

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**NIVEL DE CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AHUMADA SERNAQUE, Joselyn Katerine

ARANDA VELASQUE, Valeria Alexandra

GUTIERREZ MELGAREJO, Nuria Karina

ASESOR:

Lic. Gaby Estela Matta Fiallega

Lima, diciembre de 2020

Resumen

La creatividad es esencial para el cambio social y una vida de mejor calidad. Las personas creativas pueden enfrentar y resolver varios problemas de manera original y eficiente. Como tal, las personas que desarrollan esta capacidad se volverán más autónomas y competentes. Para el desarrollo de la creatividad es necesario que, desde los primeros años de vida, el niño crezca en ambientes estimulantes, junto a la familia y la escuela, siendo estos dos actores, los más cercanos para promover y contribuir a su desarrollo integral. Esta investigación cuantitativa de diseño descriptivo simple, tuvo como objetivo determinar el nivel de creatividad en una muestra de 15 niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada. Para ello, se utilizó una lista de cotejo como instrumento para recopilar información sobre el nivel de creatividad. Además, con este instrumento también se recogieron los porcentajes alcanzados para los cuatro indicadores definidos en la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Los resultados se han reflejado en tablas y gráficos. En conclusión, se obtiene que la mayoría de los niños de cuatro años se encuentran en el nivel de creatividad logrado.

Palabras clave: Creatividad, Nivel de creatividad, Indicadores de creatividad, Educación, Primera Infancia.

Abstract

Creativity is essential for social change and better-quality life. Creative people may be able to face and solve several problems originally and efficiently. As such, individuals who develop this capacity would become more autonomous and competent. For the development of creativity, it is necessary that, from the first years of life, the child grows up in stimulating environments, alongside with family and school, these two actors being, the closest ones to promote and contribute to their integral development. This quantitative investigation of simple descriptive design, aimed to determine the creativity level in a sample of 15 four-year-old children from a Private Educational Institution. To do this, a checklist was used as an instrument to collect information on the level of creativity. In addition, the percentages achieved for the four defined indicators in creativity: fluidity, flexibility, originality and elaboration. Were collected with this instrument as well. The results have been reflected in tables and graphs. In conclusion, it is obtained that most four-year-olds are at the achieved level of creativity.

Keywords: Creativity, Creativity level, Creativity indicators, Education, Early childhood.

Agradecimientos

Queremos manifestar nuestro agradecimiento a nuestra asesora Gaby Estela Matta Fiallega, por el apoyo constante en los ámbitos personal y académico, asimismo, por la orientación durante el proceso de elaboración de la tesis. De igual manera, a las autoridades de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool - Tiny Kids”, por permitirnos realizar la investigación en su institución; y especialmente a los niños del Aula Pre kinder B de 4 años, por ser partícipes del presente trabajo.

Finalmente, a nosotras, por todo el esfuerzo, dedicación y apoyo mutuo, quienes de la mano pudimos crecer, conocernos y aceptarnos más, durante este proceso significativo, culminando con éxito esta meta en común.

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios por protegerme, darme la fortaleza y sabiduría necesaria para enfrentar las adversidades y alcanzar esta meta anhelada. A mis padres, por siempre velar por mi bienestar y educación, por la paciencia y comprensión durante este trayecto. Asimismo, a mis familiares cercanos y amigos, quienes me brindaron su apoyo, ya que sin su soporte y motivación no hubiera sido posible seguir mejorando y creciendo como persona y profesional.

Joselyn Ahumada Sernaque

Dedico este trabajo a Dios por guiar mi camino, por darme fortaleza para seguir y no rendirme. A cada uno de los integrantes de mi familia, por acompañarme a lo largo de estos cinco años de carrera y motivarme día a día, en especial, a mis abuelos; Albina y Seferino, quienes siempre confiaron en mí y fueron mi motivación para lograr esta meta. También, a mis amigos, por el apoyo incondicional y por los momentos compartidos.

Valeria Alexandra Aranda Velasque

Dedico este trabajo a Dios por darme vida y salud. A mi hijo Marco por ser mi luz, fuerza y mayor motivación, pues con él aprendí a luchar por cada uno de mis sueños. A mi compañero de vida; Angelo, por su apoyo constante en este largo camino, a mis padres; Gertrudis y Raúl y mis hermanos, quienes confiaron en mí, me apoyaron incondicionalmente y me motivaron a superarme cada día.

Nuria Karina Gutierrez Melgarejo

Índice

INTRODUCCIÓN

Planteamiento y Justificación del Problema de Investigación	12
Antecedentes	16
Breve Descripción de las Partes Principales de la Tesis	18
Aportes del Estudio a Nivel Teórico, Metodológico y Práctico	20
Limitaciones de la Investigación	20

PARTE I: MARCO TEÓRICO

1.1. Creatividad	21
1.1.1. Definiciones de la Creatividad	21
1.1.2. Niveles de la Creatividad	23
1.1.3. Indicadores de la Creatividad	26
1.1.4. Características de la Persona Creativa	27
1.1.5. Proceso de la Creatividad	29
1.2. Creatividad Infantil	31
1.2.1. Características Creativas en la Etapa Infantil	32
1.2.2. Dimensiones del Desarrollo Infantil	33
1.2.2.1. Dimensión Cognitiva	34
1.2.2.2. Dimensión Socio Afectiva	35
1.2.2.3. Dimensión Comunicativa	36
1.2.2.4. Dimensión Motora	38
1.2.3. Condiciones que Favorecen la Creatividad	39
1.2.4. El Juego en la Etapa Infantil	40

1.3.	Entornos que favorecen la Creatividad	42
1.3.1	Contexto Educativo	42
1.3.2	Contexto Familiar	45
1.4	Educación y Creatividad	47
1.4.1.	Currículo Nacional	49
1.4.2	Estudiante Creativo	51
1.4.3	Docente Creativo.....	52
1.5.	Modalidad del Servicio Educativo	54
1.5.1.	Modalidad de Educación a Distancia.....	56
1.5.1.1.	Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación a Distancia.....	61
 PARTE II: MARCO METODOLÓGICO		
2.1	Diseño de Investigación	
2.1.1	Objetivos de la Investigación	62
2.1.2	Diseño, Tipo, Nivel y Modalidad de Investigación	62
2.1.3	Operacionalización de la Variable de Investigación	64
2.1.4	Metodología Empleada	
2.1.4.1	Población	65
2.1.4.2	Muestra	66
2.1.5	Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos	
2.1.5.1	Técnica de la Recolección de Datos	67
2.1.5.2	Instrumento de Recolección de Datos	67
2.2.	Análisis e Interpretación de Resultados	73
CONCLUSIONES.....		83

RECOMENDACIONES	84
REFERENCIAS.....	85
ANEXOS	95
TABLAS	109
FIGURAS	116

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de la Variable de Investigación	109
Tabla 2 Distribución por Aula y Sexo de los Niños de Pre kinder	111
Tabla 3 Distribución de Estudiantes de Pre kinder B por Edad en Meses y Sexo	111
Tabla 4 Resultados obtenidos en el Nivel de Creatividad en los Niños de 4 años.....	109
Tabla 5 Resultados obtenidos en el Indicador Fluidez de Creatividad	112
Tabla 6 Resultados obtenidos en el Indicador Flexibilidad de Creatividad.....	113
Tabla 7 Resultados obtenidos en el Indicador Originalidad de Creatividad	114
Tabla 8 Resultados obtenidos en el Indicador Elaboración de Creatividad.....	115

Índice de Figuras

Figura 1 Histograma: Nivel de Creatividad en los Niños de 4 años	116
Figura 2 Diagrama de barras: Indicador Fluidez de Creatividad	117
Figura 3 Diagrama de barras: Indicador Flexibilidad de Creatividad	117
Figura 4 Diagrama de barras: Indicador Originalidad de Creatividad	119
Figura 5 Diagrama de barras: Indicador Elaboración de Creatividad	120

INTRODUCCIÓN

Planteamiento y Justificación del Problema de Investigación

En la actualidad, se pretende que las escuelas preparen a los estudiantes para que respondan a las nuevas demandas de la sociedad, como son la industrialización y urbanización (Giddens, como se citó en Serna Huesca et al. 2015), asimismo, que sepan adaptarse a los diversos cambios y avances en la educación, cultura, ciencia y tecnología, que trae consigo la sociedad del conocimiento, siendo estos grandes desafíos.

Por tal motivo, la educación debe contribuir en la realización personal de los estudiantes; estimular la creatividad, formar personas íntegras y potencialmente creadoras, capaces de enfrentar la vida y actuar de manera autónoma en un mundo cambiante y cada vez más complejo, buscando alternativas originales y eficaces para solucionar problemáticas que se le presenten con flexibilidad, rigurosidad y seguridad.

En este sentido, el fomento de la creatividad contribuirá con el desarrollo integral de las personas, dotándolas de más y mejores capacidades para pensar de modo divergente y resolver conflictos a los que se enfrentarán cotidianamente en la búsqueda de mejorar su calidad de vida.

Ante este panorama, la creatividad se convierte en uno de los motores para la transformación social, como lo menciona Martín-Gordillo y Castro-Martínez (2014):

Hoy es claro que, las competencias para afrontar la incertidumbre y las capacidades creativas para hallar soluciones a problemas aún no planteados, son los nuevos requerimientos para la incorporación a la vida activa en lo profesional y participativa en lo social (p. 5).

Por esta razón, es importante tomar en cuenta que el ser humano nace con una capacidad creativa, partiendo de su curiosidad innata, como lo expresa Tony Wagner en una entrevista (Canal ONE, 2016, 3m18s) “nacemos siendo curiosos, creativos e imaginativos, es el ADN humano”.

Desde la primera infancia, los niños son agentes activos en su desarrollo y aprendizaje, son esencialmente sensoriales, aprenden haciendo, además, tienen la necesidad de expresarse, de manera individual, colectiva y/o mediante el uso diversos materiales, no obstante, es necesario que desde edades tempranas se fomenten experiencias enriquecedoras que potencien la creatividad de los niños.

En ese aspecto, el ambiente más próximo al niño, es la familia, la cual desempeña un papel importante contribuyendo en el desarrollo madurativo y fomento de las capacidades cognitivas y creativas durante los primeros años de vida; es necesario que la familia le demuestre afecto, respeto, reconocimiento y fomente un ambiente familiar positivo donde se sientan cómodos y acogidos para poder expresarse y explorar el mundo. Igualmente, es la educación el medio más propicio para desarrollar la creatividad, puesto que los niños pasan una significativa cantidad de tiempo en las escuelas y poseen mayores oportunidades de estimulación de las capacidades creativas (Ferreiro, 2012).

Por lo tanto, las escuelas deben comprender y atender a las necesidades del estudiante; en los últimos años, el Ministerio de Educación de Perú apuesta por un nuevo enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, plasmado en el Currículo Nacional de Educación Básica, con el cual se promueve la formación integral de los estudiantes, estableciendo valores, aprendizajes, capacidades, habilidades que se

deben articular con el fin de lograr en los estudiantes una adecuada actuación en la sociedad.

Dentro de estos múltiples aspectos se encuentra la capacidad creativa, y con su desarrollo se pretende lograr que los estudiantes sean proactivos, innovadores, que asuman nuevos desafíos proponiendo soluciones creativas, que los lleven a participar activamente en la sociedad. Morawietz (2014) menciona, que es necesario “generar en ellos competencias que les permitan desenvolverse de manera integral en escenarios cambiantes” (p. 3) a lo largo de toda la vida.

Por tal motivo, el sistema educativo específicamente el nivel Inicial en uno de los principales espacios para el desarrollo de la creatividad de los niños, de su imaginación y autonomía, permitiéndoles “actuar a partir de su propia iniciativa de acuerdo a sus posibilidades” (MINEDU, 2013, p. 12); ante ello, se debe brindar oportunidades que permitan a los niños explorar, manipular, investigar y descubrir su entorno, debido a que, en este nivel se cimientan las bases del desarrollo integral del niño; las experiencias dinámicas, motivadoras y significativas les permitirán desarrollar su creatividad; es difícil que suceda en entornos regidos por las rutinas y reglas parametradas (Menchén, 2012).

A pesar de los aportes realizados a través de las investigaciones en el campo de la creatividad en educación, uno de los desafíos y necesidades latentes en nuestra sociedad, es buscar vías para identificar las características que se presentan en edades tempranas y el nivel de creatividad que poseen, ya que así se podrá comprender a “la creatividad como un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular” (Medina et al., 2017, p. 156) y a partir de eso, orientar medidas coherentes y de calidad, basadas en objetivos

definidos, que desarrollen favorablemente la capacidad creativa para contribuir a la formación integral de las personas.

A través de esta investigación se busca conocer el nivel de creatividad que presentan los niños, siendo importante abordar este tema, dado que la creatividad es una capacidad que todas las personas poseen, pero en diferentes niveles, los cuales ponen en práctica en las diversas situaciones que viven. Asimismo, resulta relevante conocer el nivel de creatividad, ya que al ser una capacidad que se ve inmersa en todos los ámbitos de vida del individuo, es importante identificarla para su desarrollo desde los primeros años, pues ello permitirá estar preparado para etapas futuras.

Ante ello, la investigación representa una gran oportunidad para conocer el nivel de creatividad que tienen los niños, siento actualmente una exigencia social que todos los individuos tengan una alta capacidad creadora. Por tal razón, el nivel de creatividad en los niños es importante porque el desempeño que ellos tengan actualmente les será útil no solo en el presente sino en años posteriores, pues serán capaces de enfrentar y resolver los diversos desafíos en la vida cotidiana.

Por lo expuesto, el grupo investigador se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Nivel A Preschool -Tiny Kids del distrito de Surco, UGEL 07?

Para ello, se plantearon los siguientes objetivos en relación a los indicadores de la creatividad:

- Determinar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”,

- Identificar el nivel del indicador fluidez de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador flexibilidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador originalidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador elaboración de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.

Antecedentes

La presente investigación ha considerado algunos estudios cuyos resultados aportan significativamente, ya que guardan relación con la variable a investigar que es la creatividad.

Acerca de estudios internacionales, se encuentra la investigación realizada en España, con el título “Estudio sobre la Creatividad Infantil” de Arantza Ballesteros Arranz (2013).

La semejanza radica en que el problema de investigación está dirigido a conocer la capacidad creativa en un grupo mínimo de niños de Educación Infantil. La diferencia principal, es que, a través de diversas actividades programadas relacionadas a la creatividad, se evaluaron criterios como: originalidad, innovación, sensibilidad y fluidez, y se recogieron los datos empleando una tabla de registro. A comparación de la presente investigación, se pretende evaluar cuatro indicadores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, los cuales se midieron a través de una lista de cotejo de elaboración propia.

Entre los estudios nacionales se encuentran:

“Los Niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el Año 2018” de Wendy Flores Quenta (2018).

La semejanza con esta investigación, es que ambas pretenden identificar los niveles de creatividad en una muestra de niños de cuatro años, utilizando la metodología de Diseño de investigación Descriptivo- Simple. La diferencia se encuentra en que las dimensiones de la variable “nivel de creatividad” las denominan “habilidades” y se evalúan tres: fluidez, flexibilidad y originalidad, usando como instrumento un “Test de Creatividad” de elaboración propia. En cambio, en la presente investigación la variable a investigar es la “creatividad” y se evalúan los “indicadores de la creatividad” que son cuatro: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, utilizando como instrumento una lista de cotejo.

“Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel” de Brenda Francesca Cánepa Cazeneuve y Diana Carolina Evans Ruiz (2015).

La semejanza radica en que ambas investigaciones pretenden identificar el desarrollo de la creatividad en los niños, tomando en cuenta cuatro componentes: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La diferencia es que el enfoque metodológico utilizado es de tipo mixto (cuantitativo y cualitativo), de nivel descriptivo-comparativo, y la presente investigación es de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo simple. Asimismo, en esta investigación el escenario son dos Instituciones Educativas, una de gestión

privada y otra pública, mientras que la presente investigación solo tuvo como escenario una Institución Educativa Privada. Asimismo, se emplea como instrumento una lista de cotejo A y un guion de entrevista semi-estructurado aplicado a docentes y una lista de cotejo B para niños, a comparación de la presente investigación que solo aplicó una lista de cotejo a los niños.

“Módulo “Mentes Creativas”, basado en la propuesta Metodológica Proyectos de Aprendizaje-MINEDU, para contribuir en los componentes del pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Inicial de una Institución Educativa Pública” (Bautista et al., 2019).

La semejanza que se encuentra con esta investigación, es que ambas miden el nivel de creatividad conformado por cuatro componentes: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, a través de una lista de cotejo. La diferencia es que es una investigación de enfoque cuantitativo de diseño experimental, de tipo pre-experimental con un solo grupo, a la cual se le aplicó una lista de cotejo al inicio (pre-test) y al final (pos-test) de la experiencia de la propuesta innovadora del grupo investigador; mientras que la presente investigación como ya se mencionó es de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo simple, por ende, la lista de cotejo utilizada solo se aplica una sola vez para recolectar los datos en la muestra para determinar el nivel de creatividad en los niños.

Breve Descripción de las Partes Principales de la Tesis

El siguiente estudio, detalla en primer lugar, el planteamiento y justificación del problema, para dar a conocer los motivos de la selección del tema de investigación, asimismo, se ha enmarcado los objetivos que orientan dicho trabajo y los antecedentes analizados para ver como se ha desarrollado dicha temática en diferentes estudios, del

mismo modo, se mencionan los aportes a nivel teórico, metodológico y práctico para dar sustento a la presente investigación, finalmente, se da a conocer las limitaciones que surgieron durante este estudio.

Luego, en el primer apartado se aborda todo lo concerniente al marco teórico, se profundiza en el tema de investigación “creatividad”; definición según autores (Menchén, 2012; Torrence citado por Cánepa y Evans, 2015), indicadores de creatividad (Ricardo Marín citado por Torres-Valdés, 2015), características de la persona creativa y el proceso creativo. Asimismo, se ahonda en la creatividad infantil (Campos, 2010), aspecto de suma importancia para los investigadores debido a que corresponde a la población de la investigación. También, se desarrollan las condiciones y entornos que favorecen la creatividad (MINEDU, 2013; Calero, 2012).

De igual manera, se resalta el vínculo entre la educación y la creatividad (Cevallos y Darío, 2016); se dan conocer las modalidades del servicio educativo haciendo énfasis en la modalidad de educación a distancia debido a la coyuntura que viene atravesando el país.

El segundo apartado de esta investigación presenta el marco metodológico, se aborda el diseño de investigación y se explica la metodología empleada, además de la técnica e instrumento para la recolección de datos. Del mismo modo, se presenta el análisis e interpretación de resultados de manera analítica y crítica, permitiendo contrastar los resultados del instrumento aplicado de acuerdo a los objetivos e indicadores establecidos.

A partir de los resultados obtenidos se plantearon las conclusiones y recomendaciones pertinentes para la investigación. Finalmente, en la tesis se consigna las referencias consultadas, los anexos, tablas y figuras.

Aportes del Estudio a Nivel Teórico, Metodológico y Práctico

El presente trabajo de investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que presenta información de diferentes autores acerca del tema de la creatividad, haciendo énfasis en la etapa infantil, esto permite conocer características presentes en los niños siendo fundamental para realizar este estudio. A nivel metodológico, esta investigación proporciona resultados acerca del nivel de creatividad en los niños, debido a la coyuntura los entornos virtuales se han utilizado como un medio fundamental para la aplicación del instrumento y recolección de datos.

Para concluir con los aportes, a nivel práctico, se busca que los docentes y los agentes educativos tome en cuenta los aspectos desarrollados en referencia al nivel de creatividad de los niños y su importancia en los primeros años de vida.

Limitaciones de la Investigación

Este estudio ha tenido ciertas limitaciones, tales como, el aislamiento y distanciamiento social imposibilitaron el acceso a espacios de investigación como bibliotecas, asimismo, algunas fuentes digitales requerían un costo para acceder a la información siendo una dificultad para el grupo investigador puesto que, la pandemia (COVID -19) que estamos atravesando ha afectado la economía familiar. De igual manera, debido a la pandemia el grupo investigador aplicó el instrumento de manera virtual, ya que la educación se da a través de clases sincrónicas, siendo un inconveniente la saturación de la red causado por el uso masivo de los entornos virtuales.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

1.1. Creatividad

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad que todo ser humano posee en diferentes grados, potencial creativo, y es una cualidad necesaria para el desarrollo del individuo, debido a que permite que se establezcan nuevas conexiones que les permitan pensar de modo divergente y resolver conflictos que se le susciten cotidianamente (Torrance, como se citó en Flores, 2018). A pesar de ello, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta el siglo XX donde surgen teóricos que profundizan sobre el tema y desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

1.1.1. Definiciones de la Creatividad

La palabra Creatividad deriva del latín “creare” que significa: engendrar, producir, crear. Está emparentada con la voz latina “crescere”: crecer. Según la Real Academia de la Lengua Española la creatividad es la “facultad de crear o facultad de creación”.

En los últimos años, las investigaciones de diferentes psicólogos encaminan a comprender las capacidades de los sujetos, específicamente del intelecto, puesto que demuestran la compleja importancia que tiene la creatividad cuando el sujeto se enfrenta a problemas e intenta resolverlos dentro de la vida cotidiana.

El psicólogo Menchén define que la creatividad yace en el ser humano, como una característica natural y básica de la mente humana, y que es a partir de las experiencias y/o conocimientos previos que encuentra la semejanza con la nueva situación y se genera nuevos conocimientos; “el acto creativo no es producto de una improvisación, es

fruto de un esfuerzo contenido, un descubrimiento de algo nuevo que antes era desconocido” (Menchén, 2012, p. 249).

Por el contrario, Torrence (1970, citado por Cánepa y Evans, 2015) enfatiza que la creatividad es un proceso donde el individuo usa sus conocimientos para poder dar soluciones a las diversas situaciones que afronta. Además, afirma que en toda persona existe un potencial creativo, presente a lo largo vida, capaz de ser estimulado e influenciado desde el nacimiento por el contexto familiar y social a través de la experiencia y la educación.

Asimismo, Guilford (1968, como se citó Barraca y Artola, 2015) menciona que para incrementar la creatividad el ser humano requiere hacer uso del pensamiento a fin que pueda establecer cada vez más nuevas conexiones que contribuyan al proceso creativo y permitan “la resolución de problemas de una forma diferente a la que lo hacen la mayor parte de los sujetos” (p. 49).

Waisburd (2006, citado por Bautista et al., 2019) indica que “psicólogos y pedagogos de varias corrientes educativas y filosóficas coinciden al referirse a la existencia de un potencial creativo innato, que es un don cuyo desarrollo dependerá de las oportunidades que se le brinden para crecer” (p. 38). Del mismo modo que Menchén, considera que la persona nace creativa, sin embargo, dependerá de las situaciones a las que se vea expuesto para que pueda desarrollar y potenciar su capacidad creativa.

Por el contrario, Vygotsky (2008, citado por Flores, 2018) sostiene que la creatividad es una cualidad humana que se sostiene del medio y que debe ser estimulada para desencadenar la capacidad creativa, “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta

organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 23).

Los psicólogos consultados coinciden que la creatividad es el medio de dar solución a distintas problemáticas. Por esta razón, se puede definir a la creatividad como la capacidad de resolver los problemas que se presentan en la vida cotidiana, que implica que el sujeto sea innovador al afrontar los problemas inéditos, las situaciones no previstas.

Por tanto, ya quedaron en el olvido las afirmaciones que señalaban que solo algunas personas, genios, artistas podían ser creativos. La creatividad es una capacidad que todo ser humano posee, pero, debe descubrirla, cultivarla, estimularla. Para ello, deben brindarse oportunidades y espacios para que se desarrolle, siendo el contexto educativo un espacio primordial para que el estudiante potencialice su capacidad creativa.

1.1.2. Niveles de la Creatividad

Desde el punto de vista de algunos teóricos, la creatividad puede evidenciarse en término de niveles; según la RAE, el significado básico de la palabra nivel es altura y el significado en sentido figurado, se refiere a categoría o rango.

Dichas categorías o rangos que alcanza la creatividad de una persona, varían de acuerdo a las características que esta posee, es decir, dependen de su edad, el entorno en que se encuentre y las experiencias vividas.

Waisburd, (citado en Palma, 2012), considera la existencia de tres niveles de creatividad, el primer nivel: Creatividad Genial, donde la persona crea algo nuevo, que sobrepasa la cultura, y tiene mayor significado y valores; el segundo nivel: Creatividad

Auténtica, en este nivel la persona evoca experiencias y conocimientos de otros, las relaciona con su propia información y construyendo nuevas estructuras; el tercer nivel: Creatividad Ordinaria o Cotidiana, consiste en la capacidad creativa innata que tiene toda persona y esta relaciona a su aplicación en diversas situaciones (plástica, musical, relaciones personales , entre otras).

Asimismo, Rodríguez Estrada (como se citó en Dos Santos, 2012), considera tres niveles; Nivel elemental, el cual es obligatorio en todas las personas; Nivel Medio, aplicado a diversos ámbitos y tiene mayor obligación pública, porque está relacionado a lo ético y moral; Nivel Superior de resonancia nacional o universal, aquellas personas que contribuyen de forma trascendente con sus innovaciones para el beneficio de la humanidad.

Sin embargo, para esta investigación se toma como referente los cinco niveles de creatividad propuestos por Irving Taylor (como se citó en Sánchez, 2010), los cuales se detallan a continuación, ya que se encuentran vinculados a los indicadores tratados.

- *Nivel expresivo*: es la forma más básica de transformación, se manifiesta de manera innata en la persona y está relacionada a las diferentes formas de expresión, se caracteriza por la espontaneidad y libertad; lo importante es el hecho de crear por satisfacción. En ellas se encuentran: los dibujos libres sin copiar ningún modelo.
- *Nivel productivo*: ya no es meramente espontáneo, dado que se empieza a dar uso de ciertas técnicas o estrategias, de acuerdo al resultado que se quiera conseguir, se planifica, estableciéndose un objetivo desde el principio; aún se considera la libre expresión de palabras e ideas de la persona, primando en el

resultado la originalidad. En ellas se encuentran: las obras de arte, literatura, música, entre otras.

- *Nivel inventivo*: en este nivel la persona es capaz de descubrir nuevas realidades, superando las expectativas, se presenta mayor invención al manipular los elementos del medio, se utilizan métodos, técnicas, situaciones, mecanismos, entre otros; tiene un valor social. En este nivel se encuentran los descubrimientos en el área de ciencias, tecnología y arte.
- *Nivel innovador*: este nivel el ser humano recolecta información de diversas experiencias y conocimientos ya existentes, los analiza sistemáticamente, relacionando, adaptando y combinando sus conocimientos, para trasladarlos a contextos diferentes. Existe un alto grado de originalidad en sus creaciones, con resultados únicos y relevantes.
- *Nivel emergente*: la persona es capaz de crear algo rigurosamente nuevo, se lanza a lo desconocido y no se avala de modificaciones sobre principios existentes. Generalmente, se encuentra en un lenguaje abstracto y al principio no tiene aplicaciones concretas. En este nivel se encuentran personas generadoras de paradigmas o corrientes del saber o la práctica en algún campo, como la filosófica o científica.

La mayoría de las personas se desempeña dentro de los dos primeros niveles de creatividad, aunque con motivación y empeño, algunas personas logran alcanzar el tercer nivel inventivo. Sin embargo, esta realidad, no debe ser obstáculo para seguir potenciando nuestro impulso natural de creatividad y quedar satisfecho al realizar lo posible para mejorar nuestra calidad de vida.

1.1.3. *Indicadores de la Creatividad*

El término indicador, según la RAE, es el adjetivo que indica o sirve para indicar, es decir, que califica o determina algo. En ese sentido, los aspectos que sirven para identificar una manifestación creativa o comprobar que una persona es creativa, son los indicadores de la creatividad.

Algunos autores como Guilford (citado en Villamizar, 2012) proponen denominarle factores o componentes de la creatividad, pero en esencia serían lo mismo.

Para la presente investigación se han considerado, los indicadores propuestos por Ricardo Marín (citado por Torres-Valdés, 2015), que basa sus estudios en Torrence, y que se describen a continuación:

- *Fluidez*: se trata de la habilidad que tiene la persona de generar y expresar gran cantidad de ideas, respuestas y /o soluciones diferentes ante situaciones o problemas, no exactamente están relacionadas a la calidad de las mismas.
- *Flexibilidad*: es la habilidad que tienen las personas de cambiar su modo de pensar, dar respuestas variadas, modificar y moldear ideas, abordando un problema desde diferentes perspectivas y realizando replanteamientos, reorientaciones y transformaciones de las situaciones que experimenta o cambios que ocurren en su contexto.
- *Originalidad*: es la manera más básica de calificar la creatividad, la originalidad tiene rasgo de único, poco frecuente, imprevisto, sin embargo, esta debe ser apropiada y adaptada a la situación, es decir, debe ser factible de poner en práctica. La originalidad es la habilidad que tienen las personas de aportar

ideas diferentes, sin precedentes, quebrantando los límites convencionales, reestructurando modelos.

- *Elaboración*: suele medirse en la mayoría de los casos, en el ámbito gráfico, en donde se evita la improvisación, ya que implica la realización de un plan de acción, hasta llegar a su aplicación, asimismo, se caracteriza por buscar la construcción y perfección de una idea o producción original, teniendo en cuenta la complejidad y el uso de detalles o diversos elementos.

1.1.4. Características de la Persona Creativa

Toda persona creativa posee un conjunto de rasgos o características, las cuales pueden ser identificadas en diversas situaciones que puedan acontecer en el día a día.

Sin embargo, es difícil encontrar una sola teoría que unifique todas las características que posee este individuo. Por ello se ha tomado como referencia al autor Mitjás (como se citó en Mena, 2010) por presentar información reciente acerca de las características de la persona creativa:

- Flexible, ya que tiene la capacidad de adecuarse con facilidad a las diversas circunstancias, dando respuestas poco comunes, diferentes e inusuales a las situaciones que se le presentan.
- Optimista ante las diferentes situaciones que se le pueda presentar, muy independientemente si son positivas o negativas. Por tanto, le da una mirada distinta a lo que otros podrían visualizar como un problema sin solución.
- Original, porque va más allá de lo común o lo repetitivo, en busca de crear algo nuevo, diferente e innovador al resto.

- Curiosa, dado que está dispuesta a nuevas ideas, nuevas experiencias, a explorar. Tiene la capacidad de querer conocer más, se siente preparada para aprender nuevas cosas.
- Independiente, es decir autónoma, es capaz de pensar y realizar las cosas por sí misma, toma decisiones sin depender de otro y es capaz de realizar cualquier actividad que desee sin apoyo de terceras personas.
- Reflexiva, se cuestiona constantemente acerca de los hechos que se le presentan, preguntando el por qué y el para qué, no se queda solo con las respuestas del otro, dado que las evalúa y busca información por otros medios.
- Imaginativa, puesto que tiene la habilidad de buscar y encontrar nuevas ideas, para posteriormente llevarlas a acciones. Por ello busca diferentes opciones para lograr resolver algún problema que se le presente.
- Persistente, porque se mantiene constante en lo que se propone, no se da por vencida con facilidad. Es decir, no se amilana ante las situaciones que se le presentan, las enfrenta e insiste en el problema a pesar de la frustración que pueda sentir.
- Atenta, dado que se muestra alerta ante lo nuevo que acontece para actuar de manera oportuna.
- Tolerante, puesto que resiste situaciones de tensión, siendo capaz de sobrellevarla de la mejor manera posible. Asimismo, está preparada para cometer y aceptar sus errores frente a las decisiones tomadas.

1.1.5. Proceso de la Creatividad

El proceso creativo es el conjunto de fases para el desarrollo de la creatividad, que surge de una problemática identificada. Existen diversos autores que han abordado este aspecto; sin embargo, uno de los representantes más relevantes en el estudio de este campo es el escritor Graham Wallas, (1926, citado por López y Llamas, 2018). Graham Wallas propone cuatro fases distintas considerándose el principal referente cuando se habla del proceso de la creatividad.

– Fase Preparación

Es la primera fase del proceso de la creatividad, considerada fundamental y la más laboriosa, dado que en la preparación inicia el proceso creativo con la identificación o reconocimiento del problema a resolver, además de la recolección de información, donde después se generan hipótesis e ideas que al comienzo pueden ser de manera general en busca de las posibles soluciones a la situación a tratar. Desde aquí se ve involucrada la capacidad de creatividad del sujeto.

Para esta fase, es necesario que exista una motivación intrínseca por parte del individuo, en donde él se sienta con el impulso suficiente para abordar la problemática identificada. Es importante que esta motivación esté presente en esta primera fase del proceso creativo, ya que en este tiempo es donde el sujeto pone su mayor esfuerzo en la identificación del problema y en la búsqueda de las posibles soluciones.

– Fase Incubación

La duración de la fase incubación puede variar dependiendo de la situación o problemática, esta fase es también denominada “periodo de espera”. Durante este tiempo de supuesta inactividad mental, es importante que el sujeto evalúe, analice,

explore y actualice lo que está sucediendo en cuanto a la problemática identificada en la fase anterior. Es importante que se cuestione respecto a la forma de cómo está abordando esta problemática.

Asimismo, es relevante mencionar que durante esta fase se puede presentar las posibles soluciones o respuestas ante la situación identificada.

– *Fase Iluminación*

En esta tercera fase del proceso creativo las respuestas y soluciones aparecen, es decir la persona descubre lo que tanto había deseado, la solución al problema identificado, dado que la idea que tenía en mente ya se presenta con total claridad.

Esta fase es de gran satisfacción para el sujeto, dado que después de un tiempo y de gran esfuerzo, encuentra la solución para el problema.

– *Fase Elaboración*

Última fase del proceso creativo, esta fase se considera una etapa de suma importancia al igual que la primera fase del proceso creativo.

La fase de elaboración es donde la persona se enfrenta a la situación, verificando la validez de la solución identificada en la etapa anterior. Durante esta fase puede existir la posibilidad que las soluciones propuestas no tengan éxito, esto puede ser a causa de que dichas propuestas no sean lo suficientemente creativas.

Ante ello, el sujeto tiene la oportunidad de replantear sus ideas en busca de otras alternativas de solución, en función a la situación que enfrenta, el individuo debe estar preparado para enfrentar el ensayo y error, la experimentación con el fin de plantear nuevas soluciones o ideas.

1.2. Creatividad Infantil

La creatividad es la capacidad que todo ser humano posee, sin embargo, existe una etapa fundamental para su desarrollo, la cual se encuentra en la etapa infantil como lo menciona Barbosa et al. (2018), la primera infancia es un periodo crucial que atraviesa el ser humano donde comienza a surgir diferentes intereses resultado de las necesidades y desarrollo del niño.

Es en la primera infancia donde los niños por su naturaleza ponen a prueba sus habilidades, se desenvuelven con libertad, tienen un espíritu explorador, indagador, se cuestionan, están llenos de curiosidad por conocer constantemente el mundo que los rodea, además buscan diversas alternativas de solución mediante el ensayo y error, es decir, “se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad, pues aún no están atados a esquemas para la resolución de problemas lo que les permite tantear diferentes vías para resolverlo”(Cereghino, 2016, p. 50).

No cabe duda que la esencia de los niños es ser creadores, si bien es cierto la creatividad se encuentra en todas las etapas de la vida, sin embargo es en la primera infancia principalmente determinante, ello lo confirman las diferentes investigaciones realizadas por la neurociencia reconociendo a la primera infancia “como un periodo de fuerte impacto en la calidad de vida posterior de la persona por tratarse de una época de significativo crecimiento y desarrollo cerebral” (Campos, 2010, p. 5), dado que en esta etapa el cerebro establece la mayor cantidad de conexiones, las cuales se forman con mayor rapidez.

Asimismo, en estas edades se establecen las bases para las funciones cerebrales, por ejemplo, el lenguaje, la memoria, el razonamiento lógico, la percepción visual, entre otras; lo cual representa la oportunidad perfecta para cimentar la creatividad.

1.2.1. Características Creativas en la Etapa Infantil

Medina et al. (2017) menciona que los niños creativos presentan las siguientes características:

- Son observadores y curiosos por excelencia, están alertas y atentos a las cosas que acontecen a su alrededor y ante ello, están dispuestos a vivir nuevas experiencias, sobre todo aquellas que les provoquen interés.
- Las diversas actividades que realizan las hacen con seguridad, basándose en la confianza que han podido recibir de su entorno más cercano en los primeros años de vida, lo cual es fundamental para el desarrollo de esta habilidad. Por ello los niños creativos sienten satisfacción y disfrute en cada actividad que se involucran.
- Son capaces de resolver diferentes problemas que se le puedan presentar a pesar que puedan resultar difíciles en algunas oportunidades. Además, se muestran dispuestos a enfrentarlas, no se amilanan ante alguna situación. Esto se debe a que el niño por naturaleza tiende a repetir sus acciones una y otra vez hasta lograr resultados
- Tienen la capacidad y la facilidad de relacionarse con otras personas, dado que poseen diversas habilidades comunicativas que le permiten comunicarse e interactuar con los demás.

- Dan el primer paso ante cualquier situación que se les presenta, es decir tienen iniciativa. Asimismo, son seres originales, innovadores al realizar cualquier tipo de actividad, pues son capaces de emplear conocimiento e información en diferentes situaciones.
- Son autónomos, dado que optan por realizar las cosas por sí solos. Además, si se les presenta alguna situación de su interés, tienen duda o curiosidad sobre algún tema en específico, expresan sin temor sus opiniones, realizan preguntas y tratan de buscar respuestas a las cosas que no pueden solucionar y si lo logran se sienten orgullosos de sí mismos. Sin embargo, sí reconocen que solos no lo pueden llegar a realizar son capaces de reconocerlo para posteriormente solicitar ayuda.
- Ante alguna situación, actividad o acontecimiento los niños son capaces de seleccionar y tomar decisiones, mediante el ensayo y error, pues ellos irán probando diferentes alternativas de solución para resolver el problema que se les presenta, realizando varios intentos si fuera necesario.

1.2.2. Dimensiones del Desarrollo Infantil

Conocer las conductas o características que pueden alcanzar los niños a determinada edad, servirá de pauta para promover en ellos aprendizajes, brindándoles oportunidades para crecer y seguir desarrollándose (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2015) en un entorno con condiciones favorables.

En las siguientes líneas se mencionan ciertas conductas o características que un niño ya tendría que poder realizar a la edad de 4 años, respecto a las dimensiones del desarrollo humano: cognitiva, socioemocional. Sin embargo, es necesario tomar en

cuenta que cada niño tiene un distinto ritmo de desarrollo, aprendizaje, y formas de expresar sus habilidades que lo hacen único.

1.2.2.1. Dimensión Cognitiva. El desarrollo cognitivo del ser humano tiene como eje los procesos mentales, los cuales se reorganizan progresivamente como resultados de la maduración biológica y la experiencia ambiental de las personas, reflejándose a través de las conductas; las personas primero construyen una comprensión del mundo que los rodea y luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno.

En ese sentido, se considera que, respecto a esta dimensión los niños que se encuentran en el rango de 4 años de edad, aún manejan el mundo de manera simbólica, realizan representaciones por medio de gestos, palabras, números e imágenes, favoreciéndose el desarrollo del lenguaje (Tineo, 2019). A esta edad los niños pueden pensar en sucesos o elementos ausentes, además, se muestran muy curiosos y formulan muchas preguntas, ya que quieren conocerlo todo lo que los rodea y buscar su por qué, con ello, empiezan con el razonamiento causa-efecto; también, los niños se dan cuenta que tienen una gran cantidad de conocimientos, pero no son conscientes de la forma en que la adquirieron.

Asimismo, los niños son capaces de escuchar el punto de vista de otra persona, aunque aún no son capaces de ponerse en su lugar, dado que su pensamiento sigue siendo egocéntrico. Del mismo modo, en su pensamiento predomina la centración, los niños solo pueden fijar toda su atención en una característica o aspecto del estímulo, haciendo caso omiso al resto de las características, en consecuencia, no son conscientes

de la conservación, es decir no entienden que si se alteran la apariencia de una sustancia esta no cambia sus propiedades básicas.

Otra característica de su pensamiento, es que sigue siendo irreversible, los niños a esta edad no pueden revertir mentalmente una secuencia de eventos que han presenciado; muchas veces los niños llegan a dar respuestas correctas ante una situación problemática que enfrenta, pero de manera intuitiva, haciendo uso de la inferencia transitiva, ya que generan juicios utilizando sus conocimientos previos y apoyándolos en el aspecto perceptual (apariencias) y no profundizando lógicamente.

Su forma de razonar parte de lo particular a lo específico sin tener en cuenta lo general; no utiliza inducción (particular a general) ni deducción (general a particular). Su pensamiento transductivo, va desarrollando la capacidad para planificar su acción, de tal manera que organiza sus acciones para cumplir las metas propuestas previamente.

1.2.2.2. Dimensión Socio Afectiva. El desarrollo socioemocional es el proceso a través del cual los niños paulatinamente aprenden a conocer, distinguir y controlar sus propias emociones y comportamientos de manera adecuada, asimismo, comprender los sentimientos de los demás “a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta” (Ibarrola, 2014, p. 1).

Todo ello, le permite construir su identidad (comportamiento, forma de sentir y pensar), autoconcepto (imagen de uno mismo, características físicas, intelectuales, socio-afectivas), autoestima (sentimiento valorativo de sí mismo, en función a los pensamientos y experiencias) y autorregulación de emociones (capacidad de autocontrol, a nivel tanto emocional como de conducta).

Una relación positiva de un niño con adultos, que le inspire confianza y seguridad, es la clave para el desarrollo socio-emocional exitoso.

A la edad de 4 años, los niños reconocen sus características físicas y preferencias de actividades. Están dispuestos a aceptar normas, reglas, acuerdos y cumplirlos, aunque todavía aparecen las rabietas, pero de manera esporádica, se encuentran en proceso de controlar sus impulsos y expresar sentimientos sin dañar a otras personas.; en ocasiones se pueden sentirse frustrados cuando algo no le sale como esperan; logran reconocer y expresar varios sentimientos para luego volver a intentarlo, confiando en sus habilidades-capacidades con apoyo o motivación de un adulto y al final lograrlo.

Asimismo, los niños tienen inicios de manifestar empatía hacia otras personas o pares, demostrando cariño con gestos o palabras; empieza a cobrar importancia el grupo de amigo, de tal manera, que quieren agradecerles, buscando participar en juegos.

1.2.2.3. Dimensión Comunicativa. El desarrollo comunicativo se conoce como el conjunto de potencialidades del ser humano que le permiten encontrar sentido y significado de sí mismo, y representarlas a través del lenguaje, para interactuar con los demás.

En este sentido, se puede afirmar que el primer medio de comunicación del ser humano, es el llanto, por medio del cual se expresa y comunica sentimientos, sensaciones y emociones, acompañados del tono muscular, gestos, postura, color de piel, etc. (MINEDU, 2015). Desde edades tempranas, el niño percibe a la comunicación como el medio para interactuar y establecer contacto social, por lo cual se aprende rápidamente y de manera precoz.

Por tal motivo, es importante que los niños estén expuestos a los sonidos del habla desde su nacimiento, independientemente de que puedan o no comprender el significado o reproducirlas palabras que oyen. Asimismo, por medio de la interacción y el juego el niño va adquirir las destrezas visuales, auditivas, táctiles, motrices, cognitivas, sociales necesarias y antecesoras del lenguaje.

La adquisición del lenguaje es un proceso de gran importancia en el desarrollo del ser humano, ya que de él depende el correcto funcionamiento de otras áreas como la cognitiva, la social, la emocional y los procesos de autorregulación de la conducta, a su vez, el desarrollo de estas áreas determinará el desarrollo comunicativo.

Los niños aprenden a hablar con diferencias significativas de tiempo, estas se pueden explicar por la influencia de diversos factores como las características propias de cada niño, el clima familiar, el contexto social.

A la edad 4 años, los niños poseen en su lenguaje entre 1000 y 5000 palabras, comprenden enunciados más complejos, usan tiempos verbales con algunos errores, formulan preguntas, transmiten recados, recitan poemas y narran cuentos breves. Del mismo modo, realizan descripciones, comprenden oraciones que implican negación, establecen relaciones por oposición (contrarios), reconocen absurdos verbales sencillos, e intervienen o establecen una conversación con adultos.

Es a esta edad, los niños aún acompañan el lenguaje con el juego y la acción, por lo que es frecuente oírlos hablar solos. De igual manera, poseen una discriminación auditiva más evolucionada, la cual les permite aprender a producir fonemas mucho más complejos, aunque pueden permanecer errores en la pronunciación.

Asimismo, en esta etapa, los niños se encuentran preparados para iniciarse en el proceso de adquisición de la lecto-escritura, pueden escribir algunas letras o palabras familiares.

1.2.2.4. Dimensión Motora. El desarrollo motor es un proceso secuencial y continuo en el cual los seres humanos adquieren una significativa cantidad de habilidades motoras. Este proceso se da a partir de movimientos simples y desorganizados hasta alcanzar la realización de movimientos finos, organizados y complejos (Campos et al., 2011).

En los primeros años de vida, los niños realizan movimientos de sus manos, piernas y cabeza, perciben su cuerpo y cómo se mueven sus músculos y se dan cuenta de sus propios movimientos (MINEDU, 2015).

Por tanto, el desarrollo motor se produce por la iniciativa del niño de actuar sobre el entorno. El niño va adquiriendo dominio y control de su cuerpo a través de las características biológicas que posea (herencia y maduración) y de las oportunidades para el movimiento que encuentre en su entorno.

En este periodo, se desarrolla en paralelo la maduración de las estructuras nerviosas (cerebro, nervios, músculos) como el aprendizaje; capacidad perceptiva y las habilidades motrices. Los niños al descubrir algo en el ambiente utilizan sus percepciones e influyen en sus movimientos.

Los niños a la edad de 4 años, realizan movimientos manteniendo el equilibrio y coordinación, por lo tanto, pueden caminar, correr y saltar en diferentes direcciones, saltar de un solo pie, subir y bajar escaleras, manejar bicicleta, lanzar pelotas y sostenerlas. Asimismo, pueden abotonar y desabotonar sus prendas y vestirse por sí

mismos., moldear figuras en plastilina, recortar, copiar letras, palabras y escribir a su modo, etc.

1.2.3. Condiciones que Favorecen la Creatividad

La creatividad puede estar presente en todos los seres humanos, depende las condiciones en la cual se desarrolla la persona y los elementos del contexto que permiten que la creatividad se origine, estos se encuentran inmersos en las experiencias de la cotidianidad.

Los niños deben sentir que el entorno les proporciona todas las condiciones para que actúen con libertad. Según MINEDU (2013), los niños son seres capaces de elegir las cosas que quieren realizar, el rol del adulto es proporcionarle un ambiente seguro con materiales interesantes. Es decir, el adulto debe brindar a los niños un espacio donde se puedan desenvolver de manera autónoma e independientemente en la actividad o situación en la que se encuentren. Además, es importante que los niños propongan ideas, busquen soluciones una y otra vez, cometan errores, tomen decisiones y riesgos, pues es ahí cuando logran el verdadero aprendizaje.

Asimismo, es importante que el adulto le de soporte a sus ideas, es decir permita que los niños se sientan seguros de lo que realizan, de las ideas que proponen y desarrollan. Aquí la persona o personas que acompañan cumplen un rol fundamental, pues si en caso la propuesta del niño necesita reformularse o mejorar entre todos pueden contribuir en ello.

Además, otra de las condiciones que favorecen la creatividad es la recompensa, según Barbosa et al. (2018), es importante reconocer sus producciones creativas y observar sus intereses, ello favorece el desarrollo de la creatividad en los niños. En otras

palabras, es importante que a los niños se les haga sentir que las actividades o las situaciones a las que se enfrentan tienen un valor significativo, pues ello les brinda mayores satisfacciones en lo que realizan. Para ello, se puede hacer uso de refuerzo positivo, siendo un estímulo motivador para que los niños tengan las ganas de seguir realizando sus actividades creativas.

De igual modo, es realmente importante la confianza que el adulto les brinde a los niños, la persona debe creer en las cosas que los niños realizan. Por esa razón, es necesario observar sus cualidades, capacidades y destrezas que tienen, para que ellos se sientan seguros y motivados en lo están llevando a cabo.

Por último, resulta significativo que toda actividad que realizan los niños sea desafiante, pues ello involucrará mayor interés en lo que realizan. Cuando los niños tienen esa sensación de desafío, se sienten más predispuestos a seguir avanzando.

Ante todo, lo mencionado es importante que se brinden estas condiciones a los niños, el clima, el acompañamiento, la confianza, los refuerzos positivos, la libertad. Todo ello ayudará a promover el desarrollo de la capacidad creativa en los niños en los diversos ámbitos en los que se puedan encontrar.

1.2.4. *El Juego en la Etapa Infantil*

Según MINEDU (2019) “el juego es la manera que tienen los niños para expresarse, y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una oportunidad natural que les permite aprender” (p. 9). Es decir, el juego para los niños es el momento ideal para desenvolverse naturalmente y aprender al mismo tiempo.

Los niños desde edades muy tempranas tienen la necesidad de jugar, porque el juego para ellos representa una forma de aprender constantemente, de conocer, de

expresar sus deseos e intenciones, sus emociones, además de relacionarse y comunicarse con las personas de su entorno. Siendo el juego una actividad espontánea, dado que en ese tiempo los niños disfrutan, exploran y transforman la realidad a partir de lo vivido, recreando y tomando decisiones y control de la experiencia propia del juego.

Asimismo, mediante el juego los niños expresan y ponen a prueba su imaginación, curiosidad y creatividad, según lo indica UNICEF (2018), el juego en la primera infancia da la oportunidad a los niños de conocer y descubrir su entorno mediante la exploración, igualmente permite el desarrollo de su creatividad e imaginación.

Además, es importante mencionar que el juego es un derecho que todos los niños tienen, declarado por el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas, mediante el artículo 31 y la Observación General N° 17, resaltando el papel importante que tiene el juego dentro de la vida de los niños, dado que el juego se debe garantizar en todas las edades, ya que proporciona diversas posibilidades para el desarrollo de la imaginación, de la confianza en sí mismos, la creatividad, aptitudes físicas, emocionales y sociales.

De la misma manera, el juego es la oportunidad que tienen los niños de promover su autonomía, su curiosidad, dado que al experimentar diversas situaciones no solo les permite representar y entender el mundo que los rodea, sino que los prepara para la vida, ayuda a incrementar su resiliencia, les permite poner a prueba sus temores y a superarlos, además de afrontar nuevos retos, pues ellos asumen un rol activo siendo protagonistas de sus experiencias a través de la actividad espontánea del juego.

Asimismo, es importante que el adulto tenga en claro que él no se encarga de dirigir el juego, su rol será propiciar, promover todas las condiciones necesarias como el

espacio, los materiales y el ambiente para que los niños puedan realizar su juego de la forma más natural y libre posible. El rol fundamental del juego lo asumen los niños, pues ellos serán quienes creen, imaginen, construyan y reconstruyan su juego, respondiendo a sus deseos e intereses.

Por todo lo mencionado, es importante que se brinde oportunidades de juego a los niños, ya que a partir del juego los niños desarrollan una serie de competencias, habilidades, conocimientos y capacidades fundamentales, que les serán útiles en años posteriores, entre ellas está la creatividad, pues el niño desde su juego pone a prueba su imaginación, curiosidad, exploración, resuelve problemas, recrean y simbolizan; características propias del niño creador, siendo así el juego una actividad valiosa y fundamental dentro de la vida de todos los niños.

1.3. Entornos que favorecen la Creatividad

La creatividad es un atributo inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno educativo y familiar del niño, de manera que, puede incrementarse o atrofiarse si es que no es estimulada adecuadamente desde los primeros años de vida (Calero, 2012). Por esta razón, el entorno va ser el responsable del desarrollo creativo del ser humano, asumiendo el papel de estimulador o inhibidor de las capacidades creativas. Ante ello, se precisa como debe ser y que oportunidades debe brindar el contexto educativo y familiar para favorecer la creatividad:

1.3.1 Contexto Educativo

En el siglo XXI la creatividad y la educación se han vuelto aliados para introducir un cambio en el modelo educativo estandarizado, puesto que, conociendo la realidad en la que el sujeto se desenvuelve se ha evidenciado que se necesitan personas

competentes, que sepan integrar sus habilidades, conocimientos y actitudes, que sepan afrontar situaciones nuevas, que sepan hacer preguntas y buscar respuestas, que posean habilidades comunicativas orales y escritas, que sean reflexivas y críticas, que sean investigadoras y que tengan capacidad colaborativa.

El clima escolar es un factor que repercute de manera significativa en los resultados de los estudiantes y alude a diversas dimensiones de la vida escolar como las relaciones interpersonales, la enseñanza y el aprendizaje, el sentido de seguridad, el ambiente de la institución y los procesos de mejora (MINEDU 2016).

Por ende, el clima escolar debe basarse en relaciones de confianza, respeto, amistad e integración entre los agentes educativos (docentes, directores, estudiantes), aportar una buena relación y brindar a los estudiantes condiciones emocionales que influyan positivamente en el aprendizaje.

El Proyecto Educativo Nacional al 2021 define unos de los resultados que se espera alcanzar en su segundo objetivo, contar con “instituciones acogedoras e integradoras que enseñen bien y que lo hacen con éxito”, es decir, instituciones autónomas y organizadas que gestionan y aplican prácticas pedagógicas de manera crítica y creativa, orientadas a propiciar una convivencia grata, libre de discriminación e imposición cultural (p.15).

Por esta razón, el docente para favorecer la creatividad en sus estudiantes debe crear un ambiente que fomente la interacción, el trabajo grato y de cooperación entre estudiante – docente, estudiante – estudiante. Siendo el aspecto social, un elemento clave de aprendizaje donde las relaciones interpersonales que establezca el educador

con el estudiante propicien una relación positiva. Ante ello, Montessori (como se citó en García, 2014) sugiere que el educador debe:

- Acondicionar un ambiente propicio para la educación del niño y desarrollo de su personalidad.
- Prestar atención a los intereses del niño a fin de proporcionar la ayuda necesaria para que logre su aprendizaje.
- Estimular y orientar las actividades espontáneas del niño.
- Mantener una relación positiva con los niños.

Por lo expuesto, el docente como facilitador o mediador debe procurar un clima afectivo, reflexivo y productivo en el grupo y los ambientes deben enriquecer, construir y provocar el acto creativo. Además, el docente debe ser observador, atender las diferencias individuales, debe promover la flexibilidad intelectual del estudiante, despertar en el estudiante la sensibilidad a los sentimientos y al estado de ánimo de sus pares, tomar con seriedad las preguntas de los niños y recibirlos con atención, estimular al estudiante a autoevaluar sus aprendizajes.

En ese sentido, la educación actual propone, una educación de calidad que responda a las demandas y necesidades de la sociedad con miras al futuro a través de un aprendizaje significativo, produciendo en el estudiante el interés de:

- Aprender a conocer.
- Aprender a hacer.
- Aprender a vivir juntos.
- Aprender a ser.

“Estos cuatro pilares de la educación deben recibir una atención equivalente a fin de que la educación sea para la persona una experiencia global y que dure toda la vida en los planos cognoscitivo, afectivo y práctico” (Délors, 1996, como se citó en Moreno, 2014, p.206).

1.3.2 Contexto Familiar

La familia influye de manera significativa en cada uno de los procesos de desarrollo de los niños, debido a que, aportan las primeras experiencias y ofrecen oportunidades para descubrir el mundo que los rodea, son quiénes han cubierto sus necesidades y con quienes han establecidos vínculos.

El desarrollo es un proceso complejo que se produce por la interrelación (relación entre personas, cosas o fenómenos) de factores que facilitan, ordenan u obstaculizan las interacciones del sujeto con su medio esencialmente humano, pero también material y cultural y que operan a su vez como organizadores del desarrollo (Chokler, 1988, citado por Mori, 2016).

- *Primer organizador: Vínculo de apego*

Los lazos primordiales con los adultos que lo cuidan, constituyen el vínculo de apego. Su función es proteger, contener, sostener y tranquilizar al niño en su contacto con el mundo, que, permanentemente, le despierta curiosidad, interés y también inquietud, alarma y ansiedad.

- *Segundo organizador: Comunicación*

La comunicación con los demás se inicia con el contacto y la conexión que promueven un diálogo tónico-corporal, de miradas, gestos, mímica, voces con

las figuras primordiales, base de la expresión y de la interacción emocional, estas son indispensables para el lenguaje verbal.

- *Tercer organizador: Exploración*

El contacto, la exploración y la experimentación del entorno humano y de los objetos, le permite, a su nivel, conocer y apropiarse progresivamente del medio construyendo sus matrices de aprendizaje y sus actitudes y aptitudes cognitivas a través del juego.

- *Cuarto organizador: Seguridad postural*

La evolución del equilibrio, de las posturas y de los desplazamientos, la apropiación y dominio progresivos del propio cuerpo está vinculada a las emociones, a los afectos, a la seguridad en sí mismo y a la continuidad del yo.

- *Quinto organizador: Orden simbólico*

Conjunto de valores, creencias, saberes sociales y culturales del entorno, constituyen elementos del orden simbólico que lo incluye en la familia y en la cultura.

Por medio de la interacción entre las potencialidades neurobiológicas y psicológicas y las condiciones del ambiente se concretan los procesos de maduración que precede al aprendizaje. No puede aprenderse si el sistema neurobiológico, emocional, cognitivo y social no está maduro.

Por esta razón, la familia cumple un rol muy importante en el desarrollo madurativo del niño y es quien deberá estimular el aprendizaje y desarrollar capacidades cognitivas y de creatividad en sus primeros años de vida.

Es de suma importancia que los padres de familia, no repriman al estudiante, que los dejen cuestionar su medio natural, y que realicen todas las preguntas que desean. De igual manera, para que el proceso de desarrollo cognoscitivo creativo de los niños de edad preescolar sea favorable los padres de familia deben tomar el juego como un aliado para fomentar la creatividad. “Las primeras experiencias de un niño con el juego (...) son esenciales para el desarrollo temprano del niño, en particular para el desarrollo cerebral, y sientan las bases de aprendizaje del niño de por vida” (Goodwin, citado por UNICEF, 2017, p. 41).

Razón por la cual, el juego es un elemento imprescindible del desarrollo y es un recurso sociocultural a través del cual se logra la adquisición de aprendizajes que contribuyen al acto creativo, de igual manera, favorece las relaciones afectivas mientras se desarrollan los procesos sociales y de pensamiento que se evidencian en la reproducción de ideas y productos creativos.

Incluso mediante el juego, el niño demuestra ser creativo por naturaleza debido a que explora, experimenta en un impulso innato por investigar, descubrir y vencer obstáculos. Por tal motivo, la familia debe propiciar espacios significativos donde el niño pueda manifestar sus gustos e intereses, reflexionar, pensar, asimismo, le permitan expresarse de diversas formas, crear, recrear situaciones reales e imaginarias, por medio de la fantasía el niño se conduce al acto creativo.

1.4 Educación y Creatividad

Hace varios años atrás la educación era concebida como el acto de adquisición de conocimientos en relación a diferentes materias, dando gran relevancia a los contenidos, lo memorístico, donde lo primordial era la calificación de los resultados que

obtenía el estudiante. En ese tiempo, el docente era el centro de atención, quien impartía conocimientos y en el caso del estudiante era considerado un ser pasivo, receptor de la información recibida.

Sin embargo, en la actualidad han surgido cambios significativos a nivel mundial, las demandas actuales exigen individuos distintos a los que se consideraban en tiempos anteriores como lo menciona la UNESCO (2015), el desarrollo constante exige que busquemos soluciones y reconozcamos los nuevos horizontes. Conforme a lo anterior nuestra sociedad actual necesita personas que sean capaces de adaptarse y desenvolverse óptimamente ante las diferentes circunstancias que se puedan suscitar, en busca de diferentes alternativas de soluciones.

Por esta razón, es necesario que todas las personas desarrollen capacidades creativas, asimismo habilidades comunicativas y sociales, aprendan a desenvolverse de manera autónoma, siendo capaces de aprender de forma continua, teniendo la posibilidad de estar preparado para los cambios constantes y de esta manera puedan lograr responder a las problemáticas de la vida actual.

Ante lo anteriormente mencionado, la educación enfrenta desafíos, los nuevos escenarios enmarcan las bases para reconocer la gran importancia en la formación de individuos creativos en nuestra sociedad, como señala Cevallos y Darío (2016) “la creatividad se ha vuelto una herramienta inherente del desarrollo o construcción de muchos avances de la ciencia, el arte, la educación” (p. 43). Ante ello, el ámbito educativo debe orientar a los estudiantes en la formación de seres pensadores, reflexivos, innovadores, competentes, que sean capaces de tomar decisiones. Dichas habilidades

y características deberán verse inmersas en su actuar diario tanto en la escuela como fuera de ella.

Por consiguiente, la educación tiene y debe asumir un rol fundamental en relación a la creatividad, brindando una educación de calidad a todos sus estudiantes sin restricción alguna, dado que actualmente el desarrollo de esta capacidad creativa es imprescindible dentro del desarrollo integral del estudiante, respondiendo a las demandas actuales.

1.4.1. Currículo Nacional

El Currículo, según Stabback (2016) constituye una selección reflexiva de conocimientos, valores y capacidades; una selección sobre la forma en que se organizan el proceso enseñanza y aprendizaje, es decir el currículo orienta los aprendizajes que se desea que los estudiantes logren aprender y desarrollar.

En nuestro país, el Currículo Nacional de la Educación Básica es el marco curricular que orienta los aprendizajes que el estudiante debe alcanzar al finalizar la Educación Básica Regular, en relación a los propósitos de la educación peruana y el Proyecto Educativo Nacional.

Asimismo, el Currículo Nacional prioriza el desarrollo de competencias para responder las demandas actuales, relacionadas a la masificación de la tecnología de información y comunicación, la innovación constante de la tecnología, la aceleración masiva en cuanto a producción de conocimiento a diario, la revaloración de los saberes culturales. Por ello, el individuo tiene que adquirir la capacidad de plantear ideas, proponer diferentes alternativas de soluciones para crear propuestas originales y ponerlas en práctica.

Ante las demandas sociales señaladas se requiere un cambio en relación a qué deben desarrollar y aprender los estudiantes actualmente. Por ello, el Currículo Nacional toma como referencia los seis objetivos estratégicos que plantea el Proyecto Educativo Nacional (2006-2021), dicho proyecto busca una educación, donde los individuos desarrollen su mayor potencial desde la primera infancia, resuelvan problemas, estén dispuestos a seguir aprendiendo, practiquen valores, asuman derechos y responsabilidades, y contribuyan con el desarrollo del país en relación a las demandas a nivel mundial.

De este modo, el Currículo Nacional plantea el Perfil de egreso como un conjunto de aprendizajes que todo estudiante debe desarrollar al finalizar la Educación Básica Regular. Asimismo, el perfil de egreso tiene como visión integral el desarrollo de aprendizajes que serán adquiridos de manera progresiva y en relación a las demandas actuales.

Además, en el Currículo Nacional se desprende los Programas curriculares de los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Cada uno presenta y responde a las características propias de cada nivel, en función al logro de los aprendizajes. Empezando desde el Nivel inicial, considerándose fundamental como lo señala, Barbosa et al. (2018) “la primera infancia es una etapa crucial, en donde empiezan a surgir los diversos intereses producto del proceso de desarrollo y las necesidades de los niños” (p. 9).

Razón por la cual, el Currículo enfoca el desarrollo del perfil de egreso desde el ingreso del estudiante a la Educación básica regular, es decir desde el nivel de Educación Inicial.

1.4.2 Estudiante Creativo

La educación busca desarrollar en el estudiante, un ser capaz de enfrentarse a las demandas de la sociedad. Para ello, requiere emplear una serie de competencias que le permita ser capaz de resolver problemas de la vida real, siendo fundamental el desarrollo de la creatividad.

Del mismo modo, para el estudiante resulta importante desarrollar la capacidad creativa, pues ello le permitirá estar preparado no solo para desenvolverse ante los retos que le presente la escuela sino a desafíos fuera de esta.

Según López y Martín (2010) precisan características del estudiante creativo, considerándolo de la siguiente manera:

- Es capaz de transformar los temas en problemas por resolver, siendo un observador riguroso ante las situaciones que acontecen a su alrededor, tomando cada situación como una posibilidad para poner a prueba sus habilidades y capacidades.
- Es una persona innovadora, que busca a diario producir o modificar conocimientos ya existentes, con la finalidad de mejorarlos y de esta manera generar ideas creativas.
- Es una persona autocrítica, es decir tiene la capacidad de evaluarse si mismo, tiene sus propios pensamientos y convicciones.
- Es capaz de formular muchas preguntas, es curioso por naturaleza. Ante diversas circunstancias se cuestiona, buscando respuesta a cada situación que acontece.

- Es una persona que se hace responsable de su formación. Asimismo, está al pendiente de los nuevos avances, buscando estar actualizado ante las nuevas demandas de la sociedad.

1.4.3 Docente Creativo

El docente según Salla Mateu (2018) es un auténtico facilitador del aprendizaje ya que ayuda a la mayor realización de los potenciales de sus estudiantes, es decir, cumple un rol fundamental porque orienta y guía a los estudiantes, siendo ellos los protagonistas del proceso de su propio aprendizaje.

Asimismo, el desempeño docente abarca aspectos como, la capacidad de observación, la cual le permite al docente identificar y conocer las necesidades, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de su grupo de estudiantes, así como, sus características de manera individual. Esta información debe ser considerada al momento de elegir y emplear estrategias, con el fin de promover la participación activa de los estudiantes en las diversas actividades, dándoles las posibilidades a todos para la expresión y creación de ideas.

En ese sentido, el docente creativo considera que la creatividad tiene bases lúdicas, por ello implementa estrategias basadas en el juego, generando un aprendizaje contextualizado, con mayor significado y fomentando la autonomía de los estudiantes, ya que toma en cuenta la curiosidad innata que estos tienen acerca de si mismos y el mundo que los rodea. De la Torre (como se citó en Summo et al. 2016), indica que, a través del juego, los educandos logran interactuar con otras personas, descubrir y relacionarse con los objetos, percibirse como individuos únicos y experimentar sus capacidades.

Del mismo modo, desarrolla el aprendizaje de manera vivencial, proporcionándoles recursos necesarios, elementos concretos, que pueden explorar, descubrir, manipular y/o transformar, desarrollando de esa forma su creatividad, enriqueciendo su imaginación, confianza y seguridad en sí mismos.

Además, según Valero-Matas et al. (2016) “La creatividad del docente debe estar dirigida a determinar y descubrir contradicciones propias del ejercicio de la profesión en condiciones cambiantes” (p. 212), es decir, el educador reflexiona permanentemente sobre su propio rol, es consciente de los logros y dificultades dentro de su labor docente, por ello toma decisiones y realiza reajustes o modificaciones en su práctica, considerando aquellas que sean mejor para el desarrollo de sus estudiantes.

Asimismo, el docente creativo está convencido que la pregunta es mucho más efectiva que la afirmación, por eso cuestiona a sus estudiantes y valora el esfuerzo al expresar sus propias experiencias, dándoles la oportunidad de crear con sus conocimientos actuales, ante ello, no brinda respuestas a sus problemáticas, pues considera que ellos son capaces de solucionarlas, logrando así, no limitar su pensamiento ante situaciones cotidianas, ya que esto le resta a su capacidad creativa.

Ser docente creativo implica desarrollar un estilo pedagógico propio, que surge al complementarse las capacidades personales (cualidades, carácter...), las influencias pedagógicas (educación, modelos) y la formación profesional de la persona. En definitiva, “la creatividad del docente es imprescindible para cambiar, transformar y reinventar la escuela” (Menchén, 2015, p. 91), es el principal agente dentro del sistema educativo que puede lograr un cambio concreto en el desarrollo de sus estudiantes en base a la creatividad.

El docente según Barbosa et al. (2018) debe tener presente que “los procesos cognitivos creativos se dan a nivel individual de manera diferente en cada niño” (p. 71), por eso establece un acompañamiento y seguimiento a sus estudiantes, basados en la observación de sus actividades, la verbalización de opiniones y respuestas ante preguntas propuestas, para eso, el docente los escucha con atención, está pendiente de ellos, ya sea con una mirada o gesto.

También, valora sus creaciones, brindando sugerencias de manera sutil y los alienta a seguir experimentando, apoyándolos en todo momento; se promueve una relación de confianza, la cual es esencial para generar un vínculo afectivo, de libertad y respeto.

Asimismo, considera que la interacción entre estudiantes es un elemento importante, porque, de esta manera ellos intercambian comentarios, se propicia el aprendizaje cooperativo, colaborativo, pensamiento creativo, ya que cada estudiante propone diferentes alternativas de solución ante situaciones problema, las cuales deben estar dentro del marco o temática de interés que se está abordando en el momento (Barbosa et al. 2018).

1.5. Modalidad del Servicio Educativo

El Estado Peruano contempla la educación como un derecho fundamental de todas las personas dentro del territorio nacional, las cuales son el eje del proceso educativo. Por ese motivo, el sistema educativo peruano busca adecuarse a la diversidad existente en el país y se organiza de tal manera, que se logre asistir a la mayor cantidad de personas en su desarrollo integral y de aprendizajes (Reglamento de la Ley N° 28044, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED).

En ese sentido, una de las formas en la que se organiza el sistema educativo peruano, es a través de Modalidades, las cuales hacen referencia a las alternativas de atención educativa propuestas de acuerdo a las particularidades existentes en un grupo humano, con ellas, se pretende brindar mayores oportunidades de aprendizaje a las personas.

Las Modalidades de Educación existentes actualmente en el territorio peruano son: la Atención Educativa Presencial y la Atención Educativa a Distancia.

- *Atención Educativa Presencial*: esta modalidad es la más común, es aquella que requiere la asistencia física regular de los agentes educativos para el desarrollo del proceso de aprendizaje en un entorno grupal, ya que comparten en tiempo real el espacio y experiencias.
- *Atención Educativa a Distancia*: esta modalidad se caracteriza por la interacción sincrónica (comunicación en tiempo real de manera simultánea, a través de una plataforma- aplicación) o asincrónica (comunicación donde no se coincide en el mismo tiempo ni lugar) que pueden mantener los agentes del proceso educativo; los principales recursos son los medios de comunicación escritos y tecnológicos, y por medio de ellos, se promueve el aprendizaje autónomo de los estudiantes. “Es una modalidad transversal, soporte de la educación permanente que complementa, refuerza o reemplaza la educación presencial y amplía la cobertura de la oferta educativa sin límites geográficos ni temporales” (Reglamento de la Ley N° 28044, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED, art. 20).

1.5.1. Modalidad de Educación a Distancia

La Modalidad de Educación a Distancia se muestra como una alternativa viable frente a la actual coyuntura sanitaria para el desarrollo del año lectivo 2020. Con ello, no se intenta adoptar con exactitud el trabajo educativo presencial, sino “plantear soluciones innovadoras para darle continuidad al proceso educativo de los estudiantes” (Resolución Viceministerial N°097-2020 [Ministerio de Educación del Perú] p. 13).

Por tanto, se pretende reorganizar las actividades planificadas siguiendo los lineamientos del Currículo Nacional de Educación Básica - CNEB, por ciclo, grado y área curricular, alineándolos a la modalidad a distancia, promoviendo así, que los estudiantes continúen construyendo nuevos aprendizajes en un entorno definido por la convivencia en el hogar.

Ante ello, los agentes educativos deben asumir nuevos roles y responsabilidades para el logro de los aprendizajes, siguiendo el enfoque por competencias, el cual orienta todas las actividades pedagógicas, tanto de la modalidad presencial como la modalidad a distancia.

En ese sentido, los docentes deben realizar adecuaciones de acuerdo a las características del grupo de estudiantes, generando experiencias significativas o propias de su contexto que susciten el desarrollo y fortalecimiento de diversas competencias que los ayuden a enfrentar adecuadamente problemáticas en su vida diaria. Asimismo, se plantean actividades asociadas a las problemáticas de la coyuntura actual, que permiten a los estudiantes procesar los cambios de la sociedad para desempeñarse de manera autónoma.

Durante la modalidad a distancia, se desarrolla la estrategia “Aprendo en Casa”, que plantea experiencias de aprendizaje y actividades educativas que los estudiantes pueden realizar desde el hogar, haciendo uso de plataformas como la televisión, radio y web, está organizada por niveles, ciclos, grados o edades, pudiéndose complementar con otras actividades contextualizadas y pertinentes; esta estrategia rige especialmente para las Instituciones Educativas Públicas, ya que las Instituciones Educativas Privadas, pueden utilizar esta estrategia como complemento o desarrollar simplemente sus propias estrategias a distancia con sus estudiantes.

Además, se propone establecer estrategias de comunicación entre los diversos agentes educativos: docente, estudiantes, padres de familia, para superar las barreras del periodo de aislamiento social.

Según la Resolución Viceministerial N°097-2020, se recomienda definir la comunicación con apoderados y familia, analizando las condiciones de conectividad, se proponen dos escenarios generales:

- *Escenarios con conectividad:* tienen acceso a Internet, TV y radio; se mantiene una comunicación través de medios en línea, como correos electrónicos, aplicaciones de mensajería, redes sociales u otros.
- *Escenarios sin conectividad:* no tienen acceso a Internet, solo con TV y radio; se mantiene una comunicación sólo por mensajes de texto telefónicos.

Dependiendo de las condiciones de cada familia, se opta por los medios más adecuados para la comunicación con los padres de familia o apoderados, es importante mantener una comunicación constante porque son ellos los involucrados para establecer

horarios de atención y medios de aprendizaje en el hogar, previa coordinación con el docente, especialmente en los primeros ciclos.

Del mismo modo, es importante establecer canales de comunicación docente-estudiantes, mediante los medios con los que cuentan las familias, para ello el docente debe conocer el contexto en el que aprenden cada uno de sus estudiantes, para brindarles oportunidades de participación y que puedan ser acompañados en su proceso de aprendizaje, identificando avances y dificultades, para establecer estrategias de apoyo educativo.

Las formas de comunicación en escenarios de conectividad y de acuerdo al propósito comunicativo que tenga el docente, pueden ser:

- *Comunicación sincrónica*: interacción en tiempo real, empleando aplicativos para mensajería (WhatsApp) o aplicaciones que permiten comunicación en video (Zoom o Skype)
- *Comunicación asincrónica*: se puede compartir información, tareas o recursos que los estudiantes revisan en un tiempo distinto al que se envía el mensaje; se emplea el correo electrónico, plataformas educativas o repositorios de documentos en línea (R.VM. N° 097, 2020).

Las formas de comunicación en escenarios sin conectividad, se dan mediante el acceso a medios de señal abierta como la TV y radio, que llegan a mayor cantidad de familias y territorios del país, en donde se transmitirán experiencias de aprendizaje de acuerdo al nivel educativo, promoviendo la reflexión de los estudiantes en sus hogares, acompañados por sus familias. Asimismo, mediante posible comunicación telefónica el

uso de transmisión de información comunitaria, para brindar orientaciones para acompañar el proceso educativo.

El docente debe ajustar estrategias y expectativas de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, acorde al nivel y canal usado por ellos (web, tv y radio). Tiene en cuenta que las planificaciones que realiza son hipótesis de trabajo y por tanto flexibles adaptándose a las características de los estudiantes, asimismo, se replantean las tareas garantizando que no se sature a los estudiantes.

Además, según la Resolución Viceministerial N°00093-2020, el horario de estudio se organiza en períodos más cortos, de acuerdo con las edades, por ejemplo, se debe considerar que el tiempo adecuado para un niño de inicial a 2º grado de primaria frente a la pantalla no debe ser mayor a 1 hora.

Respecto a la evaluación, se prioriza la evaluación formativa al igual que en la modalidad presencial, por tanto, el docente monitorea y realiza un seguimiento a cada estudiante, apoyándolos con orientaciones o soluciones a sus consultas y acerca del acceso y desarrollo de las actividades, para eso, realiza la retroalimentación, donde escucha y dialoga con los estudiantes sobre sus inquietudes, avances y dificultades llevándolos a la reflexión; esto durante todo el año lectivo, en momentos específicos y mediante los medios coordinados con los padres de familia o apoderados. En el caso de las II.EE Privadas pueden optar por otras estrategias de evaluación para el trabajo con sus estudiantes, siempre en el marco de la evolución formativa (R.VM. N° 00094, 2020).

Por otro lado, el trabajo con las familias, se realiza con los padres o apoderados, los cuales son responsables de acompañar a sus hijos y contribuir de diversas formas en el desarrollo de sus aprendizajes: brindando información, ideas, orientando,

monitoreando, sobre todo motivando durante el desarrollo de las actividades, todo con respeto, paciencia, cuidado y cariño, reconociendo que cada estudiante aprende de forma diferente, que algunos necesitan más apoyo y atención que otros para el desarrollo de las actividades, ya que se necesitan sentirse capaces.

Durante este periodo, la familia debe favorecer al buen desarrollo de la educación a distancia, realizando algunas acciones como: asegurar un espacio cómodo en casa donde sus hijos pueden hacer sus actividades, contribuir con momentos de tranquilidad para que puedan concentrarse, generar un buen clima de aprendizaje para resolver dudas, acudir cuando solicitan ayuda, participar de las actividades que tienen que hacerse con la familia, apoyar para establecer un horario para el trabajo escolar, animarlos y felicitarlos por el desarrollo de sus trabajos y contactar con los docentes o directivo de la institución educativa cuando sea necesario (R.VM. N° 00093, 2020).

En ese sentido, el docente genera mecanismos de comunicación mediante comunicados o reuniones de manera virtual (correo electrónico, celular, etc.) para socializar con las familias, con una actitud de apertura y escucha, sobre su percepción sobre las actividades virtuales y la organización del desarrollo de aquellas realizadas en el hogar, para generar compromisos en búsqueda del logro de propósitos de aprendizaje. Asimismo, el docente informa a las familias sobre los avances y logros de sus hijos con el objetivo de que sean parte de su proceso de aprendizaje.

1.5.1.1. Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Educación a Distancia.

Los entornos virtuales son una agrupación de medios interactivos tanto sincrónicos como asincrónicos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje (Trejo, 2013), permitiendo en la modalidad de educación a distancia romper las brechas de espacio y tiempo durante la coyuntura (COVID -19).

Ante ello, existe una variedad de medios de comunicación en los entornos virtuales. Sin embargo, se hará énfasis en la plataforma zoom, que es un software para videoconferencias en tiempo real, de fácil acceso y uso, este es compatible con diversos sistemas digitales, además, permite la interacción con los participantes (Sánchez, 2020). Asimismo, la versión gratuita ofrece realizar videoconferencias con un límite de 100 participantes, y con un tiempo máximo de 40 minutos.

Por tal razón, a continuación, se expone las ventajas que proporciona:

- Compartir pantalla y webcam, permite mostrar simultáneamente lo que aparece en su pantalla y el video captado por webcam.
- Grabar la videoconferencia, por si se desea volver a visualizarla la exposición o enviársela a las personas presentes para repasar la lección o aquellas que no han podido asistir.
- Acceder a un chat, componente clave para que los participantes puedan comunicar sus dudas o enviar comentarios; brinda la opción de que los estudiantes chateen en privado o que sus intervenciones sean públicas.
- Integración del calendario, se puede vincular la plataforma con aplicativos de calendario como Google Calendar, Outlook, Exchange, de manera que, recibas avisos de tus reuniones y puedas acudir a ellas.

PARTE II: MARCO METODOLÓGICO

2.1 Diseño de Investigación

La presente investigación surge como respuesta al siguiente problema de investigación: ¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nivel A Preschool -Tiny Kids del distrito de Surco, UGEL 07?

2.1.1 *Objetivos de la Investigación*

El Objetivo General de la presente investigación es:

- Determinar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.

De este objetivo de investigación se desprenden los siguientes Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel del indicador fluidez de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador flexibilidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador originalidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.
- Identificar el nivel del indicador elaboración de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”.

2.1.2 *Diseño, Tipo, Nivel y Modalidad de Investigación*

El presente trabajo de investigación según la modalidad de estudio, es una Investigación de Campo, ya que, tal como lo propone Palella y Martins (2010, citado en Díaz, 2018), recoge los datos necesarios directamente de la realidad donde sucedieron

los hechos estudiados, sin modificaciones. Por ende, es una Investigación Aplicada, sin intervención pedagógica, dado que, el objetivo es reunir información en forma directa, sin manipular la variable y describirla para conocer la realidad educativa.

En ese sentido, esta investigación centra su estudio en los “Indicadores de la creatividad”, los cuales son cuatro: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que favorecen la identificación del nivel de manifestación creativa en una persona, los cuales se profundizan en el marco teórico realizado para la presente investigación, y se presentan en la matriz de investigación (Anexo N°1: Matriz de Consistencia).

Del mismo modo, este estudio tiene un enfoque cuantitativo, por tanto, pretende acotar información a través de la medición de manera precisa de la variable de estudio (Hernández et al., 2014). Además, de acuerdo al nivel de investigación, se ubica en el nivel Descriptivo, porque está orientada a recoger información y describir los datos referidos a la variable “creatividad”, para analizarlos e interpretarlos, con el propósito de determinar el Nivel de creatividad en niños de 4 años. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este nivel de investigación “consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos (...) detallar cómo son y se manifiestan” (p. 92).

De igual forma, esta investigación es de diseño descriptivo, es decir, no experimental, tal como menciona Hernández et al. (2014), la investigación no experimental consiste en observar fenómenos en su contexto natural, para poder analizarlos. Por consiguiente, el grupo investigador decidió realizar una investigación de tipo descriptiva simple, en donde, no se influye ni manipule la variable de estudio.

Por lo tanto, la presente investigación de descriptiva simple, aplicó el siguiente diagrama:

$$O \rightarrow G$$

Donde:

O = Observación, medición, prueba

Representa la información obtenida en la aplicación de la lista de cotejo “Nivel de creatividad en niños de 4 años”.

G = Grupo de sujetos de investigación o muestra.

Representa a los niños de 4 años del aula de Pre kinder B de la Institución Educativa Privada Nivel A Preschool -Tiny Kids.

2.1.3 Operacionalización de la Variable de Investigación

La operacionalización de variables, es un proceso en el cual una variable pasa de un concepto abstracto a otro concepto cuantificable, por ello, es necesario precisar sus dimensiones, es decir, considerar todos los elementos partiendo desde lo general a lo específico, con el propósito de recolectar de manera más sencilla los datos requeridos. (Bauce et al. 2018). Según Chcón (2017, como se citó en Espinoza, 2018) “una variable es operacionalizada con el fin de convertir un concepto abstracto en uno empírico, susceptible de ser medido a través de la aplicación de un instrumento” (p.43).

Definición Conceptual. La creatividad es la capacidad de resolver los problemas de manera innovadora y actuar ante situaciones no previstas.

Definición Operacional. La variable de investigación “Creatividad”, consta de cuatro categorías, conformadas por los indicadores de la creatividad; fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, de igual manera, se consideran los indicadores de investigación, los cuales son medidos cuantitativamente, mediante el instrumento de la lista de cotejo para el recojo de mayor información.

En este sentido, se operacionaliza la variable de investigación “Creatividad”, la cual se descompone en Indicadores que permiten su observación para ser medidos (Ver Tabla 1).

2.1.4 Metodología Empleada

2.1.4.1 Población. La población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Lepkowski como se citó en Hernández et al., 2014, p. 174), es decir, la componen elementos definidos por características similares.

En ese sentido, el marco poblacional de la presente investigación se desarrolla en la Institución Educativa Privada Nivel A Preschool -Tiny Kids, perteneciente a la Corporación Educativa Nivel A. La Corporación Educativa Nivel A es una organización que desde 1990 trabaja en el sector de educación, está en el transcurso de los años ha ido implementando su servicio, brindando en la actualidad educación a los niveles de inicial, primaria y secundaria (ciclo básico (1º a 3º), ciclo superior (4º y 5º)); en sedes independientes. Además, ofrece servicios de formación y asesoría académica (academia pre – universitaria, asesoría universitaria, aprueba (clases particulares)); para esta investigación solo se tomará en cuenta el nivel Inicial.

La Institución Educativa Privada Nivel A Preschool -Tiny Kids atiende a niños 3 años, Prekinder (4 años), Kinder (5 años), estas dos últimas cuentan con tres secciones A, B y C. Dicha sede se encuentra ubicada en la Av. Velazco Astete 1314 Mz. J. Lote 01 Zona Oeste – Santiago de Surco y corresponde a la UGEL 07 San Borja.

Por lo expuesto, la población de la presente investigación está constituida por la totalidad de 46 niños de cuatro años de edad de las aulas de Pre kinder A, B y C, de la Institución Educativa Privada Nivel A Preschool -Tiny Kids (Ver Tabla 2).

Se eligió esta población porque se tuvo en cuenta el rango de edad, las características del grupo etáreo, asimismo, que pertenecen a las secciones de Pre kinder.

2.1.4.2 Muestra. La muestra es un subconjunto de elementos procedentes de la población, la cual debe ser representativa, es decir, reflejar las características de dicha población (Hernández et al., 2014).

Para el desarrollo de esta investigación, se estableció la muestra de forma no probabilística, ya que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación” (Hernández et al., 2014, p.176).

Asimismo, el criterio utilizado para la selección de la muestra, fue realizar una muestra por conveniencia, ya que los elementos fueron seleccionados de acuerdo a la intención del grupo investigador (Monje, 2011), en este caso, la selección de los sujetos se dio a partir de las características especificadas en el planteamiento del problema.

Por lo mencionado, la muestra de esta investigación está constituida por 15 niños de cuatro años del aula de Pre kinder B de la I.E.P. Nivel A Preschool -Tiny Kids (Ver Tabla 3).

2.1.5 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

2.1.5.1 Técnica de la Recolección de Datos. La técnica que se utiliza para llevar a cabo la recolección de datos en la presente investigación es la observación, siendo la técnica más común, la cual consiste en observar a un individuo u objeto en una determinada situación con el fin de recoger alguna información en específico. Según lo detalla Hernández et al. (2014) “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables” (p. 252).

Con la observación se facilitará la identificación de los indicadores de la creatividad para establecer el nivel de creatividad de un grupo de niños de 4 años.

2.1.5.2 Instrumento de Recolección de Datos. El instrumento utilizado para la recolección de datos es la lista de cotejo que “permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o producciones realizados por los alumnos” (Mejía Guerrero, 2012, p. 2). Es decir, la lista de cotejo es un instrumento que permite observar la presencia o no de algunas características o atributos en relación al estudiante.

El grupo investigador utilizó la lista de cotejo titulada “Nivel de creatividad en niños de 4 años” (Ver Anexo N°2). Este instrumento ha permitido recoger información sobre Nivel de Creatividad en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada perteneciente al distrito de Surco, UGEL 07.

Fundamentación

La lista de cotejo es un instrumento que permite obtener información confiable acerca del nivel de creatividad. Por ello, fue aplicado a los niños de cuatro años del nivel de Educación Inicial.

El instrumento utilizado se seleccionó por las siguientes razones, en primera instancia porque está dirigido a los niños del nivel de educación Inicial y la segunda razón porque busca evaluar la creatividad en los niños de dicho nivel.

La presente lista de cotejo es un instrumento que fue adaptado, a partir del instrumento titulado “Desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años” utilizado en la tesis “Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años: un estudio comparativo entre una institución privada y una institución pública del distrito de San Miguel” de la Pontificia Universidad Católica del Perú del año 2015, teniendo como autoras a Brenda Francesca Cánepa Cazeneuve y Diana Carolina Evans Ruiz, la cual tenía como finalidad de identificar el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años.

La lista de cotejo es importante porque evalúa aspectos observables, para identificar si están presentes o ausentes determinados elementos, basándose en indicadores precisos y claros.

Además, es fundamental mencionar que la lista de cotejo adaptada por el grupo investigador, responde y se adecua a las necesidades del contexto actual, considerando dentro de este instrumento los aspectos que podrán ser observados mediante los entornos virtuales.

Objetivo del Instrumento

Recoger información que permita determinar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada.

Administración

Tiempo de duración. La evaluación de la lista de cotejo se aplicó durante las sesiones sincrónicas por medio la plataforma Zoom que tiene una duración máxima de 40 minutos.

Forma de aplicación. La lista de cotejo se aplicó de manera individual y grupal, para reservar la identidad de los niños de 4 años solo se consideró la inicial del nombre, previa autorización de la Institución Educativa.

Estructura

En la primera parte se presenta los datos generales (nombre de la institución, tipo de gestión educativa, iniciales del nombre del niño, edad en meses, fecha de observación, nombre de la evaluadora y duración de la observación).

En la segunda parte se presenta la forma de evaluación del instrumento donde se coloca “SÍ”, si el niño logró el ítem o “NO”, si el niño no logró el ítem y N/E no evidenciado, si el niño no estuvo presente en el momento de la evaluación.

La lista de cotejo está compuesta de 11 ítems, distribuido en 4 indicadores, de los cuales corresponden a fluidez (4), flexibilidad (2), originalidad (3) y elaboración (2), que se evaluó durante las sesiones sincrónicas por medio la plataforma Zoom (Ver Anexo N°3: Lista de cotejo “Nivel de creatividad en niños de 4 años” con especificaciones).

Valoración

La valoración que se le otorga a lista de cotejo SI, NO y N/E es la siguiente:

SI=1

NO=0

N/E=0

Calificación

- Inicio (0 -3 puntos)

Los niños se encuentran en el inicio del desarrollo de su nivel de creatividad, cuando cumplen de los 11 ítems evaluados máximo 3 de estos.

- Proceso (4 -7 puntos)

Los niños se encuentran desarrollando su nivel de creatividad, cuando cumplen de los 11 ítems evaluados, mínimo 4 o máximo 7 de estos.

- Logrado (8-11 puntos)

Los niños potencian su nivel de creatividad, cuando cumplen de los 11 ítems evaluados, mínimo 8 o la totalidad de estos.

Para la aplicación del instrumento se ha tomado en consideración la cantidad de ítems y se ha establecido una relación con respecto a la escala para que esta sea proporcional.

Validez

Según Hernández et al. (2014), la validez, “se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 200). En otras palabras, hace referencia al valor que tiene el instrumento para medir.

Para la validez del instrumento se sometió a juicio expertos, es decir, se recurrió a personas con conocimientos sobre el tema, que revisen el instrumento y verifiquen si se cumple con la finalidad establecida (Monje, 2011), para este proceso, se seleccionaron a tres aliados estratégicos, dos de ellos pertenecientes a la institución educativa donde se aplicará la investigación y una docente del Programa de Estudios de Educación Inicial.

Para ello, los expertos recibieron la documentación para la validación del instrumento: instrumento de investigación, matriz de validación del instrumento través de un correo electrónico con el fin de calificar cada uno de los ítems de la lista de cotejo a través de criterios de evaluación para identificar indicadores subjetivos de validez y recoger las sugerencias para mejorar el instrumento. De esa manera, obtener un instrumento confiable y válido para la recolección de datos.

Los resultados del juicio de expertos se organizaron en una matriz y para analizar su validez se aplicó la fórmula de la V de Aiken:

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

Donde:

V= Coeficiente de Validación: V de Aiken

S= Sumatoria de sí

Si= valor asignado por el juez

n= Número de jueces= 3

c= Número de valores de la escala de valoración = 2

De este modo, se determinó que, por cada ítem el índice obtenido tendría que ser igual o mayor a 0.80 para ser aceptado, y de no llegar al mínimo el ítem se tendría que reformular, reclasificar o eliminar (Ver Anexo N°4: Resultados de la validez del Instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años”).

Confiabilidad

Según Mendiola et al. (2015), la confiabilidad “se trata de un concepto estadístico, que representa el grado en el cual las puntuaciones de los alumnos serán similares si fueran examinados de nuevo, en el que el instrumento mide el fenómeno de manera

consistente” (p. 25). Es decir, el instrumento es sometido a una prueba para verificar su fiabilidad o el grado de exactitud, el cual debe arrojar los mismos resultados bajo las mismas condiciones.

El instrumento validado fue aplicado a un grupo de niños que compartían características similares a la muestra, la aplicación de la lista cotejo se realizó bajo las mismas condiciones del trabajo de investigación real.

Para verificar la confiabilidad de la lista de cotejo denominada “Nivel de creatividad de los niños de 4 años” se realizó a cabo una prueba piloto conformado por seis niños. Las características para determinar este grupo piloto fueron:

- Niños de 4 años 3 meses a 5 años 3 meses.
- Varones y mujeres (mixto)
- Institución Educativa Particular

A partir de los resultados obtenidos de la prueba piloto realizada a un grupo de 6 participantes y como parte del proceso para obtener la confiabilidad del instrumento, se calculó el coeficiente de Kuder – Richardson (Fórmula KR-20), la cual es aplicada cuando los ítems de un instrumento tienen respuestas del tipo dicotómica, es decir, existen solo dos alternativas posibles, los valores varían entre 0 y 1, siendo los aciertos contabilizados con 1 y los desaciertos con 0. En este caso, el instrumento utilizado registra y codifica los resultados codificando con 1 a los sujetos que lograron el ítem y con 0 los que no lo lograron (Barrios y Cosculluela, 2013).

A continuación, se muestra la fórmula KR-20:

$$KR\ 20 = \frac{n}{n - 1} \left(\frac{V^t - \Sigma pq}{V^t} \right)$$

En donde:

r = Coeficiente de confiabilidad

n = Número de ítems que contiene el instrumento

V^t = Varianza total de la prueba

Σpq = Sumatoria de la varianza individual de los ítems

Luego de aplicar la fórmula seleccionada en los datos obtenidos de la prueba piloto, resultó que el instrumento de recolección de datos de esta investigación posee una confiabilidad de 0.891 (Ver Anexo N°5: Resultados de la confiabilidad del Instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años”), por lo cual se cuenta con un instrumento confiable para medir “El nivel de creatividad”. En ese sentido, Hernández et al. (2014) sostiene que los coeficientes de fiabilidad al encontrarse en el rango de cero y uno, el coeficiente más cercano al cero representa menor confiabilidad, por otro lado, el más próximo al uno representa mayor confiabilidad.

2.2. Análisis e Interpretación de Resultados

En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años” (Ver Anexo N°6) realizado en el aula de Pre kinder B de la I.E.P. Nivel A Preschool -Tiny Kids. Este análisis responde a los objetivos, categorías e indicadores expuestos en el diseño de investigación, tomando como base el marco teórico referencial.

En los resultados obtenidos del nivel de creatividad en los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada, se observa que, de un total de once ítems, el 0 % de los niños se encuentran en nivel de inicio, mientras que, el 6,7% se encuentran en nivel de proceso y el 93,3% se encuentran en el nivel logrado (Ver Tabla N° 4) (Ver Figura N° 1).

En definitiva, se puede deducir que el desarrollo creativo del grupo de niños es elevado, ya que excede el 90% de logro. Al analizar los resultados obtenidos de las actividades, se evidencia que, en el desarrollo creativo, los niños muestran iniciativa al entablar diálogos, expresan sus ideas u opiniones a través de un amplio vocabulario. De igual manera, los niños emiten más de una respuesta ante diversas preguntas.

Asimismo, los niños expresan diferentes estrategias para resolver un problema, del mismo modo, los niños crean cuentos a partir de imágenes y elaboran de manera autónoma sus producciones con material no estructurado, a su vez le añaden detalles.

Por otro lado, se evidencia que, en su mayoría, los niños presentan dificultades al cambiar partes de un cuento y al verbalizar ideas ingeniosas en momentos de diálogos, en ese sentido, se debe potenciar dichos aspectos para alcanzar el nivel de logro deseado.

Al respecto, es importante mencionar que la creatividad es un elemento de gran importancia, tanto para el bienestar personal como social (López-Fernández y Llamas-Salguero, 2018), por ello, esta debe ser fomentada desde los primeros años de vida, ya que es una etapa esencial donde los niños hacen uso de sus diversas habilidades explorando su potencial creativo, de igual forma, el entorno influye significativamente en el desarrollo de la creatividad (Cereghino, 2016). Sin embargo, al no brindarse los medios óptimos en el contexto cercano se limita el potencial creativo de los niños, de manera que, si no se actúa oportunamente se evidenciarán posibles brechas en su desarrollo integral.

Posteriormente se muestran los resultados obtenidos en cada uno de los indicadores relacionados al nivel de creatividad:

En relación a los resultados alcanzados en el indicador fluidez y a los ítems que involucra. Respecto al primer ítem “Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás”, se observa que según el instrumento aplicado a los niños de 4 años el 80% equivalente a 12 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 20% equivalente a 3 niños no han logrado cumplir con este ítem (Ver Tabla N° 5) (Ver Figura N° 2). Se ve reflejado que, durante la actividad más de la mitad del grupo de niños han presentado un extenso vocabulario al abordar temas de su interés; sin embargo, un porcentaje mínimo aún no lo ha desarrollado.

Por tal motivo, es necesario que los agentes cercanos sigan fomentando la adquisición del vocabulario en los niños, ya que al interactuar con otros irán adoptando progresivamente palabras significativas de su contexto, utilizándolas para expresarse. En este sentido, la comunicación debe darse en un ambiente de respeto, libertad y aceptación, siendo placentera para los niños, generando confianza y espontaneidad en momentos de diálogo (MINEDU, 2012).

En el caso del segundo ítem “Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo” se puede evidenciar que el 100% equivalente al total de los niños han logrado cumplir con el ítem. Se puede observar que, es uno de los ítems con el máximo porcentaje alcanzado en el grupo evaluado. A lo largo de la actividad, los niños verbalizan de manera frecuente diversas ideas respecto al tema tratado.

En base a lo expuesto, los niños se muestran seguros al encontrarse en ambientes cómodos donde pueden interactuar con los otros, asimismo, al ser personas sociales por naturaleza, esto los impulsa a relacionarse con su medio, permitiéndoles potenciar sus aprendizajes a través del lenguaje (Barbosa et al. 2018).

Sobre el tercer ítem “Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta” se indica que el 100% equivalente al total de los niños han logrado cumplir con el ítem. Se ve reflejado que, es otro de los ítems con el mayor porcentaje alcanzado en el grupo evaluado. A lo largo de la actividad, los niños brindan diferentes respuestas a las preguntas formuladas, manteniendo el hilo temático en la conversación.

Al respecto, los niños presentan un pensamiento intuitivo, ya que emiten comentarios mucho más ajustados a la realidad, evocan sus saberes previos y los relacionan al tema tratado, siendo capaces de sostener una conversación de acuerdo a sus intereses. En este periodo madurativo, los niños aún no realizan muchas operaciones mentales básicas; sin embargo, llegan a comprender diferentes puntos de vista, mostrando deseo por escuchar lo que le quiere transmitir su interlocutor y responder a ello utilizando el lenguaje como medio de comunicación (MINEDU, 2012).

Como se evidencia en el cuarto ítem “Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos”, el 93,3% equivalente a 14 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 6,7% equivalente a 1 niño no ha logrado cumplir con este ítem. Se puede observar que, durante la actividad, un porcentaje considerable del grupo de niños muestran interés por expresar sus ideas al visualizar imágenes.

De acuerdo a lo expuesto, los niños desde muy pequeños cumplen un papel activo en su desarrollo y les interesa conocer el mundo que los rodea, centrando su atención en los diversos estímulos del medio y por necesidad comunicar a los otros sus descubrimientos mediante el uso del lenguaje (MINEDU, 2016b).

Para finalizar con el indicador fluidez, el 93,3% de los niños lograron el indicador mencionado, por otro lado, el 6,7% aún no lo logra cumplir. Se ve reflejado que, es el segundo indicador con mayor nivel alcanzado respecto a los indicadores de la creatividad, ya que la mayoría de los niños cumplen con las capacidades creativas relacionadas a dicho indicador.

En lo concerniente a este indicador, los niños tienen la necesidad de comunicarse de manera oral, escuchar y ser escuchados, obteniendo la posibilidad de interactuar con los demás y dar a conocer sus ideas y opiniones. El entorno familiar y/o escolar debe ser favorable en relación al espacio y el tiempo promoviendo “el diálogo fluido, persuasivo, afectuoso y exigente de forma permanente con los niños” (Medina et al. 2017, p. 166).

En relación a los resultados alcanzados en el indicador flexibilidad y a los ítems que comprende. Sobre el primer ítem “Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado”, se puede observar que, según el instrumento aplicado a los niños de cuatro años, el 80% equivalente a 12 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 13,3% equivalente a 2 niños no han logrado cumplir con este ítem y un 6,7% equivalente a 1 niño no pudo ser evaluado (Ver Tabla N° 6) (Ver Figura N° 3). Se evidencia que, durante la actividad un grupo representativo de los niños brindaron posibles soluciones ante una dificultad; sin embargo, se aprecia que un porcentaje mínimo aún no lo han desarrollado.

Al respecto, los niños generan respuestas acordes a los sucesos problemáticos de manera intuitiva, debido a que suelen asociarlos a sus experiencias; ellos aún no están sujetos a estándares específicos lo que les permite optar por distintas vías para solucionar el problema (Cereghino, 2016). En relación a su desarrollo madurativo ellos

aún se encuentran influenciados por el egocentrismo, por esta razón, en algunas ocasiones los niños piensan y sienten que los demás perciben las cosas de la misma manera que ellos, no encontrando más de una respuesta a la ya brindada para resolver el problema.

En relación al segundo ítem “Cambia partes de un cuento, narración o historia”, se puede evidenciar que el 46,7% equivalente a 7 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 46,7% equivalente a 7 niños no han logrado cumplir con el ítem y el 6,7% equivalente a 1 niño no fue evaluado. Se ve reflejado que, la mitad del grupo evaluado modifica fragmentos de un cuento; por el contrario, se observa que la misma cantidad de niños aún no realizan esta acción.

De acuerdo a lo expuesto, los niños al tener una forma particular de comprender el mundo expresan a través de su imaginación ideas fantasiosas sobre situaciones y objetos tratando de captar la atención del receptor. Por ello, el entorno debe permitir a los niños sentirse a gusto de expresarse con libertad, sin cuestionar sus ideas e intereses, sintiéndose aceptado y motivado de dar conocer sus ideas creativas (Angulo y Avila, 2010).

Para concluir con el indicador flexibilidad, el 63,3% de niños lograron el indicador mencionado, por otro lado, el 30% no lograron cumplir con este indicador y un 6,7% no pudo ser evaluado. Se aprecia que, es el indicador con menor nivel alcanzado en relación a los indicadores de la creatividad, debido a que un grupo significativo de niños aún no logran las capacidades creativas relacionadas a dicho indicador.

En lo concerniente a este indicador, se necesita brindar a los niños un ambiente favorable donde exista apertura y las condiciones le permitan enfrentarse de manera

autónoma a diversos retos a lo largo de su vida, siendo fundamental que desde edades tempranas los niños tengan la oportunidad de tomar decisiones y buscar sus propias soluciones. Puesto que, la sociedad demanda que las personas tengan la capacidad de resolver problemas, desenvolviéndose en distintos contextos (Medina et al. 2017).

En relación a los resultados alcanzados en el indicador originalidad y a los ítems que involucra. Acerca del primer ítem “Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas”, se puede observar que según el instrumento aplicado a los niños de cuatro años el 80% equivalente a 12 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 20% equivalente a 3 niños no han logrado cumplir con este ítem (Ver Tabla N° 7) (Ver Figura 4). Se evidencia que, durante la actividad un porcentaje significativo de niños relatan historias con sucesos ficticios; no obstante, un porcentaje mínimo aún no lo han desarrollado.

En base a lo expuesto, los niños tienen la capacidad de valerse de diversos medios; imágenes, palabras, gestos o el juego, para realizar representaciones ingeniosas o plasmar su realidad a través de la imitación (MINEDU, 2019). Por lo cual es importante, brindar a los niños momentos, espacios y recursos enriquecedores que hagan posible su interacción y comunicación con los otros, asimismo, el uso de recursos que le permitan exteriorizar como perciben su entorno involucrando el aspecto emocional.

En relación al segundo ítem “Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo”, se puede evidenciar que el 53,3% equivalente a 8 de un total de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 40% equivalente a 6 niños no han logrado cumplir con el ítem y un 6,7% equivalente a 1 niño no fue evaluado. Se observa que, un poco

más de la mitad del grupo evaluado comunican ideas novedosas durante conversaciones; no obstante, se aprecia que menos de la mitad del grupo evaluado no ejecutan dicha acción.

Al respecto, el lenguaje que van adquiriendo los niños se ve influenciado por los agentes con los que interactúan en su cotidianidad siendo modelos que contribuyen a la apropiación de nuevos significados. Por ello, es imprescindible que el ambiente brinde estímulos nuevos que inciten a los niños a expresarse de manera espontánea e imitar el lenguaje de los demás (Fernández, 2015).

Respecto al tercer ítem “Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados.” se indica que el 80% equivalente a 12 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 20% equivalente a 3 niños no han logrado el ítem. Se evidencia que, durante la actividad un grupo representativo de los niños elaboran diversos objetos utilizando material no estructurado; sin embargo, se observa que un porcentaje mínimo aún no lo han desarrollado.

De acuerdo a lo expuesto, los niños para conocer su medio hacen uso de sus sentidos y a partir de ello construyen sus propias ideas, las cuales pueden plasmarse al manipular diversos materiales (Menchén, 2018); la exploración debe darse de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños. Por tanto, es primordial proporcionar materiales variados, propios del entorno, que les permitan poner a prueba su creatividad al realizar producciones no convencionales.

A modo de cierre, en el indicador originalidad, el 71,1% de los niños lograron el indicador mencionado, por el contrario, el 26,7% no lograron cumplir con este indicador y un 2,2% no fue evaluado. Se evidencia que, es el segundo indicador con menor nivel

alcanzado con respecto a los indicadores de la creatividad, puesto que algunos niños todavía no logran desarrollar las capacidades creativas relacionadas a este indicador.

En lo concerniente a este indicador, es importante potenciar que los niños sean personas innovadoras, capaces de plantear ideas y construir objetos novedosos, lo cual les permitirá actuar frente a diversos problemas y contribuir con su contexto (Angulo y Avila, 2010). Asimismo, es esencial que los niños sientan satisfacción de sus logros, muestren confianza de sus habilidades, fortaleciendo así su autoestima y trazándose por iniciativa nuevas expectativas.

En relación a los resultados alcanzados en el indicador elaboración y a los ítems que comprende. Respecto al primer ítem “Describe características de objetos, personas o situaciones”, se puede evidenciar que según el instrumento aplicado a los niños de cuatro años el 93,3% equivalente a 14 de 15 niños han logrado cumplir con el ítem, mientras que, el 6,7% equivalente a 1 niño no ha logrado cumplir con este ítem (Ver Tabla N° 8) (Ver Figura N° 5). Se ve reflejado que, durante la actividad la mayoría de niños detallan características de los elementos de su entorno; en cambio, una minoría aún no lo ha desarrollado.

De acuerdo a lo expuesto, para conocer su realidad los niños emplean la observación para percibir su medio, esto les permite recoger mayor información para construir representaciones mentales y a partir de ello, identificar los atributos que poseen los objetos para lograr conocerlos (Menchén, 2012).

En el caso del segundo ítem “Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones”, se puede evidenciar que el 100% equivalente al total de 15 niños han logrado cumplir con el ítem. Se observa que, es otro de los ítems con

máximo porcentaje alcanzado en el grupo evaluado, dado que, durante la actividad los niños agregan detalles a sus producciones empleando algunos materiales.

Al respecto, los niños tienen diferentes maneras de pensar y sentir, lo cual se ve reflejado cuando realizan alguna producción, ya que están orientadas por sus intereses, que les permiten establecer un propósito claro, el cual quieren alcanzar. Para ello es fundamental que los niños estén en contacto con diversos materiales que les permitan explorar y a través de su manipulación transformar elementos (Barbosa et al. 2018).

Para finalizar con el indicador elaboración, el 96,7% de niños lograron el indicador mencionado, por el contrario, el 3,3% no lograron cumplir con este indicador. Se evidencia que, el indicador elaboración tiene el mayor nivel alcanzado en relación a los indicadores de la creatividad, dado que, los niños casi en su totalidad cumplen con las capacidades creativas relacionadas a dicho indicador.

En lo concerniente a este indicador, es indispensable que para lograr que los niños realicen producciones creativas, se deben encontrar en un ambiente óptimo, el cual sea agradable y seguro, que provoque experiencias placenteras, para que los niños tengan disposición. Asimismo, en el acompañamiento que reciben debe primar, la actitud abierta, el trato con respeto, la valoración de sus esfuerzos. De igual manera, se debe proporcionar materiales que inciten a los niños a manifestarse de diversas maneras, descubriendo mediante el ensayo y error (MINEDU, 2016b).

CONCLUSIONES

1. El indicador fluidez de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”, presenta un nivel de 93,3% de logro, lo que demuestra que los niños se comunican constantemente de manera oral al relacionarse con los demás, presentando un vasto vocabulario.
2. El indicador flexibilidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”, presenta un nivel de 63,3% de logro, lo que demuestra que los niños pueden brindar posibles soluciones ante una problemática si es que está relacionada a sus vivencias.
3. El indicador originalidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”, presenta un nivel de 71,1% de logro, lo que demuestra que los niños son capaces de plantear ideas y construir de manera autónoma objetos novedosos.
4. El indicador elaboración de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool -Tiny Kids”, presenta un nivel de 96,7% de logro, lo que demuestra que los niños describen y añaden detalles a elementos de su entorno con una finalidad.
5. El nivel de creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nivel A Preschool -Tiny Kids” se encuentran en el nivel “Logrado”, lo que indica que en su mayoría de los niños han desarrollado sus capacidades creativas.

RECOMENDACIONES

Al concluir esta investigación, se sugieren las siguientes recomendaciones:

- Los datos obtenidos en la investigación, pueden ser utilizados por otros docentes para determinar el nivel de creatividad en los niños, de manera que les permitan plantear actividades y estrategias que fortalezcan el desarrollo de la creatividad.
- Generar espacios y proponer actividades donde los niños puedan desenvolverse de manera autónoma, partiendo de sus intereses y necesidades para que desarrollen de manera óptima las capacidades creativas.
- Plantear el uso de nuevos instrumentos que permita profundizar información sobre la creatividad en los niños de acuerdo a los indicadores tratados en esta investigación: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.
- Fomentar las investigaciones sobre la creatividad en la primera infancia, dado que, las edades tempranas son primordiales en su desarrollo, y así los individuos estén preparados para que puedan enfrentarse a las demandas sociales.
- Para futuras investigaciones se propone realizar un estudio descriptivo comparativo, el cual permita contrastar el nivel de creatividad en los niños de dos Instituciones Educativas; particular y estatal.

REFERENCIAS

- Angulo Tenesaca, P. y Avila Hernandez, L. (2010). *Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca, Ecuador].
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Ballesteros Arranz, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. [Trabajo fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/3955>
- Barbosa Alvarado, L., Castro Agualimpia, D., Corrales Moreno, G., y Guayacán Castro, A. M., Luna Lozano, G., Moreno León, J., Obando Cifuentes, J., Rivas Barreto, E., Rojas Bernal, M., Saboya Moreno, R. y Vanegas Diaz, B. (2018). Fomenta la creatividad en preescolar: juega, idea, explora y dibuja.
<http://www.idep.edu.co/sites/default/files/Fomenta%20la%20creatividad%20en%20preescolar.pdf>
- Barraca Mairal, J. y Artola Gonzalez, T. (2015). La creatividad: el reto de su medida y desarrollo. *Orientación Educativa*. 48 - 53.
<http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/ArticuloPyM-La-creatividad.pdf>
- Barrios, M. y Cosculluela, A. (2013). *Fiabilidad*. Editorial FUOC.
http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/69325/3/Psicometr%C3%ADa_M%C3%B3dulo%20_20Fiabilidad.pdf
- Bauce, GJ, Córdova, MA y Avila, AV (2018). Operacionalización de variables. *Revista del Instituto Nacional de Higiene "Rafael Rangel"*, 49 (2), 43.
<https://docs.bvsalud.org/biblioref/2020/05/1096354/operacionalizacion-de-variables.pdf>

- Bautista Mercado, M. A., Molina Quispe, M. D. P., Rojas Ramirez, S. A., y Rosales Tapia, P. J. (2019). *Módulo “Mentes creativas”, basado en la Propuesta Metodológica Proyectos de Aprendizaje-MINEDU, para contribuir en los componentes del pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Inicial de Institución Educativa Pública*. [Tesis de Licenciatura, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico, Perú]. <http://209.45.111.196/handle/ipnm/1644>
- Calero, M. (2012). *Creatividad: Reto de la innovación educativa*. México, D.F: Alfaomega.
- Campos, A. L. (2010). *Primera infancia: una mirada desde la neuroeducación*. Lima: Cerebrum y OEA. <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/293/2%20Primera%20Infancia%20-%20una%20mirada%20desde%20la%20Neuroeducaci%C3%B3n%20-%20Anna%20Lucia%20Campos.pdf>
- Canal ONE (2016). *¿Qué educación necesitan nuestros hijos para afrontar el futuro?* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wGMqGnWqO8k>
- Cánepa Cazeneuve, B. F., y Evans Ruiz, D. C. (2015). *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica de Lima, Perú]. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6546>
- Cereghino, C. (2016). Estrategias de enseñanza para el desarrollo de la creatividad en los niños. *Repositorio institucional Revistas Unife*. 22, 50-53. <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1146/1092>

- Cevallos Chamba. y Darío G. (2016). La importancia del pensamiento creativo. Universidad Nacional de Educación del Ecuador. Repositorio digital de la Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/333/1/ILLARI%20ENERO%20JUNIO%20N7%2045-47.pdf>
- Díaz, G. (2018) Diseño, Tipo, Nivel y Modalidad de Palella y Martins, Apuntes de Metodología de Investigación. En: docsity.com <https://www.docsity.com/es/disenho-tipo-nivel-y-modalidad-de-palella-y-martins/2733947/>
- Dos Santos, M. F. (2012). *Temáticas personalizadas, como ejes para el desarrollo de la creatividad del docente en formación*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Sevilla]. <https://hdl.handle.net/11441/74218>
- Espinoza Freire, E. E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. Conrado, 14, 39-49. https://www.researchgate.net/publication/328268666_Las_variables_y_su_operacionalizacion_en_la_investigacion_educativa_Parte_I
- Fernández, L. H. (2015). Estimulación lingüística y educación infantil: análisis de la expansión de vocabulario y efectos contextuales-semánticos a lo largo del 2º ciclo. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (15), 119-139. <https://www.redalyc.org/pdf/771/77137915008.pdf>
- Ferreiro, R. (2012). La Pieza Clave del Rompecabezas del Desarrollo de la Creatividad: La Escuela. REICE. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 10(2). <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596002.pdf>

Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa inicial N 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano, Puno].
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores_Quenta_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2015). *Tiempo de crecer: guía de la familia. El desarrollo de niños y niñas de 4 a 10 años*.
https://issuu.com/ayudapsicologicaenlinea/docs/tiempo_de_crecer_ni_os_de_4_a_10_a

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017). *La primera infancia importa para cada niño*.
https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/201901/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

García-Chato, G. I. (2014). *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar*. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29, 63-72.
http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Mcgrawhill.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

<content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Ibarrola, B. (2014). La crianza como base de la salud mental. La educación emocional en la etapa 0-3, 1-11.

<https://www.fundacionmaresme.cat/wpcontent/uploads/2014/07/21a-PON%c3%88NCIA-2.pdf>

López-Fernández, V. y Llamas-Salguero, F. (2018). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 113-127. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/download/52103/52630/>

López Martínez., O y Martín Brufau, R (2010). Estilos de pensamiento y creatividad. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 26(2), 254-258.

<https://revistas.um.es/analesps/article/view/109161>

Martín-Gordillo, M., y Castro-Martínez, E. (2014). Educar para innovar, innovar para educar. *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación*. <http://hdl.handle.net/10261/132487>

Medina Sánchez, N., Tejeda, V., Míriam, E., Alhuay Quispe, J., y Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. 15(2), 153-181.

<https://repositorio.uam.es/handle/10486/677706>

Mejía Guerrero, H. (2012) Instrumento de evaluación. *Evaluación y calidad educativa*. 2-23.

[https://www.academia.edu/6447864/Hewlett_Packard_2012_INSTRUMENTOS DE EVALUACION Evaluacion y calidad educativa](https://www.academia.edu/6447864/Hewlett_Packard_2012_INSTRUMENTOS_DE_EVALUACION_Evaluacion_y_calidad_educativa)

Mena Camacho, E. (2010). Autoevaluación y creatividad. VARONA, *Revista Científico- Metodológica* (50), 37-44. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635568007.pdf>

Menchén Bellón, F. (2012). Atrévete a ser creativo: Pasos para ser creativos. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 248-263. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art16.pdf>

Menchén Bellón, F. (2015). *La necesidad de Escuelas Creativas*. Ediciones Díaz de Santos.

https://books.google.com.pe/books?id=COQ_CwAAQBAJ&pg=PA91&lpg=PA91&dq=la+creatividad+del+docente+es+imprescindible+para+cambiar,+transformar+y+reinventar+la+escuela%E2%80%9D&source=bl&ots=VMvvQNjk8Q&sig=ACfU3U3LtKf1vG7xRcGpkfk08_X1P5G6w&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwuiw6rua_qAhUbGLkGHWqTBSYQ6AEwAHoEAsQAQ#v=onepage&q=la%20creatividad%20del%20docente%20es%20imprescindible%20para%20cambiar%20transformar%20y%20reinventar%20la%20escuela%E2%80%9D&f=false

Menchén Bellón, F. (2018). El aprendizaje creativo y el cerebro: Rescatar el concepto de “aprehender. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS)*. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/685792/RIEJS_7_2_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendiola, M. S., Maldonado, L. D., Hernández, F. F., Leenen, I., & González, A. M. (2015). Evaluación del aprendizaje. In *Educación Médica: teoría y práctica*. 17-39.

México DF Editorial Elsevier. https://www.codeic.unam.mx/wp-content/uploads/2020/01/Evaluacion_Capitulo_1.pdf

MINEDU (2012). Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>

MINEDU (2013). Espacios educativos para niños y niñas de 0 a 3 años: Guía de orientación. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5181>

MINEDU (2015). Planificación Educativa. Para la atención de niños de 0 a 3 años. Guía de orientación. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4901>

MINEDU (2016a). Guía de Tutoría – Primer grado. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5447>

MINEDU (2016b). Programa curricular de Educación Inicial.

MINEDU (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>

Monje, C. A. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. *Universidad Surcolombiana*, 1-216. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-lainvestigacion.pdf>

Morawietz, L. (2014). Aprendizajes para el ejercicio de la ciudadanía. *Apuntes de educación y desarrollo Post-2015. Centro de Investigación Avanzada en Educación, Universidad de Chile–UNESCO*, 1-17.

[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/APUNT E07-ESP.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/APUNT_E07-ESP.pdf)

Moreno Cedeño M. (2014). _La construcción del ser en educación: una mirada desde el constructivismo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (17), 193-209.

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846098011.pdf>

Mori Pinto, C. (2016). *Estudio del nivel de conocimiento que poseen las estudiantes del VIII ciclo de la carrera de educación inicial de la Universidad Católica Sedes Sapientiae respecto a la exploración autónoma desde el enfoque del desarrollo infantil temprano – Los Olivos – 2015*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial, Universidad Católica Sedes Sapientiae].

http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/211/Mori_Cindy_tesis_bac_hiller_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR0BjhqTWPmHljSFRiRC7c4L1eow7nXOErf05zUvu4lyyygMHm6RwC2B0

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?

http://www.unesco.org/new/es/mediaservices/singleview/news/replantear_la_educacion_hacia_un_bien_comun_mundial/

Palma, R. (2012). *Pensamiento integral y creatividad en estudiantes del colegio San José de Pereira Risaralda*. [Trabajo de grado para obtener el título de magíster, Universidad de Manizales, Colombia]

<https://repository.cinde.org.co/handle/20.500.11907/428>

Reglamento de la Ley N° 28044, Ley General de Educación. Aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED. Diario Oficial el Peruano, Lima, Perú, 7 de julio de 2012

Resolución Viceministerial N° 00093-2020 [Ministerio de Educación] “Orientaciones Pedagógicas para el Servicio Educativo de Educación Básica durante el año 2020 en el Marco de la Emergencia Sanitaria por el Coronavirus Covid-19”. 25 de abril de 2020

Resolución Viceministerial N° 00094-2020 [Ministerio de Educación] Documento Normativo “Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica”. 26 de abril de 2020

Resolución Viceministerial N° 097-2020 [Ministerio de Educación] Documento Normativo “Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19”. 21 de mayo de 2020.

Salla Mateu, A. (2018). Competencia docente en la educación creativa. https://www.researchgate.net/publication/327623662_Competencia_docente_en_la_educacion_creativa

Sánchez, C. L. (2010). *La creatividad como parte esencial en el desarrollo del niño preescolar* [Tesis de Doctorado, Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN-042]. <http://200.23.113.51/pdf/27803.pdf>

Sánchez, M. (2020). Involucrar a los estudiantes al usar Zoom. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 12(24). <http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/view/76818/67843>

Serna Huesca, O., Sánchez Serrano, C. y Rubio Martínez, I. (2015). Los nuevos retos y demandas de la educación “desarrollo de competencias”. *Atenas*, 3(31), 1-7. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478047207001>

- Stabback, P. (2016). *¿Qué hace a un currículo de calidad? 2-40*. Oficina Internacional oficial de la UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975_spa
- Summo, V., Voisin, S. y Téllez-Méndez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación superior*, 7(18), 83-98. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2991/299143567005/html/index.html>
- Tineo Villegas, R. I. (2019). *Desarrollo Cognitivo del Niño*. [Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial., Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/990>
- Torres-Valdés, R. M. (2015). Estímulo a la creatividad y emprendimiento joven para la innovación social en un contexto global. *Revista de Estudios de Juventud*. 109, 127-145. <http://hdl.handle.net/10045/53448>
- Trejo, R. H. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. EDUTEC. Costa Rica, 14. https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf
- Valero-Matas, J., Valero-Oteo, I., Coca, J. y Leyva A. (2016). Creatividad y educación para el siglo XXI desde una perspectiva sociológica. *RIPS: Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 15(2), 201-222. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38049062010>
- Villamizar, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 212-237. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551/55124596015>

ANEXOS

Anexo N°1

Matriz de Investigación: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	CATEGORÍAS	INDICADORES -de investigación-	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	ÍTEMS (número, código, ítem en el instrumento de investigación)
¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de una Institución	OBJETIVO GENERAL:	Creatividad	1. Fluidez	1.1. Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás. 1.2. Expresa constantemente sus ideas en	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo	1.1 1.2 1.3 1.4

Educativa Privada?	Determinar el nivel de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada "Nivel A Preschool -Tiny Kids", perteneciente al distrito Santiago de Surco, UGEL 07.			momentos de diálogo. 1.3. Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta. 1.4. Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.	"Nivel de creatividad en niños de 4 años".	
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		2. Flexibilidad	2.1. Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado.		2.1 2.2
	1. Identificar el nivel del indicador					

<p>fluidez de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada "Nivel A Preschool - Tiny Kids", perteneciente al distrito Santiago de Surco, UGEL 07.</p> <p>2. Identificar el nivel del</p>			2.2. Cambia partes de un cuento, narración o historia.		
			3. Originalidad		<p>3.1. Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.</p> <p>3.2. Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.</p> <p>3.3. Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados.</p>

	<p>indicador</p> <p>flexibilidad de</p> <p>creatividad</p> <p>en los niños</p> <p>de 4 años de</p> <p>la Institución</p> <p>Educativa</p> <p>Privada</p> <p>“Nivel A</p> <p>Preschool -</p> <p>Tiny Kids”,</p> <p>perteneciente</p> <p>al distrito</p> <p>Santiago de</p> <p>Surco, UGEL</p> <p>07.</p> <p>3. Identificar el</p> <p>nivel del</p>		<p>4. Elaboración</p>	<p>4.1. Describe</p> <p>características de</p> <p>objetos, personas o</p> <p>situaciones.</p> <p>4.2. Añade</p> <p>detalles en sus</p> <p>representaciones</p> <p>gráficas,</p> <p>construcciones y</p> <p>otras creaciones.</p>		<p>4.1</p> <p>4.2</p>
--	---	--	-----------------------	--	--	-----------------------

	<p>indicador originalidad de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada "Nivel A Preschool - Tiny Kids", perteneciente al distrito Santiago de Surco, UGEL 07.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

	<p>4. Identificar el nivel del indicador elaboración de creatividad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Nivel A Preschool - Tiny Kids”, perteneciente al distrito Santiago de</p>					
--	---	--	--	--	--	--

	Surco, UGEL 07.					
--	--------------------	--	--	--	--	--

Anexo N°2

Instrumento: Lista de cotejo “Nivel de creatividad en niños de 4 años”

LISTA DE COTEJO “NIVEL DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS”

I. DATOS GENERALES:

- Nombre de la Institución Educativa:
- Tipo de gestión Educativa:
- Nombre del niño (iniciales):
- Edad en meses:
- Fecha de observación:
- Nombre de la evaluadora:
- Duración de la observación: Hora de inicio:

II. ASPECTOS A OBSERVAR:

Completar la información según la forma de valoración solicitada:

- Si (se observó que el niño logró el ítem, colocar el puntaje 1)
- No (se observó que el niño no logró el ítem, colocar el puntaje 0)
- N/E (si el niño no estuvo presente en el momento de la evaluación, colocar el puntaje 0)

1. FLUIDEZ

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
1.1	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.			
1.2	Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.			
1.3	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.			
1.4	Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.			

2. FLEXIBILIDAD

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
2.1	Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado.			
2.2	Cambia partes de un cuento, narración o historia.			

3. ORIGINALIDAD

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
3.1	Narra experiencias e historias imaginarias o fantásticas.			
3.2	Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.			
3.3	Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados			

4. ELABORACIÓN

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
4.1	Describe características de objetos, personas o situaciones.			
4.2	Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.			

Valoración

La valoración que se le otorga a lista de cotejo SI, NO y N/E es la siguiente:

SI	1
NO	0
N/E	0

Anexo N°3

Lista de cotejo “Nivel de creatividad en niños de 4 años” con especificaciones

LISTA DE COTEJO
“NIVEL DE CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS” (CON ESPECIFICACIONES)

1. FLUIDEZ

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
1.1	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás. (utiliza frases compuestas por 5 o 6 palabras)			
1.2	Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo. (interviene más de una vez para emitir sus ideas)			
1.3	Produce un número elevado (más de 2) de respuestas lógicas (mantiene el hilo temático) para responder a una pregunta.			
1.4	Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.			

2. FLEXIBILIDAD

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
2.1	Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado. (brinda más de una solución para resolver el problema)			
2.2	Cambia partes de un cuento, narración o historia.			

3. ORIGINALIDAD

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
3.1	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.			
3.2	Expresa ideas ingeniosas (poco comunes) en momentos de diálogo.			
3.3	Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados			

4. ELABORACIÓN

Nº	Ítems	SI	NO	N/E
4.1	Describe características de objetos, personas o situaciones.			
4.2	Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.			

Anexo N°4

Resultados de la validez del Instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años”

<i>Inserte valores</i>							V de Aiken=	$\frac{\bar{X} - V \text{ min}}{R}$
<i>min</i>	0							
<i>max</i>	1							
<i>Rango</i>	1							
		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Media	Desviación estándar	V de Aiken (0-1)	Interpretacion V
item1	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item2	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item3	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	0	0	1	0.33	0.47	0.33	INVALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item4	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item5	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	0	0	1	0.33	0.47	0.33	INVALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item6	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item7	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item8	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	0	0	1	0.33	0.47	0.33	INVALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item9	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item10	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
item11	Relación entre Variable y Dimensión	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Dimensión e Indicador	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	Relación entre Ítem y opción de respuesta	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO
	La redacción es clara, precisa y comprensible	1	1	1	1.00	0.00	1.00	VALIDO

Anexo N°5

Resultados de la confiabilidad del Instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años”

SUJETOS	ITEMS												
	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	TOTAL	
Estudiante 1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3	
Estudiante 2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	7	
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
Estudiante 4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	
Estudiante 5	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	7	
Estudiante 6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	
p	0.833	1	0.667	0.5	0.5	0.333	1	0.667	1	0.667	0.833	Vt	8.8
q=(1-p)	0.167	0	0.333	0.5	0.5	0.667	0	0.333	0	0.333	0.167		
pq	0.139	0	0.222	0.25	0.25	0.222	0	0.222	0	0.222	0.139	Σpq	1.667
n	11												
KR-20=	0.89167												

$$r_n = \frac{n}{n-1} * \frac{V_t - \sum pq}{V_t}$$

En donde:
 r_n = coeficiente de confiabilidad.
 N = número de ítems que contiene el instrumento.
 V_t = varianza total de la prueba.
 $\sum pq$ = sumatoria de la varianza individual de los ítems.

Anexo N°6

Resultados de la aplicación del Instrumento “Nivel de creatividad en niños de 4 años”

N°	Nombre del Niño (iniciales)	INDICADOR FLUIDEZ				INDICADOR FLEXIBILIDAD		INDICADOR ORIGINALIDAD			INDICADOR ELABORACIÓN		TOTAL
		ITEMS											
		1.1	1.2	1.3	1.4	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	
1	O. A.	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9
2	I. G.	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	8
3	E. M.	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9
4	S. G.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
5	S. V.	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
6	E. B.	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	8
7	V. P.	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
8	G. D.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
9	B. C.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10
10	B. G.	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9
11	C. D.	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
12	G. Z.	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	8
13	N. V.	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	K. M.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
15	T. D.	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10
	TOTAL	12	15	15	14	12	8	11	8	12	14	15	

TABLAS

Tabla 1

Operacionalización de la Variable de Investigación

Variable general	Categoría	Indicadores	ITEMS	Instrumento
Creatividad	1.Fluidez	1.1. Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.	1.1	Lista de cotejo "Nivel de creatividad en niños de 4 años".
		1.2. Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.	1.2	
		1.3. Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.	1.3	
		1.4. Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos.	1.4	
2.Flexibilidad	2.1.	2.1. Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado.	2.1	

	2.2.Cambia partes de un cuento, narración o historia.	2.2
3.Originalidad	3.1.Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.	3.1
	3.2.Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.	3.2
	3.3.Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados	3.3
4.Elaboración	4.1.Describe características de objetos, personas o situaciones.	4.1
	4.2.Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones	4.2

Nota: Elaboración propia

Tabla 2*Distribución por Aula y Sexo de los niños de Pre kinder*

Sexo	Varón		Mujer		Total	
	f	%	f	%	f	%
Aula						
Pre kinder A	7	35	9	34,6	16	34,7
Pre kinder B	6	30	9	34,6	15	32,6
Pre kinder C	7	35	8	30,7	15	32,6
Total	20	100	26	99,9	46	100

Nota: Datos según la nómina de niños actualizada**Tabla 3***Distribución de Estudiantes de Pre kinder B por Edad en meses y Sexo*

Sexo	Varón		Mujer		Total	
	F	%	f	%	f	%
Edad						
4 años 6 meses <	1	17	3	33	4	27
4 años 6 meses >	5	83	6	67	11	73
Total	6	100	9	100	15	100

Nota: Edad de los niños considerada hasta el mes de agosto**Tabla 4***Resultados obtenidos en el Nivel de Creatividad en los Niños de 4 años*

Nivel	Intervalos	f	h	%
Inicio	[0-4[0	0	0 %
Proceso	[4-8[1	0,067	6,7 %
Logrado	[8-11]	14	0,933	93,3 %
Total		15	1	100

Nota: Elaboración propia

Tabla 5*Resultados obtenidos en el Indicador Fluidez de Creatividad*

Ítems	SI (f)	SI (%)	NO (f)	NO (%)	N/E (f)	N/E (%)	Total	%
1.1. Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás	12	80%	3	20%	0	0%	15	100%
1.2. Expresa constantemente e sus ideas en momentos de diálogo	15	100%	0	0%	0	0%	15	100%
1.3. Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta	15	100%	0	0%	0	0%	15	100%
1.4. Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos	14	93,3%	1	6,7%	0	0%	15	100%
Total	56	93,3%	4	6,7%	0	0%	60	100%

Nota: Elaboración propia

Tabla 6*Resultados obtenidos en el Indicador Flexibilidad de Creatividad*

Ítems	SI (f)	SI (%)	NO (f)	NO (%)	N/E (f)	N/E (%)	Total	%
1.1. Menciona diferentes estrategias para la solución de un problema planteado	12	80%	2	13,3%	1	6,7%	15	100%
1.2. Cambia partes de un cuento, narración o historia	7	46,7%	7	46,7%	1	6,7%	15	100,1%
Total	19	63,3%	9	30%	2	6,7%	30	100%

Nota: Elaboración propia

Tabla 7*Resultados obtenidos en el Indicador Originalidad de Creatividad*

Ítems	SI (f)	SI (%)	NO (f)	NO (%)	N/E (f)	N/E (%)	Total	%
2.1. Narra experiencias e historias imaginarias o fantásticas	12	80%	3	20%	0	0%	15	100%
2.2. Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo	8	53,3%	6	40%	1	6,7%	15	100%
2.3. Construye objetos novedosos a partir de la manipulación de materiales no estructurados	12	80%	3	20%	0	0%	15	100%
Total	32	71,1%	12	26,7%	1	2,2%	45	100%

Nota: Elaboración propia

Tabla 8*Resultados obtenidos en el Indicador Elaboración de Creatividad*

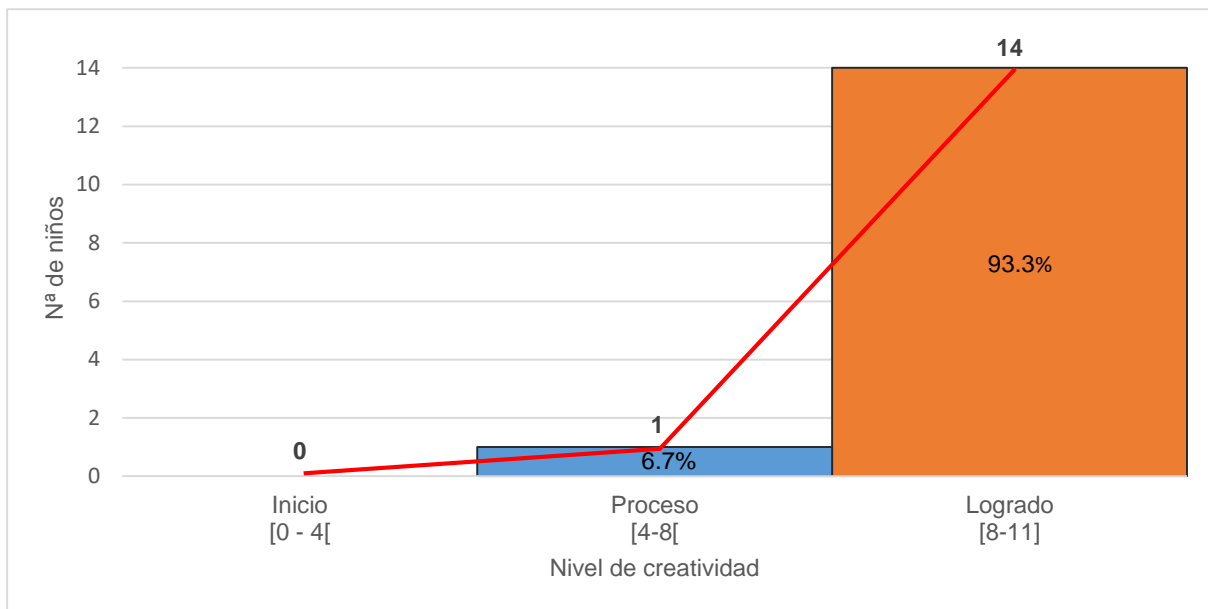
Ítems	SI (f)	SI (%)	NO (f)	NO (%)	N/E (f)	N/E (%)	Total	%
3.1. Describe características de objetos, personas o situaciones	14	93,3%	1	6,7%	0	0%	15	100%
3.2. Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones	15	100%	0	0%	0	0%	15	100%
Total	29	96,7%	1	3,3%	0	0%	30	100%

Nota: Elaboración propia

FIGURAS

Figura 1

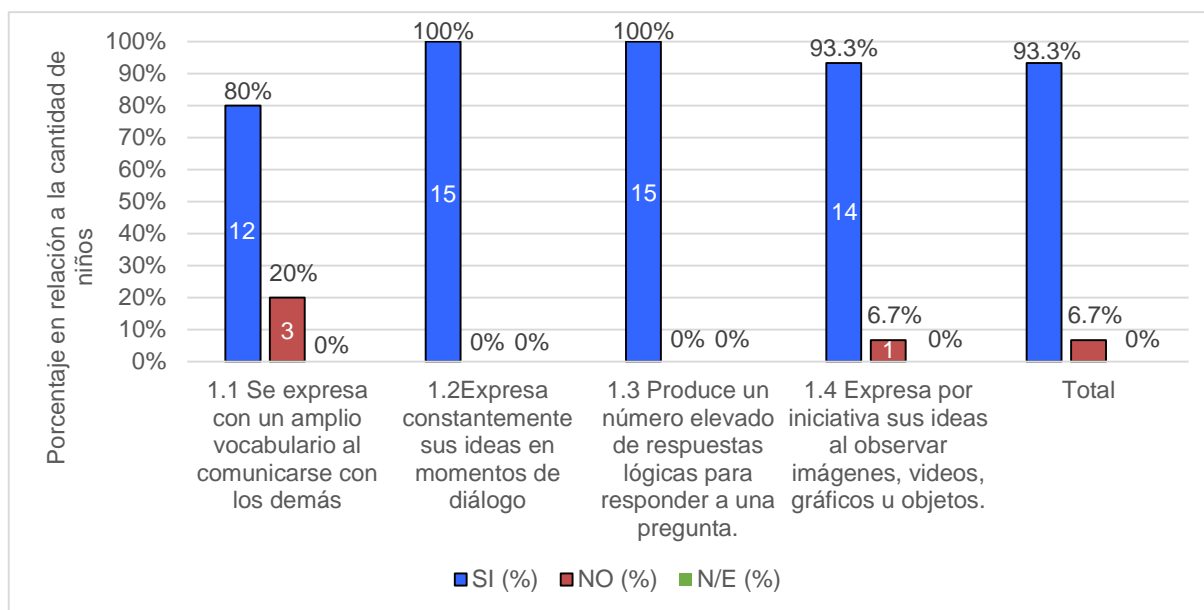
Histograma: Nivel de Creatividad en los Niños de 4 años



Nota: Elaboración propia

Figura 2

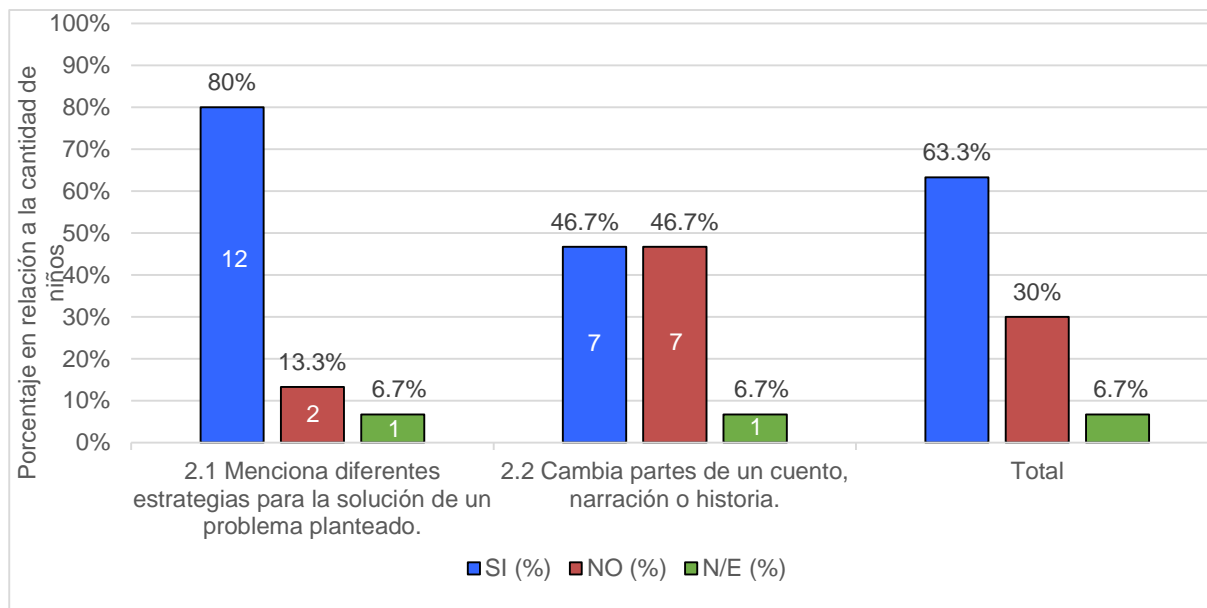
Diagrama de barras: Indicador Fluidez de Creatividad



Nota: Elaboración propia

Figura 3

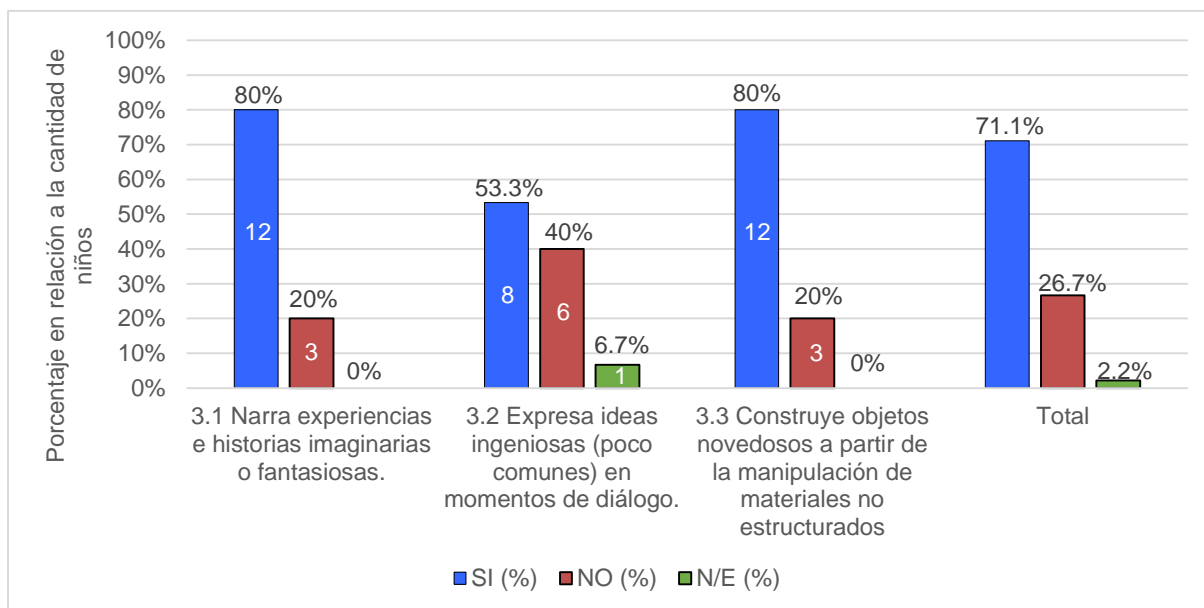
Diagrama de barras: Indicador Flexibilidad de Creatividad



Nota: Elaboración propia

Figura 4

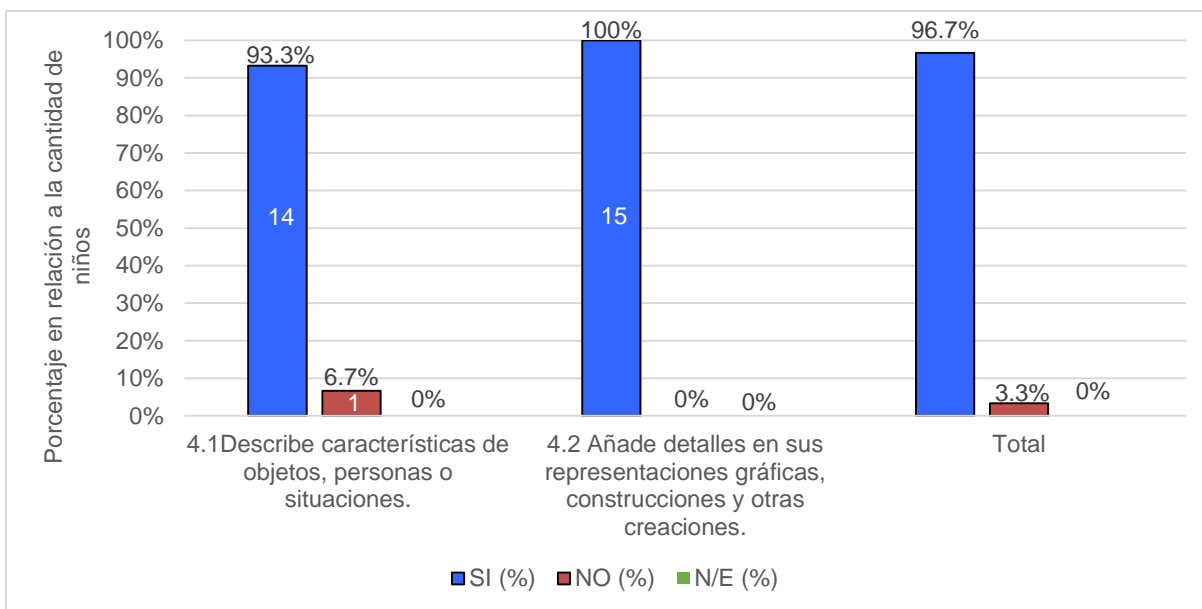
Diagrama de barras: Indicador Originalidad de Creatividad



Nota: Elaboración propia

Figura 5

Diagrama de barras: Indicador Elaboración de Creatividad



Nota: Elaboración propia