimientos a los existentes. La palabra creatividad proviene del latín *creat* (crear) y está situada en el cerebro. Levinton Gulle (2019) por ello, algunos de los métodos utilizados para desarrollar la creatividad consisten en ejercicios mentales que permiten “entrenar” el cerebro.

Cosas como la dieta y el estrés tienen un impacto directo en nuestra creatividad. Cuando se trata de comida, muchas sustancias químicas intervienen en el proceso creativo. Una buena alimentación rica en proteínas y agua favorece el proceso creativo y la productividad mental. Levinton Gulle (2019) por otro lado, en situaciones estresantes, nuestro cuerpo produce adrenalina y un aumento de esta hormona reduce los impulsos nerviosos en el cerebro. Como resultado, podemos sufrir bloqueos mentales e interrupciones que reducen nuestro potencial creativo.

Las investigaciones muestran que los dos hemisferios del cerebro tienen diferentes tareas y habilidades. El hemisferio izquierdo es el encargado de asimilar las tareas racionales. Clasificar estructuras lógicas lineales como números, lenguaje, hechos e instrucciones detalladas. SUDOE (2020) también tienes tendencia a ser verbal, analítico, cuantitativo y organizativo. El hemisferio derecho, en cambio, se especializa en la imaginación, el sentimiento, el ritmo, la espacialidad, la espontaneidad, el pensamiento artístico, visual, simbólico, el caos y la creatividad.

Activar ambos lados del cerebro al realizar una tarea es útil para poder utilizar las funciones de ambos lados de forma integrada. SUDOE (2020) si uno de los hemisferios es más dominante que el otro, es útil equilibrarlos. Por lo tanto, las especialidades de cada hemisferio están disponibles simultáneamente. Generalmente una mitad del cerebro domina a la otra mitad. Entonces, ¿cómo podemos restablecer el equilibrio entre los dos hemisferios? Hay muchas maneras de ser creativo.

Los métodos creativos son principalmente métodos que promueven el pensamiento creativo. En otras palabras, es una tarea que involucra conductas específicas que sirven como estímulos creativos. Fomentan esfuerzos creativos en

las artes, las ciencias o la educación. Se centra en diferentes aspectos de la creatividad, incluidas las habilidades de generación de ideas, el pensamiento divergente, las habilidades de resolución de problemas y los cambios ambientales. Puede usarse para resolución de conflictos, expresión artística o terapia.

Algunas técnicas requieren un grupo de dos o más personas, mientras que otras se pueden realizar de forma individual. SUDOE (2020) estos métodos incluyen juegos de palabras, ejercicios de escritura, diversos tipos de improvisación o algoritmos de resolución de problemas. Las técnicas aleatorias son comunes porque pueden usarse para lograr espontaneidad y autenticidad.

Por otro lado, el pensamiento se define como algo que tiene lugar en un nivel distinto al del propósito. Melgar Segovia (2019) el pensamiento consiste en procesos internos que están fuera de su control. Estos obstáculos metodológicos fueron superados en las teorías de Skinner y Vygotsky. Skinner propuso la introducción de estímulos objetivos en la cadena de reacciones del pensamiento. Vygotsky enfatizó la participación progresiva de herramientas en el acto de pensar, principalmente en la estructuración del lenguaje.

Sin embargo, esta definición describe el pensamiento como la generación espontánea de estímulos que tienen muchas similitudes con los estímulos "internos" de la definición mentalista. Melgar Segovia (2019) Cantor define el pensamiento como la manipulación implícita y explícita de la conducta, pero el concepto de manipulación recuerda a los enfoques mentalistas. Ribs señala que el pensamiento es una forma especial de comunicación en la que la acción juega un papel importante. El pensamiento se describe como "autosustitución referencial". "Desplazamiento" es lo mismo que transformación, es decir, la capacidad de separar ciertos comportamientos de sus contingencias físicas actuales y contrapartes funcionales, asociando estos comportamientos con condiciones que no existen en la situación actual.

Sin embargo, este tipo de interacción no requiere ningún nivel de sustitución. Porque la "sustitución", entendida como una "transformación" de la contingencia, ya existe en la interacción ordinaria. Melgar Segovia (2019) ofrece una definición alternativa de pensamiento como el desarrollo de nuevas

“emociones” en respuesta a una situación. Además, se propone una metodología para la investigación de accidentes.

Esta es una variante del método de coincidencia de patrones que se ha propuesto como alternativa de elección para la resolución de tareas conductuales que constituyen el pensamiento. El método llamado "nivelación" dio mejores resultados que el método de nivelación y también fue más eficaz para promover el progreso cuando se introdujeron transitorios. Sin embargo, la diferencia no fue estadísticamente significativa.

Asimismo, el pensamiento práctico se define como considerar cómo adaptar o cambiar el entorno para lograr objetivos. Melgar Segovia (2019) La visión práctica a veces se denomina inteligencia callejera o sentido común. El pensamiento práctico no se trata de recopilar más información o analizar lo que ya sabes de diferentes maneras. Se trata de utilizar el conocimiento de forma eficaz para resolver problemas del mundo real. En otras palabras, el conocimiento práctico no se trata de adquirir nuevos conocimientos, sino de utilizar o aplicar conocimientos para gestionar una actividad particular.

El pensamiento práctico significa pensar en cómo puede adaptarse usted mismo o su entorno para lograr objetivos importantes. Melgar Segovia (2019) Los buenos pensadores prácticos son capaces de aplicar lo que saben a problemas del mundo real. Un ejemplo de pensamiento práctico es un alumno visual que utiliza ayudas visuales para obtener una puntuación aprobatoria en un examen final. A través del pensamiento práctico, podemos encontrar soluciones a los conceptos o problemas que necesitamos. Le ayuda a vivir su vida diaria de manera más eficiente.

Por lo manifestado, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Por otro lado, se propuso la siguiente metodología: tipo investigación aplicada. Asimismo, el nivel de investigación fue explicativo. Y, el diseño que se empleó fue el pre experimental (GE O1- x – O2). Por otro lado, el esquema del proyecto de investigación fue:

Capítulo I: Planteamiento del problema

Capítulo II. Marco Teórico

Capítulo III. Hipótesis

Capítulo IV. Metodología

Capítulo V. Resultados

Finalmente, se plasmó las conclusiones y recomendaciones las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El pensamiento práctico te permite adaptarte más fácilmente a tu entorno, también conocido como sentido común. Utilice los conocimientos adquiridos para adaptarse a su entorno. Por lo tanto, en este contexto, abordamos el problema de investigación a través de supuestos para poder comprenderlo.

Según los estudios del colombiano Ortiz Villamil (2020) en relación con el pensamiento visual, sugiere que los individuos pueden "ver", reflexionar e interiorizar las acciones (movimientos) realizados mientras piensan. objetivo. El enfoque del "pensamiento visual" presenta varias formas de pensar que se utilizan como medio para desarrollar las habilidades cognitivas de un individuo.

Estos procedimientos de pensamiento son herramientas para desarrollar la metacognición y prepararse para un contexto de pensamiento y aprendizaje en el que todos los participantes, profesores, estudiantes, familias y cualquier otra persona que decida utilizar estos conceptos hablen el mismo idioma. Estas rutinas están diseñadas para usarse en el contexto de cada materia escolar para optimizar el progreso de los estudiantes tanto en el conocimiento de la materia como en la capacidad intelectual. Existen muchos métodos para cultivar las cualidades de comprensión, creatividad, moralidad, etc. de los estudiantes. (¿Por qué dices eso? (explicar y justificar), 'Pensar-Preguntar-Estudiar' (procedimiento y cuestionamiento profundo) y secuencia de interpretación), perspectiva de encuadre (para explorar diferentes perspectivas), estaba pensando. Ahora pensar (el orden de

pensar sobre cómo y por qué nuestro pensamiento ha cambiado), mirar-pensar-preguntar (el orden de explorar la estimulación visual).

Por otro lado, según los estudios de los colombiano Gómez y Salamanca (2018) ella muestra que desarrollar las habilidades de pensamiento de los niños requiere que los maestros reconozcan ideas a través del diálogo, exploren los intereses de los niños y respeten sus estilos y ritmos de aprendizaje. Por esta razón, los docentes son parte clave de este proceso, pues deben ser personas que se actualicen constantemente para brindar estrategias adecuadas a los diferentes estilos de enseñanza que se presentan en las clases escolares. En esta comunidad, el maestro juega el papel de coordinar el proceso lógico seleccionando datos importantes e irrelevantes, y para ello utiliza la racionalidad a través de una actitud exploratoria que aparece en los niños a través de diversas actividades.

La elección de estos detalles contribuye al desarrollo del pensamiento. Esto juega un papel importante en el nivel de jardín de infantes. Esto se debe a que los niños y las niñas aprenden cosas importantes a través de la información continúa obtenida mediante la experimentación y, al combinar conocimientos antiguos y nuevos, se pueden presentar argumentos sólidos. Las opiniones se forman en relación con otras personas. Por lo tanto, el razonamiento es parte del pensamiento crítico y no debe darse por sentado, a pesar de que las personas han descubierto diversas habilidades y capacidades para explorar, estudiar, descubrir y adquirir mientras inventan diversas herramientas u objetos. Les ayudó a mejorar. El lenguaje muestra mejoras en otras habilidades como el análisis, la discusión, el razonamiento y la reflexión.

También, según los estudios de los colombianos Arango et al. (2020) "Si un niño tiene mente, tiene mente científica", afirma. Esto significa que, mientras estudian el medio ambiente, los propios niños construyen explicaciones de la realidad, similares a lo que hacen los científicos. Actuar científicamente no es tener la verdad absoluta, sino intentar conocerla.

La ciencia siempre se ha presentado como el punto más alto que el ser humano puede alcanzar a través de la razón. Además, como esto es la humanidad misma, no es accesible a nadie, incluso si se utilizan las cosas aquí especificadas. La ciencia como conocimiento construido es sinónimo de conciencia de la

organización del pensamiento, de coherencia de la observación, de armonía del pensamiento con lo visible. Lo mismo se aplica no sólo a la lógica de la ciencia, sino también a cómo operacionalizamos nuestra visión del mundo y establecemos relaciones dentro de ella. Esta dinámica no es desconocida para la educación y se espera que cree un contexto de oportunidad para la creación y comprensión del pensamiento científico en las escuelas en contextos contemporáneos.

Además, según los estudios de las peruanas Marcelo y Calero (2018) pueden ser parte de una sociedad que cambiará en todas las áreas de conocimiento y desarrollo humano en todas las áreas de conocimiento y desarrollo humano. Es una forma de mejorar nuestro pensamiento, ayudando a la vida desde el principio a tener un efecto positivo en la vida. La nueva humanidad en la vida es una vida adecuada para la vida, lo que significa que la nueva hipótesis del conocimiento significa "aprendizaje". Por lo tanto, a medida que teniendo en cuenta el pensamiento crítico, el desarrollo creativo, creativo, creativo y creativo, la importancia de la educación escolar, las habilidades de pensamiento útil y el pensamiento crítico deben ser prioridad y pensamiento general.

Esta es la razón por la cual los maestros tienen que preocuparse por crear un entorno escolar rico en el que se fomente la autonomía de las niñas y los niños al dar las oportunidades de pensar correctamente, para crear situaciones en las que los niños se sientan seguros para darles a la opinión, para resolver los problemas. , para adquirir hábitos, tomarlo solo y tomar decisiones para evaluar sus propios y compañeros de clase; De esta manera, promoveremos a los niños a pensar y si tales oportunidades se presentan diariamente en la institución educativa, veremos cambios sustanciales en la forma en que los nuevos desafíos forman la vida. Nuestra capacitación debe proporcionar cambios inmediatos, de modo que el desarrollo integral humano se promueva, de hecho, más que nunca, cada sociedad del mundo hace posible formar ciudadanos creativos, críticos, autónomos, con iniciativa; Para hacer esto, debemos aprender habilidades de pensamiento útiles para la vida después de la escuela y no solo permanecer en una simple transferencia de contenido.

Es más, según los estudios de los peruanos Sandoval y Torres (2019) la educación primaria es la base de la educación de los estudiantes. Por tanto, debemos

recordar que la inteligencia del niño se desarrolla en los primeros cinco años. Por ello, no debemos descuidar su formación integral y aprovechar al máximo sus oportunidades. Puedes desarrollar varias habilidades que tienes. Según el Proyecto Curricular Básico Nacional en educación primaria formal. El Ministerio de Educación del Perú establece las bases del desarrollo del carácter en la educación primaria, las cuales se integran y refuerzan en las etapas de la vida que continúan hasta la escuela primaria y secundaria.

En las primeras etapas, alrededor del 25% del crecimiento cerebral ocurre a esta edad y el porcentaje restante se completa a esta edad, haciendo de este el mejor momento para aprovechar las grandes oportunidades que ofrece el cerebro para adquirir nuevas y mejores estructuras cognitivas. Por eso, es importante intervenir en este momento porque los primeros años de vida son muy importantes para la formación de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento futuro. Según lo anterior, los profesionales que cumplan con este deber deben desempeñar un papel en el aumento de las oportunidades y el aprendizaje junto con las familias y ser los agentes educativos más adecuados para el desarrollo óptimo de los niños y niñas menores de seis años.

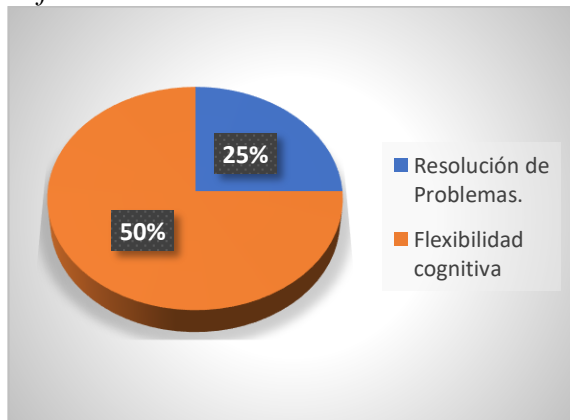
Aparte, según los estudios de la peruana Miney Principe (2018) Dado que "el aprendizaje es el resultado del pensamiento", el desarrollo del pensamiento juega un papel clave en la enseñanza. Aprender a pensar y reflexionar a medida que desarrolla contenido le ayuda a recordar, comprender y actuar en paralelo y de forma continua, en lugar de tener estos tres objetivos organizados en un orden granular o jerárquico.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante conocer lo que piensa el niño para poder encontrar inconsistencias entre las teorías científicas aceptadas e ideas previas, o identificar contradicciones entre las propias ideas. Esto nos permite desafiar sus ideas, encontrar evidencia convincente y ayudarlo a pensar en sus métodos de investigación. Es importante ayudar a tu hijo a organizar sus pensamientos y darle el tiempo suficiente para expresar todo lo que quiere transmitir. En este contexto, debemos darles a los niños la oportunidad de expresar sus pensamientos y tratar de expresar con sus propias palabras lo que piensan y lo que quieren sugerir en base a lo que han escuchado.

Por otro lado, en la Institución Educativa se percibió que el 25% de los niños demostraron dificultad para definir un problema, tomar pasos lógicos para encontrar la solución deseada y monitorear y evaluar la implementación de esas soluciones a medida que avanzaba su edad. También hay desafíos con habilidades cognitivas, flexibles y adaptativas que reflejan apertura, curiosidad y pensamiento divergente basado en la observación cercana y la conciencia ambiental. También se observaron dificultades en las relaciones que conducen a la autoeficacia y el empoderamiento (según la edad), lo que permite a los niños resolver problemas a través del pensamiento crítico y la toma de decisiones.

Por añadidura, al 50% de los niños les resulta difícil pensar con flexibilidad y cambiar su enfoque. El pensamiento flexible es cuando los niños piensan en algo de una manera nueva. También es difícil cambiar el enfoque. Esto significa que pueden hacer las cosas de manera diferente que antes (dependiendo de su edad). La siguiente imagen muestra lo dicho en los dos párrafos anteriores.

Imagen 1
Dificultad de los niños



1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación especial

La investigación se desarrolló en el departamento Junín, provincia de Huancayo.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se desarrolló durante las siguientes fechas 15 - 03 - 2023 a 26 - 06 - 2023.

1.2.3. Delimitación conceptual

La investigación se enfocó en el análisis del pensamiento práctico el cual fue medido a través de las dimensiones propuestas: Resolución de problemas, flexibilidad cognitiva. Para ello se manipuló la variable independiente: Técnicas de creatividad a través de sus dimensiones: Brainstorming, relaciones forzadas, provocación. Por otro lado, la manipulación y la medición (Causa – Efecto), permitió conceptualizar las variables y las dimensiones de estudio.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cómo influye las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?

¿Cómo influye las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Social

La investigación fue relevante, Los resultados fueron de utilidad para los miembros de la comunidad educativa. En primer lugar, los niños desarrollan el pensamiento práctico. Así aprenden a controlar sistemáticamente sus pensamientos. Análisis en profundidad de fortalezas y debilidades. Son muy buenos para poner en práctica conocimientos, considerar la información disponible y decidir (según su edad cronológica) qué procesos deben seguirse para alcanzar efectiva y eficientemente las metas propuestas, y dominan las características del pensamiento. En segundo lugar, Los profesores recibieron información sobre cómo utilizar métodos creativos para mejorar el pensamiento práctico.

1.4.2. Justificación Teórica

La investigación permitió profundizar en la teorización y la operatividad de las variables: Técnicas de creatividad, pensamiento práctico. Asimismo, la investigación nos permitió conceptualizar con precisión las dimensiones de la variable dependiente: Resolución de Problemas, flexibilidad cognitiva.

1.4.3. Justificación Metodológica

La investigación permitió la creación de un instrumento que permitió medir el pensamiento práctico, el cual se denominará instrumento IPPP (instrumento para medir el pensamiento práctico).

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales

Luyo Pachas (2023) en la tesis: *El desarrollo de la creatividad y su relación con la metodología de enseñanza utilizada por la docente de un aula de 5 años en una I.E pública del distrito de San Miguel*. Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial, en la Pontificia Universidad Católica Del Perú. El objetivo general fue determinar la relación entre el desarrollo de la creatividad y los métodos de enseñanza utilizados por los docentes en el aula de cinco años. El objetivo principal del artículo es cualitativo y descriptivo. Mientras tanto, los métodos utilizados para recolectar información son la observación participante y las entrevistas semiestructuradas. Los resultados de la investigación muestran una relación entre los métodos de enseñanza utilizados por los docentes y el desarrollo de habilidades creativas. También se hace énfasis en alentar a los docentes a promover y utilizar diferentes estrategias pedagógicas para fomentar las hipótesis y la resolución de problemas de los niños.

Herrera Flores (2022) en la tesis: *Cuentos clásicos y pensamiento crítico en niños de cuatro años de Instituciones Educativas del Nivel Inicial, Huamachuco, 2022*. Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial, En la Universidad Privada Antenor Orrego. El propósito de este estudio fue determinar la relación entre los cuentos clásicos y el pensamiento crítico en niños de 4 años. Investigación

básica mediante diseño descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 128 estudiantes de 4 años de edad que asisten a instituciones de educación primaria. El método de investigación fue la observación y el instrumento fue una lista de verificación de 32 ítems respondiendo a cada dimensión. Los resultados de propósito general muestran una correlación positiva muy alta con el coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,923 y el nivel de significancia es $0,000 > 0,05$, lo que indica una relación significativa. Con esto se concluyó que existe una relación positiva y significativa entre las actividades de conversación clásica y el pensamiento crítico de niños de 4 años de edad en instituciones de educación primaria.

Cornelio y Dávila (2021) en la tesis: *Inteligencia Emocional y la Creatividad en los niños de la I.E.I "247 Las Flores" Huánuco-2019*. Para optar El Título de Licenciada en Educación Especialidad Educación Inicial, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El presente estudio fue descriptivo y correlacional. Objetivo general: Determinar la relación entre la inteligencia emocional y la creatividad en los niños. La población estuvo conformada por 80 estudiantes y el muestreo estuvo conformado por 48 niños y niñas de 4 y 5 años mediante un método no probabilístico. La recogida de datos se realizó mediante los siguientes instrumentos de evaluación: Las variables de inteligencia emocional se estudiaron mediante un test de inteligencia emocional validado por expertos, valorándose seis indicadores y un total de 24 ítems. La variable creatividad de Torrance se evaluó mediante pruebas de lenguaje y pruebas gráficas (mediante dibujos), centrándose en la parte teórica y práctica que consta de 24 preguntas. Dado que la distribución de los datos obtenidos fue normal, se utilizaron para el análisis la R de Pearson y la t de Student. Los resultados obtenidos mostraron una correlación positiva con la variable creativa y el valor de $r_s=0,9095$, y la inteligencia emocional también mostró una correlación positiva con $r_s=0,9095$, mostrando el mismo nivel de significancia que la prueba t de Student. Por otro lado, el puntaje de inteligencia emocional fue de 0,66,67 y el de creatividad de 0,68,75. Por tanto, estas dos variables tienen niveles bajos.

Chambers Fuqua (2021) en la tesis: *El pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial: Revisión Sistemática*. Para obtener el Título Profesional

de Licenciada en Educación Inicial, en la Universidad Cesar vallejo. El propósito fue revisar las últimas investigaciones científicas sobre el pensamiento matemático y lógico en estudiantes de educación primaria. Este estudio es de tipo básico con un diseño teórico en forma de revisión sistemática. Utilizamos la metodología Prisma para la recolección y análisis de datos. Una estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños en el nivel inicial se proporciona cuando, como resultado de un proceso sistemático de repetición, a través del juego predominan actividades lúdicas relacionadas con objetivos de aprendizaje específicos o con un material específico. Se realizó un análisis similar en el que se pidió a docentes de primaria que reflexionaran sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que enseñan a los niños. Esta reflexión debe hacerse para mejorar la experiencia de aprendizaje. Por este motivo, se recomienda que los profesores de primaria preparen y actualicen continuamente el uso de estrategias de juego para mejorar el pensamiento lógico matemático de los niños. También es una buena idea promover sesiones de reflexión para evaluar las prácticas docentes en curso.

Palacios y Ruiz (2019) en la tesis: *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 de Licenciadas en Educación Especialidad Educación Inicial, en la Universidad Nacional de Piura. El objetivo fue describir las características creativas de niños de 4 años. Para ello se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo, utilizando una muestra de niños de 14 años del colegio privado Rafaela de la Pasión Veintimilla de Castilla. Se utilizó una lista de verificación para obtener información sobre los niveles de creatividad y los datos posteriormente se procesaron en hojas de cálculo de Excel para su procesamiento en el programa estadístico SPSS. Los hallazgos clave incluyen: el 50% de los niños tienen una alta creatividad. Además, en términos de creatividad, el 50% de los niños tiene su propio nivel de resultados esperados y el 50% de los niños también tiene su propio nivel de creatividad. Además, el 64,3% de los niños mostró el nivel de desempeño esperado en el desarrollo de fluidez en la elaboración basada en procesos, y finalmente la mitad de los niños mostró el nivel de flexibilidad de procesos en la capacidad creativa. Se concluyó que la mitad de los grupos evaluados

se encontraban dentro de los límites establecidos para el desarrollo de la creatividad según las características de la edad.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Rosales y Tomalá (2023) en la tesis: *El dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. Para Optar el Título de Licenciados en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. El objetivo de este estudio fue evaluar la importancia del dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años. El estudio se basó en un paradigma social crítico con presupuestos ontológicos, epistemológicos o metodológicos dentro de un enfoque cualitativo de carácter fenomenológico-hermenéutico. El grupo de estudio y muestra seleccionada estuvo constituido por la docencia de estudiantes de 4 a 5 años del nivel interno 2 de educación primaria de la unidad educativa “Juan Jacobo Russo”. Realicé entrevistas con dos profesores responsables de los campos antes mencionados. Además, las listas de verificación se utilizaron con ocho niños de la clase para determinar el estado actual de creatividad de los estudiantes. Los resultados muestran que los docentes valoran el desarrollo de la creatividad, enfatizando actividades útiles para los niños, y resaltan la importancia del dibujo para el logro del desarrollo creativo. Sin embargo, se observaron retrasos en las habilidades creativas cuando se evaluó a los niños mediante listas de verificación. En una palabra, el dibujo desarrolla la creatividad de los niños y abre el camino a su vida interior.

Iza Basantes (2022) en la investigación: *El dibujo libre en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial*. Para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en la Universidad Técnica de Ambato. El propósito era analizar las imágenes y historias gratuitas de niños entre las edades de 4-5, y estas dos variables son la importancia de proporcionar el espacio en el aula y los beneficios, los detalles, la creación, las expresiones y la creatividad. Este estudio utilizó los resultados del rendimiento, la visión de calidad, la investigación básica y la investigación de las materias y las entrevistas de anécdotas y se aplican a maestros y estudiantes de la educación

primaria. Ayuda a mejorar la creatividad utilizando una variedad de métodos, pero el trabajo creativo y el lenguaje se basan en libros que se ocupan de sí mismos y se basan en libros que evitan sus lugares sin lugares. Imágenes, digo que no pueden hacer sus miedos o hacer recuerdos de experiencia, pintura, pinturas o intereses.

Lizarazo García (2022) en la tesis: *Aprender a pensar: Propuesta para la estimulación del pensamiento crítico en niños de preescolar*. Para optar la Maestría en Educación, en la Universidad Autónoma de Bucaramanga. El objetivo fue presentar estrategias didácticas para estimular el pensamiento crítico en niños de edad preescolar. La muestra está formada por 30 niños de edad preescolar (entre 5 y 6 años). La metodología de la investigación tiene un enfoque cualitativo. Es decir, se utilizan métodos de investigación acción y observación participante. El estudio se realizó en tres etapas, a partir de un diagnóstico inicial, que permitió profundizar en el problema e identificar un abordaje para las sugerencias didácticas que formaron parte del segundo momento de este estudio. Esta propuesta consistió en seis talleres de desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, con resultados que respaldaron las hipótesis de Ennis (2005), Rosenthal (1965), Galafassi (2002) y Faccione (1990, 2007) sobre el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico. Los datos recopilados se integraron en el diagnóstico inicial, varios diarios de campo, escritos de los estudiantes y notas escritas por el investigador. El análisis de la información obtenida reveló que en el jardín de infantes se pueden enseñar criaturas importantes con una variedad de habilidades que requieren estimulación. Es por eso que se recomienda crear espacios didácticos y mediáticos que contribuyan a este proceso.

Amaya y Gómez (2020) en la tesis: *Abordaje teórico sobre "Técnicas de creatividad" del 2012 al 2017*. Para la optar la Maestría en Creatividad e Innovación, en la Universidad Autónoma de Manizales. El objetivo fue proporcionar una base teórica a las técnicas creativas a través de revisiones documentales basadas en categorías establecidas. En conclusión, existe cierta confusión sobre el uso indistinto de los términos "técnica", "método" y "estrategia" en relación con "metodología creativa". El significado conversacional no desaparece cuando cambia el concepto, pero en el sentido estricto de la definición y etimología del término, debe considerarse una estrategia, que a su vez puede llevar

a diferencias en cómo se usa y cómo se utiliza. Puede utilizar este método: parece haber una forma claramente establecida de hacerlo.

Oñate González (2019) en el artículo científico: *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar*. El objetivo principal del trabajo de investigación desarrollado es describir los juegos como un medio para aumentar la creatividad en niños en edad preescolar. Es un estudio cualitativo que comprende la naturaleza del significado que los sujetos sociales dan a un fenómeno según el nivel ontológico del fenómeno y considera la realidad global e integrada y el paradigma de interpretación. Si nos centramos en los resultados, la posición fundamental es que las escuelas deben ser instituciones que promuevan la educación integral de niñas y niños y los orienten para que puedan continuar trabajando en armonía con los ideales humanos avanzados del mundo.

2.2. Bases teóricas o científicas

Las variables están amparadas en las teorías propuestas que a continuación se presentan de forma sintética. La variable independiente: Técnicas de creatividad, se sustenta en la teoría propuesta por Marín González (2018) Técnicas y métodos creativos. Por otro lado, la variable dependiente: Pensamiento práctico, se sustenta en la teoría propuesta por Vallejo Aranda (2018) Aproximación al pensamiento práctico.

2.2.1. Técnicas de creatividad

Instintivamente, el término creatividad se ha asociado tradicionalmente a la práctica artística, y más recientemente a la innovación en el campo de la tecnología, gracias a ejemplos como Apple y Google. SUDOE (2020) en esta última frase nuestra intuición no se equivoca. Porque creatividad e innovación son dos conceptos que van de la mano. Según Joachin Bolaños (2020), “Dicho de manera sencilla, la capacidad creativa se puede definir como: “la habilidad para generar de manera fácil ideas, alternativas y soluciones a un determinado problema” (p. 23).

La generación de ideas y su uso como forma de innovación sigue un proceso que promueve el análisis y la aplicación de la resolución de problemas y la formulación de estrategias de cambio que puedan adaptarse a nuevas situaciones. Joachin Bolaños (2020) el proceso creativo sigue un marco simple que incluye los siguientes pasos, el cual se detalla en la figura 1.

Figura 1
El proceso creativo de generación de ideas



Cada paso se explica a continuación. Primero, identifique y defina el problema. Encontrarse con un problema que es necesario cambiar suele ser el detonante más común para iniciar un proceso creativo. Para tomar la decisión correcta, es muy importante que el proceso comience con un análisis adecuado y una comprensión adecuada del problema que se intenta resolver.

De acuerdo con esta idea, la primera acción que se debe llevar a cabo, es la obtención de una fotografía lo más ajustada posible de la realidad a la que nos enfrentamos. Se trata por tanto de utilizar la información existente en forma de datos estadísticos, opiniones, necesidades, expectativas, objetivos, etc., para lo cual se puede recurrir a técnicas como los DAFO, el método Delphi, análisis morfológico, etc. (Marín González, 2018, p. 12)

Es importante señalar que este paso es fundamental para el proceso, porque un análisis defectuoso de la realidad puede llevar a la identificación de estrategias que ayuden a superar situaciones o problemas existentes.

Segundo, generación y selección de ideas. Este paso es el corazón creativo del proceso. Esta es la etapa en la que se generan ideas que forman la base del desarrollo de propuestas para brindar soluciones a problemas o situaciones. El

desarrollo de la idea consta de dos subetapas: La primera es la idea "descabellada" de que todo es posible sin limitaciones. Cuantas más ideas tengas, más opciones tendrás después. Es más, cualquier idea, por absurda que parezca, en realidad puede dar lugar a otra idea que sea ideal. Este paso se llama pensamiento divergente.

“Una segunda subfase, la de pensamiento convergente, trataría de poner en orden todas las ideas generadas. Para ello habría que establecer y definir los criterios para la selección de ideas y crear grupos de trabajo para su discusión” (SUDOE, 2020, p. 9). Además de evaluar propuestas existentes, estos grupos añaden valor al proceso creativo al poner en común ideas y desarrollar soluciones más específicas. En la figura 2 se detalla del pensamiento divergente al convergente en el proceso creativo.

Figura 2
*Del pensamiento divergente al convergente
en el proceso creativo*



Tercero, consenso y puesta en marcha de la idea desarrollada. El final del proceso creativo pasa por agrupar varios grupos de trabajo o adoptar una de las soluciones discutidas y desarrolladas a partir de una de las ideas presentadas. Marín González (2018) afirma que una vez acordada una decisión final y ejecutadas las acciones necesarias para implementarla (fijación de dirección, responsable, presupuesto, etc.), se asegura el surgimiento de las ideas expresadas en el proceso creativo. proceso. proyecto. Más concretamente, la innovación.

Asimismo, cabe señalar que las innovaciones realizadas durante este proceso están sujetas a una evaluación continua. Porque la creatividad se puede ver en el proceso descrito, pero es más que una forma de hacer las cosas, es un hábito

y una actitud. Por su parte, la Tabla 1 detalla los principales aspectos de las relaciones creativas.

Tabla 1

Aspectos fundamentales de la actitud creativa

Mantener un espíritu de búsqueda continua de nuevas soluciones y alternativas.
Motivación intrínseca por realizar un avance significativo, por superar un reto del trabajo en sí, no sujeta a estímulos externos.
Originalidad a la hora de utilizar nuevos enfoques y nuevos métodos, relacionando elementos sin aparente relación.
Voluntad y flexibilidad para adaptarse a las necesidades del entorno.
Individualismo, determinación por el éxito y confianza en uno mismo
Inconformismo con la situación existente y ansias por encontrar vías de mejora.
Formación profunda en un área de conocimiento.
Optimismo, incluso convirtiendo las situaciones de crisis en oportunidades de mejora.

Por otro lado, Marín González (2018) Los métodos creativos permiten la educación creativa. Actúa como un incentivo e implica comportamientos específicos que son más importantes que la tecnología misma. “La utilización de técnicas de creatividad no asegura el éxito, pero sirven para alcanzar objetivos próximos a la creatividad, permitiendo direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos” (Pastor Bustamante, 2019, p. 6). Estos métodos le permiten seguir una rutina establecida para lograr los objetivos deseados, rompiendo la típica forma de pensar vertical. Marín González (2018) sugiere que elegir un método o técnica creativa significa realizar y ajustar una serie de pasos que puedan aclarar la confusión que lleva al pensamiento creativo.

Asimismo, La metodología creativa es un método que permite el aprendizaje creativo. Suele referirse a una actividad concreta que es más importante y actúa como incentivo que la propia tecnología. Marín González (2018) afirma que utilizar métodos no garantiza el éxito y solo ayuda a alcanzar objetivos concretos y cercanos a la creatividad. Esto le permite centrar su mente en un paso o procedimiento en particular. Joachin Bolaños (2020), es decir, por un lado, permite seguir una secuencia establecida para alcanzar el objetivo deseado, y, por otro lado, ayuda a eliminar la forma habitual de pensamiento vertical.

Suponemos que se deben seguir ciertos pasos a la hora de elegir un método o método creativo. Estos pasos definen la deconstrucción cuando pensamos en

"creatividad". Joachin Bolaños (2020) no deja dudas sobre el uso de estos métodos, pero la cantidad y variedad de métodos creativos disponibles hacen necesario analizar cuál es la mejor manera de elegir el método más adecuado según la situación. Nos enfrentamos.

La clasificación que consideraremos en este trabajo significa que la persona que utiliza este método debe decidir cuáles son sus objetivos y con qué fines utilizará la técnica. Joachin Bolaños (2020): Piensa hacia dónde quieres llegar. Porque de esta forma nos acercaremos a la verdadera utilidad de la tecnología en cuestión. Marín González (2018) Antes de entrar en detalle sobre la clasificación, consideramos oportuno describir las principales características de los métodos más utilizados e identificar los principales aspectos que se deben tener en cuenta a la hora de formular la clasificación. Finalmente llegamos a una nueva clasificación basada en la conveniencia asociada al propósito de gestionar su uso.

De hecho, la metodología de desarrollo de habilidades de pensamiento se refiere a la relación entre el alumno y los procesos cognitivos ya existentes que operan de forma automática e inconsciente para mejorar la capacidad de adquirir habilidades y conocimientos. Marín González (2018) también afirma que las habilidades de pensamiento tienen diferentes características como fluidez, velocidad, automaticidad y sincronía. Por lo tanto, según Marín González (2018), para fortalecer las habilidades de pensamiento se debe enseñar todo proceso que permita alcanzar la meta propuesta a través de hábitos naturales y autoaplicados. Por ejemplo, el proceso de pensamiento requiere habilidades como concentrarse, recopilar información, organizar, analizar, sintetizar y formular.

Por último, los métodos creativos nos permiten reinventar la vida cotidiana e inventar nuevas formas de resolver los desafíos de enseñanza que todo docente considera de vez en cuando. Porque de esta manera se necesita un enfoque fresco y diferente para cada grupo. Trabajan juntos. En la práctica, esto permite que la práctica se desarrolle con el tiempo en un proceso iterativo.

2.2.1.1. Brainstorming

La lluvia de ideas es el método grupal más popular y utilizado para generar ideas en todo el mundo. Fue desarrollado por Alex Osborne en 1941 con el objetivo principal de brindar a las personas la oportunidad de expresar sus pensamientos sin ser criticados por el grupo.

Los participantes deben lanzar ideas que posteriormente se combinan, mejoran y modifican, hasta que al final el grupo está de acuerdo con la solución final. Esta técnica está especialmente recomendada para aquellos grupos que necesiten mejorar su fluidez, pues implica generar muchas ideas, no quedarse con una única respuesta e intentar desarrollar más. (Marín González, 2018, p. 25)

Por otra parte, esto aumenta la flexibilidad, ya que significa que puede adoptar perspectivas nuevas y diferentes. Marín González (2018) es una forma sencilla de conseguir la máxima eficiencia siguiendo todos los pasos y utilizando las técnicas correctamente. Por otro lado, el éxito de una sesión de lluvia de ideas depende de que los integrantes comprendan la importancia de crear un ambiente positivo y no expresar opiniones negativas. Se detallan algunas frases que deberían prohibirse en las sesiones de lluvia de ideas en la tabla 2.

Tabla 2

Frases prohibidas en cualquier sesión de brainstorming

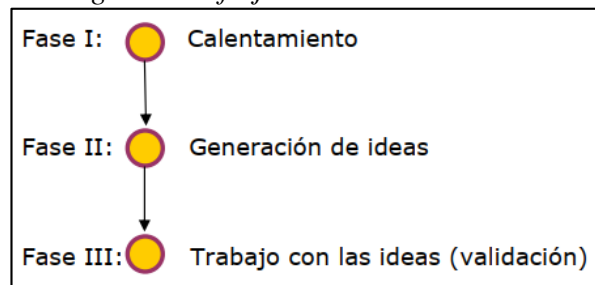
¿Y quién se va a encargar de esto?
 Nunca nos darán dinero suficiente
 Te dedicas a crear problemas donde no los hay
 Yo tengo una idea mejor
 Tu propuesta va en contra de toda lógica
 Esto ya lo intentamos antes
 Esto no encaja en la Administración
 Seguro que ya lo ha probado alguien antes
 A mí ya se me había ocurrido hace mucho

Implementar esto no requiere grandes recursos; todo lo que necesita es una sala, sillas para los participantes y una pizarra o rotafolio para anotar ideas. Un reloj también es importante para comprobar la hora. Según Marín González (2018):

El número deseable de participantes oscila entre seis y doce, si bien la herramienta puede funcionar con más asistentes. Los asistentes tendrán una actitud mental positiva y ser pensadores fluidos y flexibles, motivados por su participación en el grupo y el problema a tratar. (p. 27)

Entre los participantes es necesario nombrar un coordinador que optimizará el proceso y respetará los plazos establecidos, así como un secretario que tendrá en cuenta las ideas implementadas. Ambos roles pueden ser desempeñados por una sola persona. El papel del coordinador es fundamental. Porque de esto depende en cierta medida el éxito de la herramienta. Debería poder motivar a los participantes abordando temas urgentes, como distribuir la agenda con anticipación para que el resto del grupo sepa qué temas se discutirán y qué herramientas se utilizarán. En la figura 3, se detalla el diagrama de flujo.

Tabla 3
Diagrama de flujo



Fase I: Calentamiento. Esto enseña al grupo a trabajar mejor en equipo practicando las habilidades a través de ejemplos alejados del problema a resolver y que no requieren esfuerzo por parte de los participantes. Marín González (2018) sería una oportunidad para enumerar los posibles métodos de cocción del arroz o artículos económicos. 10. Otra opción es preparar el tema que se está discutiendo. Cada integrante tiene un minuto para explicar brevemente qué significa para él este tema, cómo se siente y cómo se siente.

Fase II: Generación de ideas. Antes de empezar a generar ideas, debes decidir cuántas ideas quieres generar y cuánto tiempo quieres invertir en el proceso. Marín González (2018) escribe en una pizarra o papel el problema a resolver para que quede visible durante todo el proceso. De esta forma aumentamos la eficiencia del proceso. Una vez decididos estos puntos, el público comienza a decir todo lo

que se les ocurre sobre el asunto en cuestión, y la secretaria lo registra para que todos lo vean. Hay cuatro reglas básicas a seguir, el cual se detalla en la tabla 4.

Tabla 4

Reglas fundamentales

Toda crítica está prohibida
 Toda idea es bienvenida
 Tantas ideas como sea posible
 Es deseable el desarrollo y asociación de ideas

Si el grupo se queda sin ideas, el facilitador "refresca" a los participantes leyendo todas las ideas escritas hasta el momento.

Fase III: Trabajo con las ideas (Validación). Después de un tiempo, comienza el período de ideación. Primero, el facilitador debe agrupar ideas con otros participantes según el tema. A continuación, es necesario priorizar y evaluar las ideas. Marín González (2018) La fase de evaluación permite evaluar ideas y ver qué ideas se rechazan y cuáles son valiosas. Marín González (2018) Los criterios de evaluación pueden ser diferentes: disponibilidad de recursos, humanos o económicos, viabilidad, plazo de implementación, alineación con la misión, visión y valores del grupo. Después de la priorización, los posibles resultados son: Las ideas se dividen en tres listas: ideas que son inmediatamente útiles, ideas para desarrollar más e ideas para descartar.

A continuación, podemos mejorar las ideas lanzando preguntas sobre estas, como pueden ser, ver en la tabla 5.

Tabla 5

Preguntas

¿Se puede aplicar de otro modo?
 ¿Se puede ampliar? ¿y reducir?
 ¿Se puede modificar?
 ¿Se puede combinar?

A lo largo del proceso, es importante que los facilitadores hablen por sí mismos en lugar de identificarse con la persona que presenta la idea. Marín González (2018) Al finalizar una reunión, es importante que el coordinador

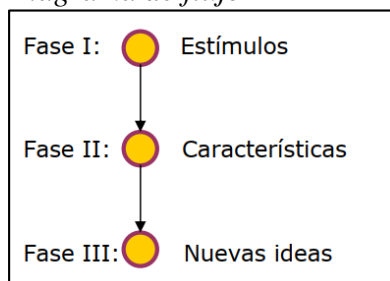
reconozca los resultados alcanzados por todo el equipo y agradezca a todos por su participación.

2.2.1.2.Relaciones forzadas

“La técnica de relaciones forzadas consiste en fomentar e incluso forzar asociaciones de ideas o conceptos, a fin de mejorar el núcleo creativo o problema planteado” (Marín González, 2018, p. 18). Fue creado por Charles Whiting en 1958. Grupos puede usar esta tecnología individualmente y tiene como objetivo aumentar la primera excepción. La aplicación del concepto debe encontrarse en un contexto completamente diferente, cuando Marín González (2018) debe ser original. Marín González (2018) puede utilizarse para crear o mejorar nuevos productos o servicios. En el ámbito de los equipos de mejora, se suelen utilizar para generar ideas originales para resolver problemas tradicionales.

Esta metodología se basa en el hecho de que estudiar un conjunto de características generales no conducirá a ideas creativas, pero centrarse en dos características elegidas al azar sí conducirá a ideas creativas. Marín González (2018) busca romper patrones de percepción y ampliar horizontes creativos comunicando conceptos aparentemente no relacionados. Asimismo, se detalla el diagrama de flujo en la figura 3.

Figura 3
Diagrama de flujo



Fase I: Estímulos, el primer paso para utilizar este método es elegir palabras provocativas, es decir, conceptos que no estén relacionados con nuestro problema, pero que puedan inspirarnos a generar nuevas ideas. Joaquín Bolaños (2020)

recomienda elegir al menos cinco palabras motivadoras para que el número de nuevas ideas generadas sea significativo. Luego coloque los estímulos en la primera columna de la tabla como se muestra a continuación:

Problema	Características	Nuevas Ideas

En la columna central, escribe los atributos de la palabra colocada en la primera columna. Joachin Bolaños (2020) Finalmente, en la columna "Nuevas ideas" de la derecha, anota las ideas que te vienen a la mente, vinculando las características anteriores con el problema principal.

Fase II: Características. El siguiente paso consiste en determinar las características del estímulo seleccionado. En Joachin Bolaños (2020) deberíamos buscar descripciones compuestas por oraciones representativas más que simples palabras.

Fase III: Nuevas ideas. Joachin Bolaños (2020) la idea es completar cada columna de nuevas ideas con asociaciones o conexiones, tomando cada afirmación individualmente y conectándola con el problema. De todas las ideas que te vienen a la mente, debes elegir las más interesantes o útiles y trabajar en ellas para mejorarlas.

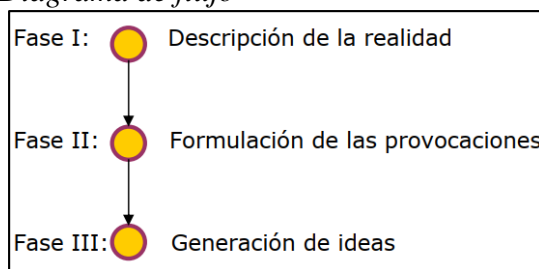
2.2.1.3.Provocación

“Se trata de una técnica muy utilizada en pensamiento lateral que implica eliminar del pensamiento patrones establecidos que utilizamos normalmente para solucionar problemas” (Marín González, 2018, p. 23). Edward de Bono popularizó esta técnica llamándola “Po”. Una provocación implica alterar el sentido de algo. Joachin Bolaños (2020) Abordar el desafío crea confusión y reduce la realidad tal como la conocemos al absurdo. Se puede utilizar tanto individualmente como en grupo y es especialmente útil cuando te quedas atascado o te resulta difícil romper con el pensamiento lógico.

Normalmente pensamos reconociendo y respondiendo a patrones basados en experiencias pasadas e inferencias lógicas que extraemos de esas experiencias. Dado que las personas generalmente no tienden a abandonar los patrones existentes, es difícil encontrar posibles soluciones para romper con estos patrones comunes. Marín González (2018) Este método consiste en generar pensamientos “provocadores” que contradicen nuestra experiencia y conocimiento. Estos pensamientos, junto con las ideas preconcebidas, despiertan la creatividad en nuestro cerebro. Por tanto, estos "desafíos" se convierten en el punto de partida de nuestro pensamiento creativo.

Este método genera nuevos conceptos, pero la idea original en sí misma rara vez es "provocativa". Por otro lado, este método te ayudará a evitar comentarios negativos. Marín González (2018) Por ejemplo, ante la idea “No hay manzanas sobre una manzana”, la primera reacción que se produce es “No puede haber manzanas sobre una manzana”. La idea no sirve." Podemos superar este obstáculo, pensar en positivo y proponer ideas innovadoras, por ejemplo, un alquiler de hamacas en Tokio o un hotel cápsula con habitaciones rectangulares donde la gente pueda dormir "cómodamente". Mientras tanto, la figura muestra un diagrama de bloques de la tecnología.

Figura 4
Diagrama de flujo



Fase I: Descripción de la realidad. Para empezar, formalizamos un conjunto de supuestos básicos sobre la realidad con los que debemos trabajar. Describe las cosas tal como son.

Fase II: Formulación de las provocaciones. El siguiente paso es retractarse de declaraciones anteriores, formular pensamientos desafiantes y negar la verdad.

Fase III: Generación de ideas. A partir de ahí, necesitamos "abrir la mente" y pensar en posibilidades basadas en estas ideas desafiantes.

2.2.2. Pensamiento práctico

El pensamiento puede definirse como un proceso mental en el que se forman imágenes generales abstractas de los objetos y fenómenos de la existencia a través del lenguaje. Cachay Agurto (2018) Humphrey define el pensamiento como lo que experimenta un organismo humano o animal cuando encuentra, reconoce y resuelve un problema que, por alguna razón, impide que el organismo alcance sus objetivos. Vallejo Aranda (2018) dice que lo que hace el pensamiento es invisible. En otras palabras, se dice que es inobservable incluso si intentamos definirlo o explicarlo en términos de comportamiento.

El pensamiento incluye procesos de memoria, atención, comprensión y aprendizaje. Asume la actividad global de los sistemas cognitivos con la participación de algunos mecanismos. Cachay Agurto (2018) es una experiencia interna y subjetiva. Vallejo Aranda (2018) El pensamiento tiene un conjunto de características únicas que lo distinguen de otros procesos. Por ejemplo, las cosas no tienen que existir para existir, pero su función más importante es resolver problemas.

Por otro lado, tiene que ver con el pensamiento y el razonamiento. Pensar es una actividad consciente y compleja. Vallejo Aranda (2018) consiste en representar la naturaleza general y abstracta de las cosas en nuestra mente (conceptualización) y establecer relaciones y conexiones entre conceptos y juicios (juicios e inferencias). Para comprender mejor qué es pensar y qué es pensar, debemos distinguir entre ambos por las siguientes similitudes, tabla 6.

Tabla 6
Pensar y pensamiento

Nº	Pensar	Pensamiento
1	Es una vivencia que pertenece a nuestra vida mental. • Proceso psíquico racional, subjetivo e interno	Es el producto del proceso psíquico del pensar. • Es un fenómeno psíquico objetivo y extremo.
2	Por ser una vivencia psíquica, es temporal. Tiene un comienzo, un desarrollo y un término (Tiempo de duración).	Es intemporal, porque el producto del pensar subsiste a través del tiempo (“Solo sé que nada Sé” pensamiento de Sócrates, S. IV. A.C. y aún subsiste).
3	El pensar cumple 3 funciones o se presenta bajo 3 formas: Conceptuar, juzgar, razonar	Cada función del pensar nos da un tipo de pensamiento: Concepto (término), juicio (Proposición), raciocinio (Inferencia).
4	Como toda vivencia subjetiva, el pensar también es intransferible, ya que no se puede trasladar a la conciencia de otra persona.	Cada tipo de pensamiento es transferible, ya que se le puede trasladar a otra (s) conciencia (s) a través del lenguaje, que hace posible la comunicación y el entendimiento de personas.

Asimismo, sobre el pensamiento práctico. El conocimiento se pone en práctica a través de experiencias de aprendizaje, desarrollándose a través de la búsqueda de respuestas. Vallejo Aranda (2018) afirma que cuanto más estable y repetitiva es la experiencia, más tácito y espontáneo es el conocimiento práctico, pero esto no es suficiente para responder a la infinidad de situaciones nuevas. Cada experiencia es diferente, dinámica y única.

Como se informó anteriormente, Schön propone tres conceptos o etapas en el sentido más amplio del pensamiento práctico:

Primero, conocimiento en la acción: Es el conocimiento tácito de un individuo utilizado en transacciones que involucran percepción y juicio. Lorenzano (2019) es dinámico e implícito en las actividades de la vida real. Es tan complejo que a los expertos les resulta complicado mantener todos sus conocimientos actualizados. Vallejo Aranda (2018) parte del bagaje personal, que incluye conocimientos teóricos, prácticos, empíricos y personales, así como elementos inconscientes, sesgos, recuerdos e interpretaciones subjetivas.

Segundo, reflexión en la acción: También se le puede llamar metacognición en acción porque consiste en pensar en lo que estás haciendo en el proceso de

acción. Es un diálogo reflexivo entre un individuo y una situación problemática real y presente. Para Vallejo Aranda (2018), esta reflexión está limitada por las presiones espaciales y temporales y las demandas psicológicas y sociales del contexto situacional.

Sin embargo, es un proceso muy rico porque nos permite crear nuevas perspectivas y posibilidades de acción. Schön (1992) define a los docentes como estudiantes que examinan las complejidades (emocionales y cognitivas) de las aulas, analizan el comportamiento, cuestionan sus propias creencias y enfoques y ofrecen alternativas y experimentos para obtener una comprensión crítica y crítica. Participación en una reconfiguración permanente de la realidad escolar. Este proceso de reflexión transforma al profesional en un "investigador en el contexto de la práctica". Además de buscar soluciones a los problemas, la reflexión abre interrogantes sobre los valores, significados y objetivos educativos del contexto inmediato (como el aula misma) y del contexto institucional y social, convirtiéndola en un proceso continuo que sirve como fuente. Nuevos conflictos y revisiones de fronteras que limitan las ocupaciones.

Tercero, reflexión sobre la acción y sobre la reflexión en la acción: Se trata de un análisis post hoc, es decir, una meta-reflexión sobre el conocimiento y la reflexión conductual activada en la situación experimental previa.

En definitiva, Schön presenta la opinión de que la experiencia está excluida de una posible comprensión en condiciones de racionalidad técnica y está devaluada porque no es producto de la aplicación del conocimiento científico y tecnológico. Lorenzono (2019) logra legitimar otra forma de entender que no es técnica, sino que puede presentarse como "artística" a través de la dimensión reflexiva de la experiencia. Lorenzano (2019) El conocimiento práctico y tácito se considera, por tanto, conocimiento intelectual, aunque no tenga una forma proposicional lógica y no siempre sea conceptual. La reflexión se entiende como una forma de vincular conocimiento y acción en un contexto práctico.

Por otro lado, referente al pensamiento práctico debemos tener presente el *saber de la experiencia*. El conocimiento práctico consiste en todos los conocimientos que guían la interpretación, análisis y generación de respuestas. Este conocimiento no es fijo ni permanente, sino que cambia con la experiencia.

"Siempre empiezo, pero me equivoco" es la paradoja de la experiencia que activa nuestro conocimiento.

El saber de la experiencia debe responder a un saber hacer y tener sentido consigo mismo y con el mundo. Además, ha de prepararse para lo inesperado, abrimos a la incertidumbre, ya que todo es subjetivo y la subjetividad es el misterio del otro. En las relaciones con los demás es donde podemos sorprendernos siempre, ya que cada persona es única por lo que se presentan infinitas posibilidades en nuestra comunicación con el resto de personas y el mundo. Es fundamental "educar la mirada y el oído" para ser sensible y receptivo a la riqueza de las singularidades de las personas y de la situación experiencial concreta. (Vallejo Aranda, 2018, p. 16)

Este problema es particularmente relevante porque cuestiona la separación de disciplinas que es una característica dominante de la educación académica. A partir de Lorenzano (2019), este concepto se asocia a un conjunto de ideas intencionadas, objetivas e impersonales que circulan como objetos. y las ideas utilizadas para abordarlos. Pero el conocimiento que necesitamos para sobrevivir es el conocimiento que se integra con nosotros, que nos constituye, que se vuelve parte de nosotros, que absorbemos. Según Vallejo Aranda (2018), el conocimiento no proviene simplemente de la adquisición de conocimientos externos, sino de conocimientos que se esculpen, se forman y se conectan con la vida y las personas que la viven.

El conocimiento no es un conocimiento reconocido por quienes apoyan la racionalidad técnica, sino que es creado (construido) por las propias personas. Vallejo Aranda (2018) también sostiene que los límites entre lo que sabemos y lo que somos se difuminan. En otras palabras, se argumenta que el conocimiento es subjetivo e impregna al sujeto, del mismo modo que el conocimiento creado a través de la vida da forma y define a las personas.

En la educación, una persona se muestra y se educa. Aprenda no solo el conocimiento, sino también la comunicación con el conocimiento. Esto es especialmente cierto no sólo entre los estudiantes. Vallejo Aranda (2018) afirma que convertirse en docente tiene mucho que ver con desarrollar este sentido de presencia. Eso significa pensar en cómo construir relaciones; Explora cómo lo que

poseemos como propiedad no es sólo un recurso inventado, sino vivo y activo como una forma de estar en un entorno educativo. Decidir qué hace falta para hacer visible nuestra presencia y conciencia ante nosotros mismos y ver si nuestra acción educativa es necesaria. Por lo tanto, sostiene que el núcleo importante de la formación docente somos "nosotros mismos: quiénes somos y qué aportamos de ello".

Por otro lado, necesitamos considerar dos aspectos: pensamiento práctico y conocimiento práctico. Aunque algunos autores los utilizan indistintamente, Vallejo Aranda (2018) los distingue como dos conceptos muy relacionados pero matizados. Encuentra los términos utilizados por Shawn arriba y la naturaleza y significado de la innovación educativa y recoge la opinión del propio Ángel Pérez del módulo "Política y Práctica de Innovación Educativa" del máster, el conocimiento práctico es el conocimiento que actúa (no actúa). Pero el pensamiento práctico (ya sea consciente o inconsciente) es conocimiento de la acción más conocimiento de la acción, que incluye la pre-acción y la post-acción (ya sea consciente o inconsciente). El pensamiento práctico es sinónimo de competencia profesional porque implica un proceso de reflexión y adaptación para generar nuevas respuestas.

Aparte, el conocimiento práctico consiste en la teoría aplicada y la teoría publicada o publicada. Publicado en Vallejo Aranda (2018) La teoría suele verse como una defensa o racionalización de la práctica misma, creando una imagen distorsionada del verdadero pensamiento práctico de los docentes. Vallejo Aranda (2018) dice que las creencias implícitas persisten a lo largo de la vida y tienen poca base lógica o racional, pero la resistencia al cambio se asocia a emociones, necesidades, deseos y afectos bien conocidos que son en gran medida de naturaleza inconsciente.

Reorganizar el pensamiento práctico requiere que las personas reexaminen y cuestionen las imágenes, ideas y prácticas que desarrollan en sus actividades diarias. Se debe considerar el contexto. Por tanto, el concepto de contexto se convierte en un elemento clave del aprendizaje. En estas situaciones, los alumnos construyen, transforman o rechazan el conocimiento contextual y, al mismo tiempo, desarrollan nuevas habilidades.

En definitiva, El pensamiento práctico implica un proceso continuo de reflexión. Además de la experiencia de reflexión, es necesario compartir la experiencia con otros profesionales, y el contexto que rodea la actividad, que es una actividad que involucra componentes cognitivos y emocionales, debe ser claro para su evaluación y mejora. Se genera así lo que Vallejo Aranda (2018) llama una “metamorfosis”, un proceso de “transición”, un proceso interno de reorientación y reconstrucción personal que beneficia y mantiene los logros anteriores y conduce al cambio consciente y deseado. , fuerte y estable. Es decir, el proceso de formación real.

2.2.2.1.Resolución de Problemas

Piñeiro et al. (2018) A lo largo del desarrollo de la historia humana, la resolución de problemas ha demostrado ser una de las actividades intelectuales de los humanos. Piñeiro et al. (2018) entienden las tareas de resolución de problemas como actividades científicas estrechamente relacionadas con el conocimiento. Lo definen como "un obstáculo que separa el estado actual del objetivo deseado". Además, los considera sinónimos de pensamiento y conocimiento. Esto también se relaciona con la idea que describí anteriormente de que estás en un estado y quieres llegar a otro sin un camino claro. Una revisión de la literatura psicológica muestra que la resolución de problemas es un factor temático más que situacional.

La Real Academia Española, define el problema como: Proposición o dificultad de solución dudosa. En esta definición podemos observar que aparece la noción de solución de forma muy natural. Por tanto, nos atrevemos a plantear que problemas y resolución de problemas son conceptos muy ligados a los cuales es difícil estudiar separadamente. Así, volveremos a lo anteriormente expuesto: la resolución de problemas. El problema es una situación incertidumbre que producen el efecto de la búsqueda de una solución y a la resolución como el proceso mediante el cual se realiza. (Piñeiro et al., 2018, p. 2)

Independientemente de la definición de problema utilizada, el enfoque de resolución de problemas es clave. Vallejo Aranda (2018) Las ideas presentadas

anteriormente son relevantes para la resolución de problemas generales. En concreto, los problemas escolares tienen características diferentes según el tema que se resuelva. Para Vallejo Aranda (2018), el problema corresponde a uno de los dos objetivos de la educación científica, junto con la adquisición de un cuerpo organizado de conocimientos.

Por otro lado, si nos fijamos en los tipos de problemas, existen problemas de estructura cerrada y problemas de estructura abierta. Primero, hay un problema con la estructura cerrada. Vallejo Aranda (2018) se caracteriza por una buena estructura, ya que consta de tareas claramente formuladas, de modo que siempre se puede determinar la respuesta correcta en base a los datos incluidos en el problema y solicitados. Este grupo incluye tanto problemas rutinarios con contenido específico que pueden resolverse en varios pasos como problemas rutinarios basados en heurísticas.

Problemas rutinarios: estos problemas se centran en aprender matemáticas después de dominar una materia en particular para aplicarla en la resolución de problemas. Vallejo Aranda (2018) se utiliza comúnmente para evaluar habilidades de pensamiento analítico de nivel superior. Después de dominar un tema en particular, se utiliza para enseñar habilidades de resolución de problemas con énfasis en el uso de modelos. En esta categoría puedes ponerlo en problemas de matemáticas escolares.

Problemas no rutinarios: o problemas de proceso que enfatizan el uso de estrategias heurísticas para abordar problemas inciertos. Como señala Vallejo Aranda (2018), se acentúa el uso de estas estrategias. Por lo general, no se limitan a un campo o tema en particular. Estos problemas involucran muchos casos a considerar, lo que los hace muy útiles para explicar los procesos involucrados en el razonamiento y desarrollar las estrategias heurísticas utilizadas. En Vallejo Aranda (2018), el punto importante del autor es que, para resolver exitosamente un problema, necesitamos conocer el tema matemático del problema.

Segundo, problemas de estructura abierta. Los problemas abiertos están "mal estructurados" porque normalmente no tienen una fórmula estándar y no son claros. Esto se debe a que no existen datos, suposiciones ni procedimientos fijos que garanticen que obtendrá la respuesta correcta. Piñeiro et al. (2018) este tipo de

problemas pueden ser problemas de aplicación específicos, estudios matemáticos (mejorar como solución) o preguntas cortas abiertas (pensamiento diverso o comprensión clara del tema).

Problemas reales aplicados: Se trata de problemas que parten de situaciones de la vida real y del ejercicio de las matemáticas dentro de ellas.

Investigaciones matemáticas: Es una actividad abierta que te permite explorar y disfrutar de las matemáticas y desarrollar un pensamiento creativo y diverso. Pinheiro et al. (2018) Este tipo de problemas permiten a los estudiantes aclarar sistemas, sacar conclusiones, tabular datos para encontrar patrones, proponer y probar hipótesis, justificar conclusiones y generalizar.

Problemas de final abierto corto: Se utiliza para comprender completamente un tema. Este es un problema que tiene muchas respuestas posibles y puede resolverse de muchas maneras diferentes.

De hecho, debemos considerar los pasos de resolución de problemas de Polya, el cual se detalla en la tabla 7.

Tabla 7
Etapas de resolución de problemas

<i>Primero: Tiene que comprender el problema</i>	<p><i>Comprensión del problema</i></p> <p>¿Cuál es la incógnita? ¿Cuáles son los datos? ¿Cuáles son las condiciones? ¿Es posible cumplir con las condiciones? ¿Son suficientes las condiciones para hallar la incógnita? ¿O son insuficientes? ¿O son contradictorias? Dibuje una figura. Adopte una notación adecuada. Separe las diferentes partes de las condiciones. ¿Puede ponerlas por escrito?</p>
<i>Segundo: Descubra las relaciones entre datos e incógnita. Puede verse obligado a tener en cuenta problemas auxiliares, si no encuentra una relación inmediata. Deberá llegar a obtener un plan de resolución.</i>	<p><i>Concepción de un plan</i></p> <p>¿Se ha encontrado antes con el problema? ¿O lo ha visto antes de forma algo diferente? ¿Conoce algún problema relacionado? ¿Conoce algún teorema que le pueda ser útil? Mire la incógnita. E intente recordar algún problema familiar que tenga incógnita igual o parecida. He aquí un problema relacionado con el suyo, y que se ha resuelto antes. ¿Podría utilizarlo? ¿Podría utilizar su resultado? ¿Podría utilizar su método? ¿Debería introducir algún elemento auxiliar para poderlo utilizar? ¿Podría replantear el problema? ¿Podría volverlo a replantear de otra forma diferente todavía? Vuelva al planteamiento original. ¿Podría imaginarse algún problema más sencillo, relacionado con el mismo? ¿Algún problema más general? ¿Algún problema más particular? ¿Algún problema análogo? ¿Podría resolver una parte del problema? Mantenga sólo una parte de las condiciones, abandone la otra parte; ¿hasta qué punto se determina entonces la incógnita, cómo puede variar? ¿Podría extraer algo práctico a partir de los datos? ¿Podría pensar en otros datos adecuados para que la incógnita? ¿Podría cambiar la incógnita o los datos, o las dos cosas si hace falta, para que la incógnita esté más próxima a los datos nuevos? ¿Ha utilizado todos los datos? ¿Ha utilizado todas las condiciones? ¿Ha tenido en cuenta todos los conceptos esenciales que interviene en el problema?</p>
<i>Tercero: Lleve a cabo su plan</i>	<p><i>Llevar a cabo el plan</i></p> <p>Cuando lleve a cabo su plan de resolución, compruebe cada paso. ¿Puede ver claramente que el paso es correcto? ¿Puede demostrar que es correcto?</p>
<i>Cuarto: Examine la solución obtenida</i>	<p><i>Revisión</i></p> <p>¿Puede comprobar el resultado? ¿Puede comprobar el razonamiento? ¿Puede extraer el resultado de otra manera? ¿Puede percibirlo a primera vista? ¿Puede utilizar el resultado, o el método, para algún otro problema?</p>

2.2.2.2. Flexibilidad cognitiva

La flexibilidad cognitiva, Es una habilidad compleja que requiere cambiar la atención de un paradigma perceptual a otro para adaptar la actividad mental y el comportamiento a las demandas del entorno. Ison (2019) Esta capacidad permite a una persona ver una situación desde una perspectiva nueva o diferente, cambiar fácil y rápidamente entre diferentes perspectivas y adaptarse rápidamente a los cambios según las necesidades o prioridades. Te permite pensar de maneras poco convencionales.

Por esta razón, se dice que la flexibilidad cognitiva permite responder con cierto nivel de creatividad a diversas situaciones o demandas contextuales. Ison (2019) sostiene que la flexibilidad del pensamiento implica inevitablemente otros procesos de control cognitivo, como el control inhibitorio, la memoria de trabajo, la atención selectiva y el cambio de atención, que se unen cuando una persona en una situación determinada necesita pensar de manera diferente o formar nuevos conceptos. Se dice que es interactivo. Establece relaciones entre situaciones pasadas y presentes y las proyecta hacia el futuro.

Así, hace un poco más de tres décadas, Norman y Shallice en 1986 presentaron un modelo teórico de la atención, denominado Sistema Atencional Supervisor (SAS), el cual propone que todo comportamiento humano es mediatizado por esquemas mentales, los cuales permiten especificar los inputs sensoriales y regular las respuestas. El SAS, provee el control flexible a corto plazo para hacer frente a tareas novedosas o complejas, donde no existe una solución conocida y por tanto es necesario inhibir respuestas habituales, planificar y tomar decisiones. (Ison, 2019, p. 2)

Las fallas de SAS se manifiestan como un comportamiento que va en contra del control flexible y se caracteriza por un comportamiento obstinado, pensamiento rígido, impulsividad y ansiedad. Por ello, Vallejo Aranda (2018) sostiene que las personas con suficiente flexibilidad en el pensamiento pueden cambiar rápidamente de enfoque y adaptarse a las demandas derivadas de cambios o transformaciones en situaciones o necesidades. O prioridades. La situación lo exige.

Por otro lado, La flexibilidad cognitiva se desarrolla gradualmente a lo largo de la infancia. Durante la adolescencia, este proceso avanza gradualmente y su desarrollo depende de varios factores neuropsicológicos y socio-contextuales.

Claramente emerge durante la temprana infancia, alrededor de los 3 -4 años de edad. A esta edad, niños y niñas muestran un cambio muy importante en los procesos básicos de funcionamiento ejecutivo, lo que trae aparejado un paulatino incremento en sus capacidades para flexibilizar su pensamiento. Varios modelos teóricos han proporcionado una base conceptual para explicar los procesos cognitivos de flexibilidad en niños de 3 a 5 años. En este rango de edad, la flexibilidad de pensamiento suele evaluarse con tareas de clasificación de tarjetas, en la cual los niños y las niñas tienen que ordenar tarjetas bidimensionales (por ejemplo, color y forma) primero de acuerdo con una dimensión, por ejemplo, color y luego de acuerdo con la otra dimensión, es decir forma. Después de ordenar las tarjetas según la primera dimensión se les pide a los niños que clasifiquen la tarjeta según la segunda dimensión, fase posterior al cambio. (Ison, 2019, p. 4)

A los 4 años, la tarea estándar de clasificación de tarjetas se caracteriza por un fracaso persistente en el período posterior a la transición. Esto significa que los niños pequeños siguen clasificando las tarjetas según su primer criterio (por ejemplo, el color). Es posible que los niños de tres años no tengan suficientes habilidades reflexivas para manipular las reglas y pasar de una regla a otra.

Asimismo, La flexibilidad cognitiva se desarrolla gradualmente a lo largo de la infancia. Durante la adolescencia, este proceso avanza gradualmente y su desarrollo depende de varios factores neuropsicológicos y socio-contextuales. Se conoce desde la infancia alrededor de los 3 a 4 años. Según Vallejo Aranda (2018), los niños y niñas de esta edad muestran cambios muy importantes en los procesos básicos de la función ejecutiva, que requieren un aumento paulatino de la capacidad de pensar con flexibilidad. Varios modelos teóricos han proporcionado un marco conceptual para explicar los procesos cognitivos flexibles en niños de 3 a 5 años.

En este rango de edad, La flexibilidad de pensamiento a menudo se evalúa con tareas de clasificación de tarjetas. Aquí, los niños y las niñas tienen que clasificar tarjetas bidimensionales (por ejemplo, color y forma) primero por una

dimensión, el color, y luego por la otra dimensión, la forma. Después de clasificar las tarjetas según la primera dimensión, pídale al niño que las clasifique según la segunda dimensión (fase posterior al cambio). Vallejo Aranda (2018) encontró que una tarea estándar de clasificación de tarjetas a los 4 años se caracterizaba por un fracaso persistente en el período posterior a la transición. Esto significa que los niños más pequeños continúan clasificando las tarjetas según el primer criterio (por ejemplo, color). Es posible que los niños de tres años no tengan suficientes habilidades reflexivas para manipular las reglas y pasar de una regla a otra.

En suma, al igual que otras funciones de control cognitivo, la flexibilidad cognitiva sigue un desarrollo gradual durante la infancia y la adolescencia, y el curso de esta trayectoria puede verse influenciado por experiencias positivas y negativas. De esta manera, Vallejo Aranda (2018) vincula las circunstancias socioemocionales adversas y la falta de oportunidades socioculturales en la infancia con el deterioro de las funciones cognitivas. Además, Vallejo Aranda (2018) puede ayudar a garantizar una práctica consistente de atención y apoyo socioemocional, la calidad y calidez de las conexiones tempranas y las redes de apoyo, una educación temprana de alta calidad y el uso adecuado de estas importantes funciones escolares.

Finalmente, las funciones ejecutivas, incluida la flexibilidad cognitiva, se pueden enseñar y mejorar en todas las etapas del desarrollo mediante procedimientos y prácticas adecuados. Por ello, promover el desarrollo de estas habilidades debe ser una prioridad educativa, según Vallejo Aranda (2018). Los niños a quienes se les asignan tareas apropiadas para su desarrollo son más capaces de concentrarse, recordar y seguir reglas, controlar los impulsos, tomar turnos y considerar con flexibilidad nuevas ideas y diferentes perspectivas. Vallejo Aranda (2018) afirma claramente que estas funciones funcionan de manera más efectiva si las actividades escolares que se ofrecen son estimulantes e interesantes para los niños o niñas.

2.2. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)

Técnicas de creatividad: “Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que sirven como estímulos y que tienen más importancia que la propia técnica en sí” (Wikieoi, 2022, p. 1).

Brainstorming: “Es una técnica que se utiliza para generar ideas mediante la participación y el pensamiento creativo, que surgen de un grupo de personas” (Alba Peña, 2022, p.1)

Relaciones forzadas: “La técnica de relaciones forzadas consiste en fomentar e incluso forzar asociaciones de ideas o conceptos, a fin de mejorar el núcleo creativo o problema planteado” (Marín González, 2018, p. 18).

Provocación: “Técnica muy utilizada en pensamiento lateral que implica eliminar del pensamiento patrones establecidos que utilizamos normalmente para solucionar problemas” (Marín González, 2018, p. 23).

Pensamiento práctico: “A través de él somos capaces de encontrar conceptos que necesitamos o soluciones a los problemas” (Ruiz Mitjana, 2021, p. 1).

Resolución de problemas: “Es el proceso mediante el cual encuentras una solución para un problema o conflicto específico” (Laoyan Gonzales, 2021, p. 3).

Flexibilidad cognitiva: “Capacidad que tiene nuestro cerebro para adaptar nuestra conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas” (Cognifit, 2021, p. 2).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

3.2. Hipótesis específicas

H_{e1} : Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

H_{e2} : Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

3.3. Variables definición conceptual y operativa

Tabla 8
Definición conceptual y operativa

Variables definición conceptual	Variables definición operativa
VI: Técnicas de creatividad: “Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que sirven como estímulos y que tienen más importancia que la propia técnica en sí” (Wikieoi, 2022, p. 1).	La variable fue manipulada a través de 40 sesiones de clase que involucrará las dimensiones: Brainstorming, relaciones forzadas, provocación.
VD: Pensamiento práctico: “A través de él somos capaces de encontrar conceptos que necesitamos o soluciones a los problemas” (Ruiz Mitjana, 2021, p. 1).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleó fue la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento constara de 20 ítems. Los ítems del 1 al 10 midieron la dimensión resolución de Problemas. Asimismo, los ítems del 11 al 20 midieron la flexibilidad cognitiva.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

El método que se empleó fue el método científico. Según Ramón Ruiz (2017) el método científico es una herramienta de investigación que permite obtener conocimiento objetivo determinando la verdad o falsedad de una hipótesis a través de una serie de pasos o pasos. Esta es una forma sistemática y sistemática de abordar la duda. El propósito es convertir la realidad subjetiva en realidad objetiva para probar y verificar los hechos y probar su realidad.

4.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se empleó fue la aplicada. Ramón Ruiz (2017) la investigación aplicada tiene como objetivo crear conocimiento mediante su aplicación directa a problemas sociales. Se basa principalmente en hallazgos técnicos de investigación básica que considera el proceso de conectar teoría y producto.

4.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación fue explicativo. Loli Quincho (2020) la investigación explicativa se lleva a cabo para ayudar a descubrir cuestiones que no se han estudiado en profundidad previamente. La investigación explicativa se

utiliza para comprender mejor un problema, no para proporcionar evidencia concluyente. Al realizar investigaciones, los investigadores deben adaptarse a nuevos datos y nuevos conocimientos.

4.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue el preexperimental. Chávez Rivera (2020) fue útil para comprender la naturaleza del problema de investigación.

Tabla 9
Diseño de investigación

	G	O1	X	O2
G	Muestra			
O1	Instrumento -Lista de cotejo			
X	Variable independiente-	Técnicas de creatividad		
O2	Instrumento -Lista de cotejo			

4.5. Población y muestra

Tabla 10
Población y muestra

Población	Muestra
50 niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln.	25 niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln
Total, de la muestra	25

Nota: fuente nómina de matrícula de la I.E

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 11
Técnica e instrumento

Técnica	Instrumento
Análisis de desempeño	Lista de cotejo

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se empleó para el análisis de datos la estadística descriptiva, se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 12
Estadística descriptiva

Medidas de tendencia central	Media aritmética
	Mediana
	Moda
Medidas de dispersión	Varianza
	Desviación estándar

4.8. Aspectos éticos de la investigación

En cuanto a los aspectos éticos de la investigación, se tuvieron en cuenta los puntos mencionados en el artículo 27 del Reglamento General de Investigación. Se obtuvo el consentimiento informado y expreso de la población de estudio. Se garantizó el bienestar y la integridad de quienes participaron en la investigación. Evite acciones nocivas para la naturaleza y la biodiversidad. En cuanto a la relevancia, alcance e impacto de la investigación, se llevaron a cabo responsabilidades tanto a nivel individual e institucional como a nivel social, y siempre se consideró la integridad.

De manera similar, la investigación sobre el artículo 28 fue apropiada. Presenta rigor científico para asegurar la validez, confiabilidad y confiabilidad de los métodos, fuentes y datos. Se garantizó la confidencialidad y el anonimato de los involucrados en la investigación. Los resultados de la investigación se informaron públicamente, de forma completa y oportuna. No ocurrió plagio. Y se darán a conocer los resultados.

CAPÍTULO V RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

5.1.1. Análisis de la variable pensamiento práctico prueba de entrada y salida

5.1.1.1. Medidas de tendencia central, dispersión

Observación de entrada y salida

Tabla 13
Pensamiento práctico

		O1	O2
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		12	16
Mediana		12	16
Moda		12	17
Desv. Desviación		1	2
Varianza		2	3

Interpretación:

Según la tabla 13, en la observación de entrada el promedio obtenido fue 12. Asimismo, la media obtenida fue 12. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 12. Y, los datos obtenidos en la desviación y la

varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

Según la tabla 13, en la observación de salida el promedio obtenido fue 16. Asimismo, la media obtenida fue 16. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 17. Y, los datos obtenidos en la desviación y la varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

5.1.1.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

Observación de entrada y salida

Tabla 14

Pensamiento práctico

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	7	28	23	92
Proceso	18	72	2	8
Inicio	0	2	0	0
Total	25	102	25	100

Figura 5

Pensamiento práctico - OE

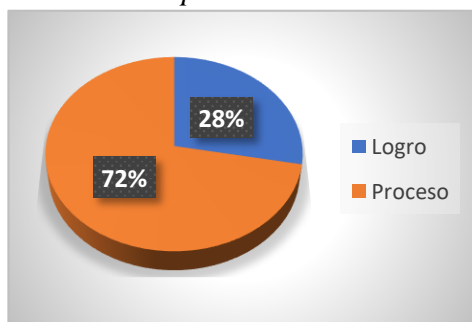
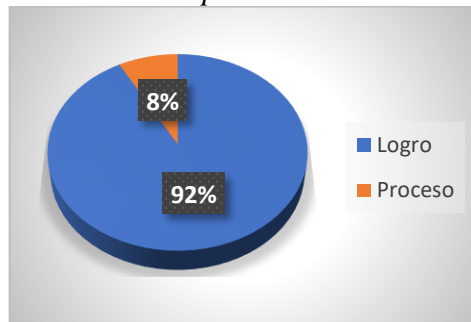


Figura 6

Pensamiento práctico - OS



Interpretación:

Según la tabla 14 y la figura 5, en la observación de entrada el 28% (7) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños aplicaron el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados

deseados en la solución de distintos problemas planteados. Asimismo, el 72% (18) niños se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó aplicar el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados deseados en la solución de distintos problemas planteados.

Del mismo modo, según la tabla 14 y la figura 6 en la observación de salida el 92% (23) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños aplicaron el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados deseados en la solución de distintos problemas planteados. Y, el 8% (2) se ubicaron en el nivel proceso. A los niños se les dificultó aplicar el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados deseados en la solución de distintos problemas planteados.

5.1.2. Análisis de las dimensiones resolución de problemas, flexibilidad cognitiva

5.1.2.1. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión resolución de problemas.

Observación de entrada y salida

Tabla 15
Resolución de problemas

		O1	O2
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		6	8
Mediana		7	8
Moda		7	8
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	1

Interpretación:

Según la tabla 15 en la observación de entrada el promedio obtenido fue 6. Asimismo, la media obtenida fue 7. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 7. Y, los datos obtenidos en la desviación y la varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

Según la tabla 15, en la observación de salida el promedio obtenido fue 8. Asimismo, la media obtenida fue 8. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 8. Y, los datos obtenidos en la desviación y la varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

5.1.2.2. Medidas de frecuencia y porcentaje

Observación de entrada y salida

Tabla 16
Resolución de problemas

Niveles	PE		PS	
	f	%	f	%
Logro	2	8	19	76
Proceso	23	92	6	24
Inicio	0	0	0	0
Total	25	100	25	100

Figura 7
Resolución de problemas OE

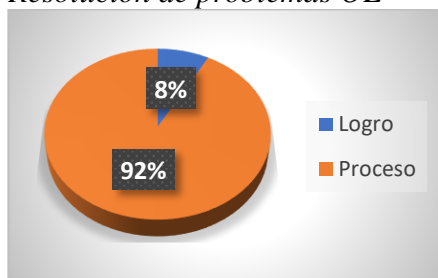
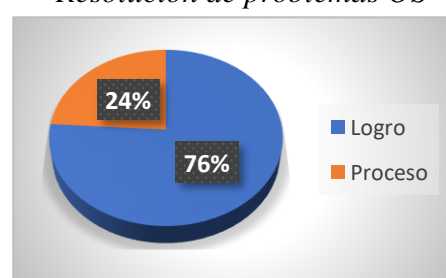


Figura 8
Resolución de problemas OS



Interpretación:

Según la tabla 16 y la figura 7, en la observación de entrada se evidencio que el 8% (2) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad de reconocer un problema, seguir un camino lógico hacia la solución deseada y luego rastrear y evaluar la implementación de la solución. Evidenciándose en los niños la habilidad cognitiva, adaptable y adaptativa que demuestra curiosidad, apertura y pensamiento divergente basado en la observación cuidadosa y el reconocimiento ambiental. Y, empleando el razonamiento y la toma de decisiones para resolver problemas de acuerdo a su edad cronológica. Asimismo, el 92% (23) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños presentaron dificultad para reconocer un problema, seguir un camino lógico hacia la solución deseada y luego rastrear y evaluar la implementación de la solución. Evidenciándose dificultad en la habilidad cognitiva, adaptable y adaptativa que demuestra curiosidad, apertura y pensamiento divergente basado en la observación cuidadosa y el reconocimiento ambiental. Y, requiriendo ayuda permanente de la docente para lograr el razonamiento, la toma de decisiones y resolver problemas de acuerdo a su edad cronológica.

Del mismo modo, según la tabla 16 y la figura 8, en la observación de salida el 76% (19) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad de reconocer un problema, seguir un camino lógico hacia la solución deseada y luego rastrear y evaluar la implementación de la solución. Evidenciándose en los niños la habilidad cognitiva, adaptable y adaptativa que demuestra curiosidad, apertura y pensamiento divergente basado en la observación cuidadosa y el reconocimiento ambiental. Y, empleando el razonamiento y la toma de decisiones para resolver problemas de acuerdo a su edad cronológica. Y, el 24% (6) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños presentaron dificultad para reconocer un problema, seguir un camino lógico hacia la solución deseada y luego rastrear y evaluar la implementación de la solución. Evidenciándose dificultad en la habilidad cognitiva, adaptable y adaptativa que demuestra curiosidad, apertura y pensamiento divergente basado en la observación cuidadosa y el reconocimiento ambiental. Y,

requiriendo ayuda permanente de la docente para lograr el razonamiento, la toma de decisiones y resolver problemas de acuerdo a su edad cronológica.

5.1.2.3. Medidas de tendencia central, dispersión – dimensión la flexibilidad cognitiva.

Observación de entrada y salida

Tabla 17
Flexibilidad cognitiva

		O1	O2
N	Válido	25	25
	Perdidos	0	0
Media		6	8
Mediana		6	8
Moda		6	8
Desv. Desviación		1	1
Varianza		1	1

Interpretación

Según la tabla 17 en la observación de entrada el promedio obtenido fue 6. Asimismo, la media obtenida fue 6. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 6. Y, los datos obtenidos en la desviación y la varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

Según la tabla 17, en la observación de salida el promedio obtenido fue 8. Asimismo, la media obtenida fue 8. Y, también, valor que más se repite en el conjunto de datos ordenados fue 8. Y, los datos obtenidos en la desviación y la varianza demostraron que se encuentran agrupados en función a la media aritmética.

5.1.2.4. Medidas de frecuencia y porcentaje

Observación de entrada y salida

Tabla 18
Flexibilidad cognitiva

Niveles	PE		PS	
	F	%	f	%
Logro	2	8	18	72
Proceso	23	92	7	28
Inicio	0	0	0	0
Total	25	100	25	100

Figura 9
Flexibilidad cognitiva OE

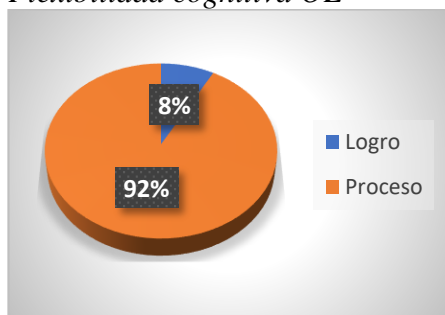
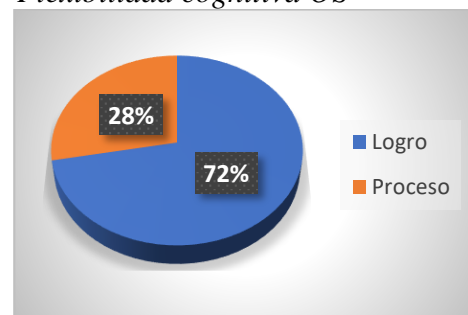


Figura 10
Flexibilidad cognitiva OS



Interpretación:

Según la tabla 18 y la figura 9, en la observación de entrada el 8% (2) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad para cambiar la forma en que se comportan y piensan en respuesta a circunstancias nuevas, inesperadas o cambiantes. Asimismo, reconocen cuándo lo que estamos haciendo no funciona o ha dejado de funcionar y cuándo necesitamos cambiar nuestro comportamiento, pensamiento y opiniones para adaptarnos al entorno y las circunstancias novedosas. Y, el 92% (23) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños presentaron dificultad para cambiar la forma en que se comportan y piensan en respuesta a circunstancias nuevas, inesperadas o cambiantes, requiriendo la ayuda permanente y constante del docente. Asimismo, no lograron reconocer cuándo lo que estamos haciendo no funciona o ha dejado de funcionar y cuándo necesitamos cambiar nuestro comportamiento, pensamiento y opiniones para adaptarnos al entorno y las circunstancias novedosas se aferran a su zona de confort negándose al cambio.

Del mismo modo, según la tabla 18 y la figura 10, en la observación de salida el 72% (18) niños se ubicaron en el nivel logro. Los niños desarrollaron la capacidad para cambiar la forma en que se comportan y piensan en respuesta a circunstancias nuevas, inesperadas o cambiantes. Asimismo, reconocen cuándo lo que estamos haciendo no funciona o ha dejado de funcionar y cuándo necesitamos cambiar nuestro comportamiento, pensamiento y opiniones para adaptarnos al entorno y las circunstancias novedosas. Y, el 28% (7) niños se ubicaron en el nivel proceso. Los niños presentaron dificultad para cambiar la forma en que se comportan y piensan en respuesta a circunstancias nuevas, inesperadas o cambiantes, requiriendo la ayuda permanente y constante del docente. Asimismo, no lograron reconocer cuándo lo que estamos haciendo no funciona o ha dejado de funcionar y cuándo necesitamos cambiar nuestro comportamiento, pensamiento y opiniones para adaptarnos al entorno y las circunstancias novedosas se aferran a su zona de confort negándose al cambio.

5.2. Contrastación de hipótesis

5.2.1. Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Tabla 19

Distribución normal de la prueba de entrada y salida

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
O. Entrada	,927	25	,072
O. Salida	,931	25	,091

Dado que los valores de la columna Sig. son mayores a 0.05 se toma la decisión de usar una prueba paramétrica para contrastar y validar las hipótesis planteadas. Para nuestro caso utilizaremos la Prueba T de muestras emparejadas.

5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis

Ho: Las técnicas de creatividad no influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Ha: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

b) Estadígrafo de prueba

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

c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 20

Prueba de muestras emparejadas – Variable

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		3,60000	2,06155	,41231	4,45097	2,74903	8,731	24	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

d) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: $p < 0.05$

b) Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e1}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: Las técnicas de creatividad no influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Ha: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21

Prueba de muestras emparejadas – D1

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas			95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Par		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior			
1	O1 - O2	1,88000	1,53623	,30725	2,51412	1,24588	6,119	24	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

c) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: $p < 0.05$

b) Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Con este resultado se concluye que: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e2}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: Las técnicas de creatividad no influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Ha: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 22

Prueba de muestras emparejadas – D2

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
Par	O1 - O2	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		1,64000	1,35031	,27006	2,19738	1,08262	6,073	24	,000

Fuente: Sabana de resultados de la prueba de entrada y salida

c) Decisión y conclusión estadística

a) Decisión estadística: $p < 0.05$

b) Conclusión estadística: Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

5.3. Discusión de resultados

Se determino la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de

Huancayo – 2023. Por otro lado, los resultados relevantes demostraron en las medidas de la media aritmética lo siguiente. Media antes de manipular la variable independiente (Media: 12). Y, la media después de manipular la variable independiente (Media: 16). También, las frecuencias y porcentajes demostraron lo siguiente, antes de manipular la variable el 28% (7) niños se ubicaron en el nivel logro (desarrollaron el pensamiento práctico). Y, después de manipular la variable independiente el 92% (23) niños se ubicaron en el nivel logro (desarrollaron el pensamiento práctico). Por otro lado, la decisión estadística determinó que $p < 0.05$. Estos resultados permitieron concluir que las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Por otro lado, los resultados obtenidos guardan cierta relación con la investigación de Chambers Fuqua (2021) Pensamiento lógico y matemático en niños que reciben educación infantil. El propósito de este estudio fue evaluar los últimos hallazgos científicos sobre el pensamiento matemático de los niños en entornos preescolares. Este proyecto de investigación básica utiliza la metodología Prisma con algunos elementos de diseño teórico y revisión sistemática. Según los resultados del proceso de revisión sistemática, se deben utilizar estrategias de aprendizaje que enfatizan el juego, como juegos con objetivos específicos, para ayudar a los niños a desarrollar el pensamiento lógico matemático. El análisis se realizó para pedir a los maestros de escuela primaria que pensarán en la educación que brindan a los niños en el mismo contexto, ya sea mediante el uso de materiales tangibles o mediante el aprendizaje. Esta reflexión debe hacerse para mejorar la experiencia de aprendizaje. Por este motivo, se recomienda utilizar estrategias de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático de los niños, y se recomienda que los profesores de primaria se preparen y capaciten continuamente en esta dirección. En la misma línea, es una buena idea organizar una jornada de reflexión para evaluar tu experiencia docente real.

Por otro lado, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Palacios y Ruiz (2019) El objetivo del diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años es describir las características creativas de los niños de 4 años. Las principales conclusiones fueron las siguientes. Se encontró que el 50% de los niños

tenía un nivel alto de creatividad en la ejecución, el 50% tenía un nivel de creatividad en cuanto a resultados esperados y el 50% tenía un nivel de procesamiento en proceso. Además, el 64% de los niños alcanzó los niveles esperados de desarrollo de fluidez y el 50% de los niños se encontraba en este nivel. Conclusión: Según las características de edad, la mitad del grupo de prueba se encuentra en el rango creativo.

Se determinó la influencia de las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Por otro lado, los resultados relevantes demostraron en las medidas de la media aritmética lo siguiente. Media antes de manipular la variable independiente (Media: 6). Y, la media después de manipular la variable independiente (Media: 8). También, las frecuencias y porcentajes demostraron lo siguiente, antes de manipular la variable el 8% (2) niños se ubicaron en el nivel logro (presentaron un dominio en la resolución de problemas). Y, después de manipular la variable independiente el 76% (19) niños se ubicaron en el nivel logro (presentaron un dominio en la resolución de problemas). Por otro lado, la decisión estadística determinó que $p < 0.05$. Estos resultados permitieron concluir que las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Neciosup Capuñay (2018) Creatividad en el jardín de infantes. Para el desarrollo de la creatividad en los niños en edad preescolar, es muy importante desarrollar la creatividad de los niños en forma condicional y fortalecida a través de la educación. Actualmente buscamos talento creativo para resolver problemas, tener autonomía e integrar ideas originales y seguras a la sociedad. El objetivo principal de este estudio es recopilar los últimos resultados de las investigaciones sobre la creatividad en niños en edad preescolar, analizar las teorías más populares y los últimos enfoques educativos utilizados para explicar cómo se desarrolla la creatividad. La creatividad de los niños. Preescolares Como resultado se descubrieron cinco dimensiones, cada una de las cuales determina las capacidades emocionales, cognitivas, físicas y de pensamiento de los niños, así como su participación en los sistemas familiar,

educativo y social. El análisis de cómo se desarrolla la creatividad en los niños pequeños muestra que la expresión, la cognición, la motivación y la resiliencia emocional son los aspectos más importantes de la creatividad. En este contexto se utilizan métodos de enseñanza modernos. No debe confundirse el desarrollo de procedimientos especiales con la estimulación de la creatividad. La exposición temprana a las artes visuales ayuda a los niños pequeños a desarrollar habilidades emocionales, cognitivas y de comunicación que les ayudan a expresar sus sentimientos y fortalecer su base creativa.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Iza Basantes (2022) Dibujo gratuito para el desarrollo de la creatividad narrativa en niños de 4-5 años a través de educación infantil. El objetivo fue examinar la prevalencia del dibujo libre y la creatividad narrativa en niños de 4 y 5 años, brindar apoyo teórico para ambas variables y demostrar la importancia y los beneficios de crear espacios para el dibujo en el aula. Creatividad, autoexpresión, libertad creativa. Los resultados de la investigación muestran que el dibujo libre, utilizando diferentes estrategias metodológicas, es efectivo para mejorar el desarrollo emocional y académico, ya que ayuda a desarrollar mejor la creatividad narrativa de cada niño y al mismo tiempo entrena las habilidades motoras. , pero durante el proceso de grabación resultó que la maestra estaba siguiendo un plan basado en el libro que estaba usando y no tenía lugar para tomar fotografías de los niños y sus miedos, preocupaciones o alegrías y vivencias, video. O el recuerdo que más te llamó la atención.

Se determinó la influencia de las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Por otro lado, los resultados relevantes demostraron en las medidas de la media aritmética lo siguiente. Media antes de manipular la variable independiente (Media: 6). Y, la media después de manipular la variable independiente (Media: 8). También, las frecuencias y porcentajes demostraron lo siguiente, antes de manipular la variable el 8% (2) niños se ubicaron en el nivel logro (presentaron un dominio en la flexibilidad cognitiva). Y, después de manipular la variable independiente el 72% (18) niños se ubicaron en el nivel logro (presentaron un dominio en la flexibilidad cognitiva). Por otro lado, la decisión

estadística determinó que $p < 0.05$. Estos resultados permitieron concluir que las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Lizarazo García (2022) Enseñar el pensamiento: sugerencias para fomentar el pensamiento crítico en niños en edad preescolar. El objetivo era proporcionar métodos pedagógicos que estimulen el pensamiento crítico de los niños. Los datos recopilados se integraron en el diagnóstico inicial, diversos datos de campo, trabajos de estudiantes y notas de investigadores. Como el análisis de los datos muestra claramente que los niños son capaces de formar seres críticos con una variedad de habilidades que requieren estimulación desde la edad preescolar, se recomienda crear espacios y ambientes educativos que apoyen este proceso.

Asimismo, se realiza la siguiente conjetura con la investigación de Gil y Flórez (2018) El desarrollo del razonamiento y la comprensión lectora en niños de 3 a 6 años. Se ha demostrado que el pensamiento inferencial y la comprensión de textos son interdependientes. Las malas habilidades de razonamiento pueden causar problemas de lectura. El razonamiento y el razonamiento verbal, que son inferencias complementarias, son las habilidades más fuertes en la comprensión lectora. También existe una fuerte correlación entre el conocimiento del idioma y los resultados de la investigación complementaria. Se utilizan señales verbales para comprender la secuencia de conclusiones. Las características lingüísticas del texto nos permiten obtener el significado adecuado para sacar conclusiones.

CONCLUSIONES

Se determinó la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Asimismo, se evidencio que el 92% de los niños aplicaron el conocimiento aprendido de una manera sencilla y útil para alcanzar los resultados deseados a medida que se establecen y cumplen cada uno de los procesos a seguir y obtener los resultados deseados en la solución de distintos problemas planteados. Por otro lado, la conclusión estadística determinó que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna (H_a). Por consiguiente, las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Se determinó la influencia de las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Asimismo, se evidencio que el 76% los niños desarrollaron la capacidad de reconocer un problema, seguir un camino lógico hacia la solución deseada y luego rastrear y evaluar la implementación de la solución. Evidenciándose en los niños la habilidad cognitiva, adaptable y adaptativa que demuestra curiosidad, apertura y pensamiento divergente basado en la observación cuidadosa y el reconocimiento ambiental. Y, empleando el razonamiento y la toma de decisiones para resolver problemas de acuerdo a su edad cronológica. Por otro lado, la conclusión estadística determinó que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna (H_a). Por consiguiente, las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

Se determinó la influencia de las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023. Asimismo, se evidencio que el 72% Los niños desarrollaron la capacidad para cambiar la forma en que se comportan y piensan en respuesta a circunstancias nuevas, inesperadas o cambiantes. Asimismo, reconocen cuándo lo

que estamos haciendo no funciona o ha dejado de funcionar y cuándo necesitamos cambiar nuestro comportamiento, pensamiento y opiniones para adaptarnos al entorno y las circunstancias novedosas. Por otro lado, la conclusión estadística determinó que p valor es menor ($0.000 < 0.05$), por lo que se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna (H_a). Por consiguiente, las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.

RECOMENDACIONES

Recomendamos que los resultados de la investigación se hagan públicos. También se recomienda realizar más investigaciones utilizando diseños cuasiexperimentales. Debido a que este estudio abordó el tema a través de un diseño experimental preliminar, se justifica tener precaución con respecto a las posibles implicaciones de una mala aplicación de los resultados. Con base en nuestros hallazgos, sugerimos investigaciones futuras utilizando un marco filosófico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba, T. (2022). *Qué es y cómo generar ideas con la técnica Brainstorming*.
<https://esferacreativa.com/tecnica-brainstorming/>.
- Amaya, C., & Gómez, F. (2020). *Abordaje teórico sobre “técnicas de creatividad” del 2012 al 2017*. Universidad Autónoma de Manizales.
- Arango, D., Londoño, M., & Mejía, C. (2020). *El pensamiento científico infantil, experiencia de dos instituciones educativas de Medellín en la Educación Preescolar*. Universidad de San Buenaventura.
- Cachay, D. (2018). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós .
- Chambers, J. (2021). *El pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial: Revisión Sistemática*. UCV.
- Cognifit. (2021). *¿Qué es la Flexibilidad Cognitiva o Mental?*
<https://www.cognifit.com/pe/flexibilidad-cognitiva>.
- Cornelio, S., & Dávila, M. (2021). *Inteligencia emocional y la creatividad en los niños de la I.E.I “247 las flores” Huánuco-2019*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Gil, L., & Flóre, R. (s.f.). Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión de lectura en niños de tres a seis años. *Panorama*, 103-125.
- Gómez, J., & Salamanca, L. (2018). *Desarrollo del pensamiento crítico como estrategia para incentivar habilidades sociales en los niños y niñas de 5 a 6 años*. Universidad de la Sabana .
- Guevara, G., & Campirán, A. (2019). *Habilidades analíticas de pensamiento: nivel reflexivo de COL*. Colección Hiper-COL, U.V.
- Herrera, N. (2022). *Cuentos clásicos y pensamiento crítico en niños de cuatro años de Instituciones Educativas Del Nivel Inicial, Huamachuco, 2022*. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Ison, M. (2019). *Flexibilidad cognitiva: Su promoción en la infancia*. AIGLE.
- Iza, A. (2022). *El dibujo libre en el desarrollo de la creatividad narrativa en los niños de 4 A 5 Años de Educación Inicial*. Universidad Técnica De Ambato.

- Joachin, C. (2020). *La creatividad: concepto, técnicas y aplicaciones*.
https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html.
- Laoyan, S. (2021). *Usa estas estrategias para ayudar a tu equipo a desarrollar habilidades para la resolución de problemas*.
<https://asana.com/es/resources/problem-solving-strategies>.
- Levinton, G. (2019). *Técnicas de creatividad*. Paidós .
- Lizarazo, N. (2022). *Aprender a pensar: Propuesta para la estimulación del pensamiento crítico en niños de preescolar del colegio Luz de la Esperanza, sede B, del corregimiento de Berlín, municipio de Tona*. UNAB.
- Lorenzano, C. (2019). *El saber practico*. Paidós .
- Loli, M. (2020). *La investigación científica teórica y práctica*. Ninaya Alejos Nathali Lizzette.
- Marcelo, M., & Calero, E. (2018). *Pensamiento critico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del Nivel Inicial de San Juan Pampa- Yanacancha*. UNDAC.
- Marín, A. (2018). *Técnicas y métodos creativos aplicados a la conceptualización del diseño*. CORE.
- Melgar, A. (2019). *El pensamiento: Una definición interconductual*. Revista de Investigación en Psicología.
- Miney, K. (2018). *La iniciación al pensamiento crítico a través del uso de cuentos clásicos*. PUCP.
- Neciosup, G. (2018). *La creatividad en la edad preescolar: Una revisión sistemática*. UCV.
- Oñate, A. (2019). *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología.
- Ortiz, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento visible en niños de 3 a 5 años del Jardín Clapclap de Bogotá*. Universidad Santo Tomas.
- Palacios, Y., & Ruiz, R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. Universidad Nacional de Piura.

- Pastor, M. (2019). *Técnicas de creatividad en Innovación y creatividad*.
https://www.eoi.es/wiki/index.php/T%C3%A9cnicas_de_creatividad_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad.
- Piñeiro, J., Pinto, E., & Díaz, D. (2018). *¿Qué es la Resolución de Problemas?*
Revista Virtual Redipe: Año 4 Volumen 2.
- Ruiz, M. (2021). *Los 16 tipos de pensamientos: características y ejemplos*.
<https://muysalud.com/mente/tipos-pensamientos-caracteristicas-ejemplos/>.
- Sandoval, M., & Torres, E. (2019). *Desarrollo de las habilidades cognitivas y niveles de logro del aprendizaje en niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N° 184 Julio Armando Ruiz Vasquez 2017 - Amarilis*.
Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” - Huánuco.
- SUDOE. (2020). *Creatividad Empresarial*. FUNDECYT.
- Vallejo, R. (2018). *Aproximación al pensamiento práctica* . UM.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

TÍTULO: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN - 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Cómo influye las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿Cómo influye las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?</p> <p>¿Cómo influye las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.</p> <p>Específicos:</p> <p>Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las técnicas de creatividad en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.</p>	<p>General:</p> <p>Las técnicas de creatividad influyen significativamente en el pensamiento práctico en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023.</p> <p>Específicas:</p> <p>He1: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la resolución de problemas en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023</p> <p>He2: Las técnicas de creatividad influyen significativamente en la flexibilidad cognitiva en niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln, de Huancayo – 2023</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Técnicas de creatividad</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Relaciones forzadas • Provocación <p>Variable Dependiente</p> <p>Pensamiento práctico</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de Problemas. • Flexibilidad cognitiva 	<p>Tipo investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental GE:01- x - 02</p> <p>Población</p> <p>50 niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln</p> <p>Muestra</p> <p>25 niños del II ciclo de la Institución Educativa Abraham Lincoln</p> <p>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</p> <p>Estadística descriptiva e inferencial. Con el apoyo del SPSS V. 26</p>

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Manipulación
Variable Independiente: Técnicas de creatividad	“Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que sirven como estímulos y que tienen más importancia que la propia técnica en sí” (Wikieoi, 2022, p. 1).	La variable será manipulada a través de 60 sesiones de clase que involucrarán las dimensiones: Brainstorming, relaciones forzadas, provocación.	Brainstorming	20 sesiones de aprendizaje
			Relaciones forzadas	20 sesiones de aprendizaje
			Provocación	20 sesiones de aprendizaje

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Variable dependiente: Pensamiento práctico	"A través de él somos capaces de encontrar conceptos que necesitamos o soluciones a los problemas" (Ruiz Mitjana, 2021, p. 1).	La variable será medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleara es la lista de cotejo. Por otro lado, el instrumento constara de 20 ítems. Los ítems del 1 al 10 medirán la dimensión resolución de Problemas. Asimismo, los ítems del 11 al 20 medirán la flexibilidad cognitiva.	Resolución de Problemas	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	1
				• Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.	2
				• Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	3
				• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	4
				• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	5
				• Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto empleando materiales concretos.	6
				• Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.	7
				• Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro".	8
				• Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	9
				• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	10
				• Cambia su enfoque y ve las cosas de manera diferente	11
				• Desaprende maneras conocidas de hacer las cosas	12
				• Aprende reglas y las excepciones con fluides	13
				• Resuelven problemas utilizando una fórmula que ya conoce	14

Flexibilidad cognitiva	• Asocia con facilidad las canciones y música	15
	• Resuelve rompecabezas con facilidad	16
	• Repite con facilidad un conjunto de palabras	17
	• Se percibe el pensamiento flexible	18
	• Adapta la conducta y pensamiento con facilidad a conceptos	19
	• Se percibe un razonamiento sin rigidez	20

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicador	Ítems
Variable dependiente: Pensamiento práctico	Resolución de Problemas	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	1
		• Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.	2
		• Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	3
		• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	4
		• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	5
		• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto empleando materiales concretos.	6
		• Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.	7
		• Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”.	8
		• Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	9
		• Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	10
	Flexibilidad cognitiva	• Cambia su enfoque y ve las cosas de manera diferente	11
		• Desaprende maneras conocidas de hacer las cosas	12
		• Aprende reglas y las excepciones con fluides	13
		• Resuelven problemas utilizando una fórmula que ya conoce	14
		• Asocia con facilidad las canciones y música	15
		• Resuelve rompecabezas con facilidad	16
		• Repite con facilidad un conjunto de palabras	17
		• Se percibe el pensamiento flexible	18
		• Adapta la conducta y pensamiento con facilidad a conceptos	19
		• Se percibe un razonamiento sin rigidez	20

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
PENSAMIENTO PRÁCTICO**

Código del estudiante:

N°	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PTS	OB.
		Cumple	No Cumple		
Resolución de Problemas					
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.				
2	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.				
3	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.				
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.				
5	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.				
6	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto empleando materiales concretos.				
7	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.				
8	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”.				
9	Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.				
10	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.				
Flexibilidad cognitiva					
11	Cambia su enfoque y ve las cosas de manera diferente				
12	Desaprende maneras conocidas de hacer las cosas				
13	Aprende reglas y las excepciones con fluides				
14	Resuelven problemas utilizando una fórmula que ya conoce				
15	Asocia con facilidad las canciones y música				
16	Resuelve rompecabezas con facilidad				
17	Repite con facilidad un conjunto de palabras				
18	Se percibe el pensamiento flexible				
19	Adapta la conducta y pensamiento con facilidad a conceptos				
20	Se percibe un razonamiento sin rigidez				

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
PENSAMIENTO PRÁCTICO

Código del estudiante:4.... (Observación de entrada)

Nº	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PTS	OB.
		Cumple	No Cumple		
Resolución de Problemas					
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	X		1	
2	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.	X		1	
3	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.		X		
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	X		1	
5	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		X		
6	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto empleando materiales concretos.		X		
7	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.		X		
8	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro".	X		1	
9	Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	X		1	
10	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	X		1	
Flexibilidad cognitiva					
11	Cambia su enfoque y ve las cosas de manera diferente	X		1	
12	Desaprende maneras conocidas de hacer las cosas		X		
13	Aprende reglas y las excepciones con fluides	X		1	
14	Resuelven problemas utilizando una fórmula que ya conoce		X		
15	Asocia con facilidad las canciones y música		X		
16	Resuelve rompecabezas con facilidad		X		
17	Repite con facilidad un conjunto de palabras	X		1	
18	Se percibe el pensamiento flexible	X		1	
19	Adapta la conducta y pensamiento con facilidad a conceptos	X		1	
20	Se percibe un razonamiento sin rigidez		X		
Total				11	

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
PENSAMIENTO PRÁCTICO**

Código del estudiante:11.... (Observación de salida)

Nº	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PTS	OB.
		Cumple	No Cumple		
Resolución de Problemas					
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	x			
2	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo.		X		
3	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	X			
4	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	x			
5	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x		
6	Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto empleando materiales concretos.	X			
7	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.	X			
8	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro".	X			
9	Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	X			
10	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.	x			
Flexibilidad cognitiva					
11	Cambia su enfoque y ve las cosas de manera diferente	x			
12	Desaprende maneras conocidas de hacer las cosas	X			
13	Aprende reglas y las excepciones con fluides	x			
14	Resuelven problemas utilizando una fórmula que ya conoce	X			
15	Asocia con facilidad las canciones y música		x		
16	Resuelve rompecabezas con facilidad	X			
17	Repite con facilidad un conjunto de palabras	x			
18	Se percibe el pensamiento flexible	x			
19	Adapta la conducta y pensamiento con facilidad a conceptos	x			
20	Se percibe un razonamiento sin rigidez	x			
Total				17	

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO" que hace parte de la investigación "TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN - 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Manuel Jesus LOLI QUINCHO
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Investigación en el Desarrollo del pensamiento crítico creativo.
Tiempo de servicios	18 años
Cargo actual	Docente con catedra en Investigación Científica
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL				30	

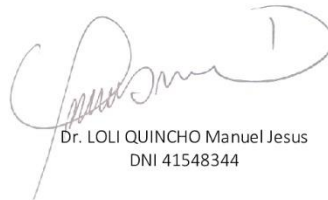
Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua & Bully, 2012)

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado Académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
LOLI QUINCHO Manuel Jesus	Doctor en Ciencias de la Educación	20	Muy bueno



Dr. LOLI QUINCHO Manuel Jesus
DNI 41548344

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN – 2023

TESISTA : Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

Fecha de confiabilidad : 20 de marzo del 2023

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

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	12	100,0
Excluido	0	,0
Total	12	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

Nota: La muestra (25 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (5) participantes para realizar la prueba piloto. Por criterio de la tesista se agregó a 6 participantes. Dado un total de 12 participantes para la prueba piloto.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable


Dr. LOLI QUINCHO Manuel Jesus
DNI 41548344

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO" que hace parte de la investigación "TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN - 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	Edwin YAURI JANTO
Formación académica	Licenciado en Educación
Área de experiencia profesional	Investigación en el Desarrollo del pensamiento crítico creativo.
Tiempo de servicios	19 años
Cargo actual	Docente con catedra en Ciencias Aplicadas
Institución	Universidad Peruana Los Andes
Autor(es) del instrumento	Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL				30	

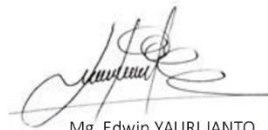
Coefficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua & Bully, 2012)

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado Académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
Edwin YAURI JANTO	Magister en Educación Docencia y Gestión Educativa	20	Muy bueno



Mg. Edwin YAURI JANTO
DNI 16135180

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO**

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN – 2023

TESISTA : Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

Fecha de confiabilidad : 20 de marzo del 2023

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

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	12	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

Nota: La muestra (25 participantes) fue multiplicada por 0,20, dando como resultado (5) participantes para realizar la prueba piloto. Por criterio de la tesista se agregó a 6 participantes. Dado un total de 12 participantes para la prueba piloto.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable


 Mg. Edwin YAURI JANTO
 DNI 16135180

VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO" que hace parte de la investigación "TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN - 2023". La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

I. Datos Generales

Nombres y apellidos del juez	ALBERTA YULI SULLUCHUCO CRISPIN
Formación académica	Magíster
Área de experiencia profesional	PSICOLOGIA EDUCATIVA
Tiempo de servicios	13 AÑOS
Cargo actual	DIRECTORA
Institución	I.E N° 1129 - HUANCAYO
Autor(es) del instrumento	Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Responden a lo que se debe medir en la variable, dimensiones e indicadores.			X	
CONGRUENCIA	Están acorde con el avance de la ciencia y tecnología.			X	
SUFICIENCIA	Son suficientes en cantidad para medir los indicadores de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Se expresan en comportamientos y acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Se han formulado en relación a la teoría de las dimensiones de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Son secuenciales y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Están redactados en un lenguaje claro y entendible.			X	
OPORTUNIDAD	El instrumento se aplica en un momento adecuado.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones y opciones de respuesta bien definidas.			X	
TOTAL				30	

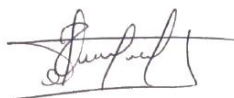
Coeficientes	Validez
0.40 a más	Muy bueno
0.30 a 0.39	Bueno
0.20 a 0.29	Deficiente
0 a 0.19	Insuficiente

(Elosua & Bully, 2012)

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 30 / 30 = 1$$

Experto	Grado Académico	Evaluación	
		Ítems	Calificación
ALBERTA YULI SULLUCHUCO CRISPIN	MAGISTER	20	Muy bueno



Mg. Alberta Yuli SULLUCHUCO CRISPIN
DNI 40660006
CODIGO DE REGISTRO 06553-P-DREJ-H

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO
LISTA DE COTEJO DEL PENSAMIENTO PRÁCTICO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN – 2023

TESISTA : Bach. Lihua Cardenas Edith Maribel

Fecha de confiabilidad : 20 de marzo del 2023

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

Resumen de procesamiento de casos

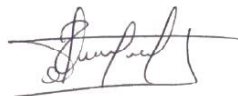
		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	12	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,829	20

Nota: La muestra (25 participantes) fue multiplicada por 0.20, dando como resultado (5) participantes para realizar la prueba piloto. Por criterio de la tesista se agregó a 6 participantes. Dado un total de 12 participantes para la prueba piloto.

Se concluye que el instrumento es: Excelente confiable



Mg. Alberta Yuli SULLUCHUCO CRISPIN
DNI 40660006
CODIGO DE REGISTRO 06553-P-DREJ-H



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
 "Abraham Lincoln"

R.D. N° 00184 - 1998 - DSREJ y R.D. N° 02484 - 1999 - DREJ.



¡... del Colegio a la Universidad!

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR GENERAL HACE CONSTAR:

12 de Julio del 2023

La bachiller LLIHUA CÁRDENAS Edith Maribel; identificada con DNI 45893494 Escuela de Pregrado Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Escuela Profesional de Educación Inicial, ha culminado en realizar la aplicación de su investigación: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN – 2023, realizado durante 15 de marzo al 26 de junio del 2023, cumpliendo satisfactoriamente de acuerdo al cronograma de ejecución presentado.

Atentamente,



Juan Lihua Centeno
 LIC. JUAN LIHUA CENTENO
 DIRECTOR

Estudiamos más...

Jr. Omar Yali N° 243 / Jr. Pichis N° 105 - HUANCAYO
 Telf.: (064) 215093

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, LLIHUA CÁRDENAS, Edith Maribel con DNI N° 45893494 Domiciliado en Jr. Saúl Muñoz Menacho N° 126- Chilca, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Peruana Los Andes, Escuela profesional de Educación de la Especialidad de Educación Inicial. DECLARO BAJO JURAMENTO ser el autor del presente trabajo; por tanto, asumo las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: TÉCNICAS DE CREATIVIDAD EN EL PENSAMIENTO PRÁCTICO EN NIÑOS DEL II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ABRAHAM LINCOLN - 2023. Haya incurrido en plagio o consignados datos falsos.

Huancayo, 30 de julio 2023.



LLIHUA CARDENAS EDITH MARIBEL

DNI N° 45893494

FOTOS









SESIÓN DE APRENDIZAJE



TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

"PLANTAS MEDICINALES"			
AREA/ASIGNATURA	DOCENTE	NIVEL	BIM
CIENCIA Y AMBIENTE	LIHUA CÁRDENAS EDITH MARIBEL	INICIAL	II

DURACIÓN	GRADO	FECHA
2 HORAS	4 AÑOS	11/07/2023

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INST. EVAL
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. 	Mencionan la importancia De las plantas medicinales, para aliviar malestares.	Matriz de evaluación

SECUENCIAS DIDÁCTICA

P. P	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	RECURSO	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN permanentes	ACTIVIDADES RUTINARIAS: <ul style="list-style-type: none"> - Canción de bienvenida - Oración - ¿Cómo está el día de hoy? - ¿Qué día es hoy? - Recuerdan los acuerdos de convivencia. MOTIVACIÓN: La docente ingresa al aula con un mandil de comerciante y una canasta con plantas ofreciendo a los niños. SABERES PREVIOS: ¿Qué plantas medicinales conocen? ¿Alguna vez sus padres han utilizado estas plantas? ¿Para qué sirve eucalipto? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué pasaría si me duele el estómago y no hay medicamentos? PROPÓSITO: El día de hoy aprenderemos la importancia de las plantas medicinales.	<ul style="list-style-type: none"> • Mandil • Canasta con plantas medicinales 	30 min
	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO / Resumen científico/Resolución de ejercicios a desarrollar en clase. <ul style="list-style-type: none"> • La maestra entrega a cada grupo las plantas medicinales: eucalipto, manzanilla, anís, sábila, llantén. Canela. • Analizan las características de cada planta como el color, forma y olor. • Luego pega imágenes de niños con algunos malestares como: niño con dolor de muela, niño con un moretón, niño con dolor de estómago y niño con tos. • La docente explica para que sirve cada planta medicinal y la utilización. • También realizan dramatizaciones sobre las dolencias por grupos. • Finalmente desarrollan su hoja de aplicación donde deberán correlacionar cada planta con la dolencia y colorear. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de niños con malestares • Plantas • Hojas de aplicación. • Colores. 	1 hora
	Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje CONSOLIDACIÓN: Moldean las plantas medicinales con plastilina y mencionan su uso. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Tuve alguna dificultad en la actividad?	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujo 	30 min

ACTIVIDADES A TRABAJAR EN CASA:

INSTRUCCIONES: Comenta con tus padres en que situaciones utilizas las plantas medicinales.



SESIÓN DE APRENDIZAJE



TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“CUENTO EL MARCIANO QUE QUERÍA VOLVER A CASA”

AREA/ASIGNATURA	DOCENTE	NIVEL	BIM
COMPRESION LECTORA	LIHUA CÁRDENAS EDITH MARIBEL	INICIAL	II

DURACIÓN	GRADO	FECHA
2 HORAS	4 AÑOS	12/07/2023

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INST. EVAL
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	Responde preguntas del cuento, apoyándose en gestos y movimientos.	Matriz de evaluación

SECUENCIAS DIDÁCTICA

P. P	ESTRATÉGIAS/ ACTIVIDADES	RECURSO	TIEMPO
Motivación y evaluación permanentes	ACTIVIDADES RUTINARIAS: <ul style="list-style-type: none"> Canción de bienvenida Oración ¿Cómo está el día de hoy? ¿Qué día es hoy? Acuerdos de convivencia MOTIVACIÓN: La Docente muestra una caja sorpresa, donde dentro están diferentes imágenes, saca la imagen de marcianito. SABERES PREVIOS: y pregunta ¿De qué tratará el cuento que vamos escuchar hoy? ¿Dónde vivirá este marcianito? CONFLICTO COGNITIVO: ¿De qué colores serán los marcianos? PROPÓSITO: El día de hoy escucharemos el cuento “El marciano que quería volver a casa y responderemos preguntas.	<ul style="list-style-type: none"> Caja sorpresa Con imágenes 	30 min
	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO / Resumen científico/Resolución de ejercicios a desarrollar en clase. <ul style="list-style-type: none"> La maestra narra el cuento apoyándose en imágenes, durante el cuento interactúa con los estudiantes. Había un marciano que se llamaba Max, vivía en el planeta rojo su casa era de color rojo y su nave era de color rojo, Max se caracterizaba por tener unos ojos negros y brillantes y también poseía dos antenas que eran como de las hormigas, a Max le gustaba viajar mucho en su nave ,un día Max se quedó sin combustible y se vio obligado aterrizar en el planeta tierra, entonces Max dijo que planeta es este y se puso a recorrer las calles preguntando a la gente si podía conseguir combustible para su nave pero todas las personas se asustaban y corrían a ocultarse... ¿De quién color era el marcianito? ¿Dónde vivía? La maestra pide a los niños cerrar los ojos e imaginar a un marcianito. Finalmente, se les entrega un a hoja santa rosa dónde deberán dibujar al marcianito de manera original, utilizando los colores de su agrado. 	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes Cuento Hojas de aplicación Lápiz Colores. 	1 hora
	Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje CONSOLIDACIÓN: Los niños salen al frente muestran su trabajo y le asignan un nombre a su marcianito. METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Tuve alguna dificultad en la actividad?		30 min

ACTIVIDADES A TRABAJAR EN CASA:

INSTRUCCIONES: Narra el cuento escuchado en clase a tus padres.



SESIÓN DE APRENDIZAJE



TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

“LAS VOCALES A-a/E-e/I-i/O-o/U-u”

AREA/ASIGNATURA	DOCENTE	NIVEL	BIM
COMUNICACIÓN	LIHUA CÁRDENAS EDITH MARIBEL	INICIAL	II

DURACIÓN	GRADO	FECHA
1 HORA	4 AÑOS	10/07/2023

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS/CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INST. EVAL
Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisa situaciones para hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer indagación. 	Mencionan la importancia del sentido de la vista y reflexionan sobre el cuidado.	Matriz de evaluación

SECUENCIAS DIDÁCTICA

P. P	ESTRATEGIAS/ ACTIVIDADES	RECURSO	TIEMPO
MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN PERMANENTES	ACTIVIDADES RUTINARIAS: - Canción de bienvenida - Oración - ¿Cómo está el día de hoy? - ¿Qué día es hoy? - Recuerdan los acuerdos de convivencia. MOTIVACIÓN: La maestra canta la canción de las vocales A/a-E/e-I/i-O/o-U/u“ - Con la A la vaca, esta acá - Col la E la vaca, se fué. - Con la I la vaca está aquí. - Con la O la vaca murió - Con la U la vaca eres tú. SABERES PREVIOS: y pregunta a los niños ¿De qué vocales trataba la canción? ¿Cuántas vocales hay? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué sonido emiten cada vocal? PROPÓSITO: El día de hoy los niños reconocerán y escriban las vocales.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción de las vocales 	10 min
	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO / Resumen científico/Resolución de ejercicios a desarrollar en clase. <ul style="list-style-type: none"> • La maestra pega las vocales en la pizarra y pide a los niños elaborar un listado de palabras que empiecen con cada una de ellas. • Para ello utilizaran la técnica de tormenta de ideas. • Lego explica el trazo correcto de cada una de ellas. • Finalmente desarrollan su hoja de aplicación, donde deslizan plastilina en las vocales y unen con una línea donde corresponde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de las vocales • Pizarra • Plumones • practicas. 	40 min
	Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje CONSOLIDACIÓN: La maestra pega imágenes en la pizarra y cada niño deberá clasificarlo teniendo en cuenta la vocal inicial METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Tuve alguna dificultad en la actividad?	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación 	10 min

ACTIVIDADES A TRABAJAR EN CASA:

INSTRUCCIONES: Pega imágenes con las 5 vocales.