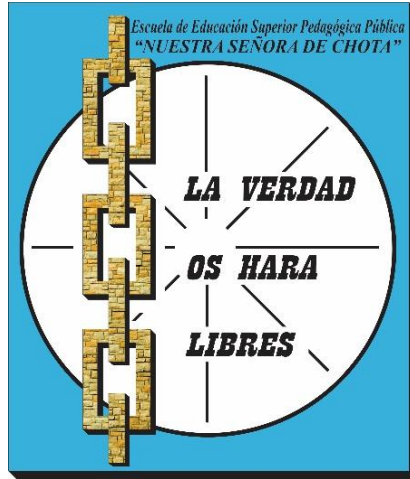


**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“NUESTRA SEÑORA DE CHOTA”**



**Talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025**

**Tesis para optar el Título Profesional de:**

Licenciado en Educación Primaria

**Autora:**

Br. Kely Yesenia Torres Rodrigo

**Asesor:**

Dr. Edgardo Napoleón Rivera Portilla

Chota-Perú

2025



### **Declaración jurada de autenticidad del asesor**

Yo, Edgardo Napoleón Rivera Portilla, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota” – Chota, asesor de tesis titulada: “Talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025”, cuya autora es Kely Yesenia Torres Rodrigo, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19 %, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela Pedagógica.

Chota, 07 de noviembre de 2025

.....  
Dr. Edgardo Napoleón Rivera Portilla

DNI: 27373601

<https://orcid.org/0000-0002-4111-7163>



## Declaración jurada de originalidad del autor

Yo, Kely Yesenia Torres Rodrigo, egresada de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, del Programa de Estudios de Educación Primaria, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: “Talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025”; pertenecen a mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis presentada:

1. No ha sido plagiado parcial ni totalmente.
2. He consignado las fuentes utilizadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. El documento no ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes en la Escuela Pedagógica.

Chota, 07 de noviembre de 2025

.....  
  
Br. Kely Yesenia Torres Rodrigo

DNI: 72646164

<https://orcid.org/0009-0005-1654-3565>

## Talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025

Tesis presentada por:

**Br. Kely Yesenia Torres Rodrigo**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Nuestra Señora de Chota”, para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación

Programa de Estudios: Educación Primaria

**APROBADA POR EL JURADO INTEGRADO POR:**

Mg. Britaldo Campos Sánchez

<https://orcid.org/0009-0008-1446-9121>

Presidente

Dra. Isabel Perpetua Saavedra Mego

<https://orcid.org/0009-0007-6794-8612>

Vocal

Dr. Jamer Nórvil Mírez Toro

<https://orcid.org/0000-0001-7746-6560>

Secretario

## **Dedicatoria**

A mi familia, por sus sabios consejos y apoyo incondicional durante mi formación profesional. Especialmente a mi madre Deysi Rodrigo Bustamante dedico este trabajo como resultado de su ejemplo de perseverancia y valores que me inspiran cada día.

También dedico este trabajo a mis docentes, quienes con paciencia y entrega han guiado mi proceso de aprendizaje durante mi formación docente.

*Kely Yesenia.*

## **Agradecimiento**

Agradezco profundamente a Dios, quien me ha dado fortaleza, sabiduría y salud para culminar esta etapa importante de mi formación.

A mi familia, por su constante aliento, comprensión y confianza en todo momento, especialmente cuando surgieron dificultades en cada etapa de este proceso de formación. Asimismo, reconozco el apoyo y orientación de mis docentes de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "Nuestra Señora de Chota", por sus enseñanzas y aportes durante mi formación docente, los cuales fueron esenciales para el desarrollo de este trabajo y lograr el objetivo de ser docente.

Al docente de Práctica e Investigación, el Dr. Edgardo Rivera Portilla, por su paciencia, guía y motivación constante, que fueron capacidad y elementos clave para continuar con mi formación académica.

*Kely Yesenia.*

## Índice de contenido

Declaración jurada de autenticidad del asesor.....	ii
Declaración jurada de originalidad del autor.....	iii
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Resumen .....	xi
Abstract .....	xii
Introducción .....	xiii
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.1. Planteamiento del problema .....	16
1.2. Descripción del contexto.....	17
1.2.1. Contexto externo .....	17
1.2.2. Contexto interno.....	19
1.2.3. Descripción de los beneficiarios .....	20
1.2.4. Deconstrucción de la práctica.....	21
1.3. Formulación del problema.....	22
1.3.1. Problema general .....	22
1.3.2. Preguntas de acción .....	23
1.4. Objetivos .....	23
1.4.1. Objetivo general .....	23
1.4.2. Objetivos específicos .....	23
1.5. Sistema de hipótesis.....	24
1.5.1. Hipótesis de acción .....	24
1.5.2. Hipótesis de investigación .....	24
1.6. Justificación.....	24
CAPÍTULO II. SUSTENTO TEÓRICO.....	27
2.1. Antecedentes.....	27
2.2. Marco teórico referencial .....	31
2.2.1. Pensamiento creativo.....	31
2.2.2. Talleres 3R .....	43
2.3. Sistema de categorías y subcategorías.....	49

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	51
3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación .....	51
3.2. Grupo/población y muestra de estudio.....	52
3.2.1. Población.....	52
3.2.2. Muestra.....	52
3.3. Métodos.....	53
3.3.1. Método de proyectos.....	53
3.3.2. Método hipotético.....	53
3.3.3. Método hermenéutico.....	54
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	54
3.4.1. Diario de campo.....	54
3.4.2. Cuestionario.....	54
3.4.3. Escala de valoración.....	55
3.4.4. Validez de las pruebas diagnósticas.....	55
3.5. Técnicas de análisis e interpretación de datos.....	56
3.5.1. Análisis cualitativo.....	56
3.5.2. Triangulación Concurrente.....	57
3.5.3. Categorización.....	57
3.6. Plan de acción.....	58
3.6.1. Campos de acción: fundamentación.....	58
3.6.2. Matriz del plan de acción.....	59
3.7. Estrategias.....	63
CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	64
4.1. Descripción de resultados.....	64
4.1.1. Objetivo 1.....	64
4.1.2. Objetivo 2 .....	74
4.1.3. Objetivo 3 .....	80
4.2. Discusión de resultados.....	94
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES.....	98
5.1. Conclusiones reflexivas.....	98
5.2. Sugerencias .....	100
5.3. Lecciones aprendidas .....	101

Referencias.....	102
VI. NEXOS.....	110
6.1. Árbol de problemas.....	110
6.2. Matriz de consistencia.....	111
6.3. Instrumentos de evaluación.....	112
6.4. Ficha de validación de instrumentos de evaluación.....	116
6.5. Data de procesamiento de datos.....	122
6.6. Sesiones de aprendizaje y diarios.....	126

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Resultados del pre test según la dimensión fluidez</i> .....	64
<b>Tabla 2.</b> <i>Resultados del pre test según la dimensión flexibilidad</i> .....	65
<b>Tabla 3.</b> <i>Resultados del pre test según la dimensión originalidad</i> .....	66
<b>Tabla 4.</b> <i>Resultados del pre test según la dimensión elaboración</i> .....	67
<b>Tabla 5.</b> <i>Resultados del pre test en el nivel de pensamiento creativo</i> .....	68
<b>Tabla 6.</b> <i>Registro y categorización de diario de clase del pre test</i> .....	69
<b>Tabla 7.</b> <i>Registro y categorización de diario de clase del pre test</i> .....	71
<b>Tabla 8.</b> <i>Resultados del post test según la dimensión fluidez</i> .....	79
<b>Tabla 9.</b> <i>Resultados del post test según la dimensión flexibilidad</i> .....	80
<b>Tabla 10.</b> <i>Resultados del post test según la dimensión originalidad</i> .....	81
<b>Tabla 11.</b> <i>Resultados del pos test según la dimensión elaboración</i> .....	82
<b>Tabla 12.</b> <i>Resultados del pos test, en el nivel de desarrollo del pensamiento</i> .....	83
<b>Tabla 13.</b> <i>Registro y categorización de diario de clase del pos test</i> .....	84
<b>Tabla 14.</b> <i>Registro y categorización de diario de clase del pos test</i> .....	86
<b>Tabla 15.</b> <i>Registro y categorización de diario de clase del pos test</i> .....	87
<b>Tabla 16.</b> <i>Comparación del nivel del pensamiento creativo en las pruebas</i> .....	91
<b>Tabla 17.</b> <i>Estadística descriptiva de la prueba de entrada y salida</i> .....	92
<b>Tabla 18.</b> <i>Prueba de la T para muestras relacionadas</i> .....	93

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Distribución porcentual del pre test según la dimensión fluidez</i> .....	64
<b>Figura 2.</b> <i>Distribución porcentual del pre test según la dimensión flexibilidad</i> .....	65
<b>Figura 3.</b> <i>Distribución porcentual del pre test según la dimensión originalidad</i> .....	66
<b>Figura 4.</b> <i>Distribución porcentual del pre test según la dimensión elaboración</i> .....	67
<b>Figura 5.</b> <i>Resultado del pre test en el nivel de pensamiento creativo</i> .....	68
<b>Figura 6.</b> <i>Distribución porcentual del pos test según la dimensión fluidez</i> .....	79
<b>Figura 7.</b> <i>Distribución porcentual del post test según la dimensión flexibilidad</i> .....	80
<b>Figura 8.</b> <i>Distribución porcentual del post test según la dimensión originalidad</i> .....	81
<b>Figura 9.</b> <i>Distribución porcentual del post test según la dimensión elaboración</i> .....	82
<b>Figura 10.</b> <i>Resultado del pos test en el nivel de pensamiento creativo</i> .....	83
<b>Figura 11.</b> <i>Comparación del nivel de pensamiento creativo en el pre y por test</i> .....	92

## Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo: determinar la influencia de los talleres 3R para el desarrollo del pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025. El estudio responde a la interrogante: ¿Cómo los talleres 3R mejoran el desarrollo del pensamiento creativo en niños de dicha institución?, plantea como hipótesis de investigación: (H1) los talleres 3R fortalece el pensamiento creativo en dichos niños, para ello, se ha utilizado un tipo de investigación aplicada con enfoque metodológico mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, con diseño concurrente y pre-experimental con aplicación de pre test y post test; la muestra fue de 31 estudiantes del quinto grado. Para corroborar las hipótesis se aplicó una prueba de entrada y salida, se analizó los resultados a través de estadística descriptiva T de student para muestras relacionadas, se obtuvo una significancia de comparación de medias de 3.44, junto con un valor de  $p = 0.000$ , que es menor al nivel de significancia establecido ( $\alpha = 0.05$ ), lo que permitió rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis de la investigación (H1). Por ello, se concluye que la implementación de los talleres 3R influye de manera significativa en el desarrollo del pensamiento creativo, observándose mejoras notables en todas las dimensiones evaluadas tras la intervención.

**Palabras clave:** Pensamiento creativo, talleres 3R, aprendizaje, reciclaje.

## **Abstract**

The objective of this study was to determine the influence of the 3R workshops on the development of creative thinking in fifth-grade children at a primary school in Chota, 2025. The study addresses the question: How do the 3R workshops improve the development of creative thinking in children at this school? The research hypothesis is: (H<sub>1</sub>) that the 3R workshops strengthen creative thinking in these children. To this end, an applied research approach with a mixed-methodological focus was employed, combining quantitative and qualitative methods, utilising a concurrent and pre-experimental design that included pre-tests and post-tests. The sample consisted of 31 fifth-grade students. To corroborate the hypotheses, a pre-test and post-test were administered. The results were analysed using paired-samples t-tests, yielding a mean comparison significance of 3.44, along with a p-value of 0.000, which is less than the established significance level ( $\alpha = 0.05$ ). This allowed for the rejection of the null hypothesis (H<sub>0</sub>) and the acceptance of the research hypothesis (H<sub>1</sub>). Therefore, it is concluded that the implementation of the 3R workshops has a significant influence on the development of creative thinking, with notable improvements observed in all evaluated dimensions after the intervention.

**Keywords:** Creative thinking, 3R workshops, learning, recycling

## Introducción

En un mundo de constante cambio, el desarrollo del pensamiento creativo en los niños es visto como una competencia esencial para afrontar los desafíos del siglo XXI, sin embargo, en muchos contextos, los factores socioeconómicos, culturales y familiares limitan esta capacidad.

La presente investigación titulada: “Talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025” pretende responder a la interrogante: ¿Cómo influyen los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?, para ello, se propuso como hipótesis de investigación: (H1) que los talleres 3R fortalece el pensamiento creativo en dichos niños y Ho: no lo fortalece. Se propuso como objetivo general: Determinar la influencia de los talleres 3R para el desarrollo del pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa del distrito y provincia anteriormente mencionada.

El estudio es de tipo aplicada con un enfoque metodológico mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos con diseño concurrente y pre-experimental con aplicación de pre test y post test empleando el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), se realizó el estudio con una muestra de 31 estudiantes del quinto grado “B”, de los cuales 16 son mujeres y 15 varones. Para recolectar los datos, se aplicó técnicas de evaluación como: la observación y diario de campo para registrar la evolución cualitativa en el proceso. La intervención consistió en 18 sesiones de talleres 3R, diseñadas para estimular las cuatro dimensiones creativas: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, implementadas durante un año lectivo.

Esta investigación es importante porque evidencia que los talleres 3R son estrategias educativas eficaces que potencia no solo el pensamiento creativo, sino también el compromiso ético, social y legal de proteger el cuidado del medio ambiente, es decir, asumir una responsabilidad ambiental desde tempranas edades. Así mismo, se anticipa que los hallazgos cualitativos y cuantitativos de la investigación proporcionen un fundamento sólido para la incorporación de metodologías activas en el currículo escolar, promoviendo una educación más dinámica e interactiva.

Esta investigación propuso tres objetivos específicos: 1) Diagnosticar el nivel de pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa de Chota, 2025. 2) Diseñar y aplicar secuencias didácticas empleando los talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de esa institución educativa. 3) Evaluar y evidenciar la eficacia de la aplicación de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo de dichos estudiantes.

Las hipótesis de acción están orientadas a mejorar las dimensiones de pensamiento creativo tales como: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

Al finalizar la investigación se evidencia una mejora significativa en la media general del pensamiento creativo pasando de 2.15 a 5.60, junto a un valor de  $p = 0.000$ , el cual es menor al nivel de significancia establecido ( $\alpha = 0.05$ ), permitiendo rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ); demostrando que los talleres 3R tienen una influencia significativa y positiva en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes evaluados.

El informe de investigación se estructura en cinco capítulos los cuales se detallan a continuación:

El capítulo I: Presenta el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, la justificación del estudio y el contexto en el que se ha desarrollado la investigación.

El capítulo II: Aborda el sustento teórico, muestra los antecedentes relacionados con el tema de estudio, la fundamentación teórica de las variables de estudio y sistema de categorías y subcategorías.

El capítulo III: Detalla la metodología aplicada, enfoque, tipo y diseño de la investigación, métodos, técnicas e instrumentos de recojo, técnicas de análisis e interpretación de datos y el plan de intervención.

El capítulo IV: Expone los resultados del estudio de la prueba de entrada y la descripción de los mismos, registros de la categorización del diario de campo, resultados de

la prueba de salida, triangulación de resultados, contrastación de hipótesis y discusión de resultados.

El capítulo V: Ofrece las conclusiones, sugerencias, lecciones aprendidas y propuestas para futuras investigaciones.

Finalmente, presenta los anexos: árbol de problemas, matriz de consistencia, prueba de entrada y salida, instrumentos de validación de la prueba diagnóstica, tabla de resultados de la prueba de entrada y de la prueba de salida, secuencias didácticas con sus evidencias.

## CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

Robinson (2006), en una charla TED donde presentó la exposición: ¿Las escuelas están matando la creatividad?, argumenta que los sistemas educativos se enfocan excesivamente en la memorización y la obediencia, lo cual reduce los niveles de creatividad en los estudiantes. Además, señaló que, en lugar de fomentar la investigación y la innovación, las escuelas tienden a recompensar las respuestas correctas y castigar los errores, lo cual puede reprimir el pensamiento creativo y divergente. Así mismo, advirtió que este enfoque, puede tener una influencia negativa en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, limitando su habilidad para afrontar desafíos de manera innovadora.

REDACCIÓN PERÚ<sup>21</sup> (2022), en uno de sus artículos difunde los resultados de una prueba de la NASA sobre el Pensamiento Creativo realizados por George Land y Beth Jarman en Estados Unidos, encontró que, de 1600 niños de 4 a 5 años, el 98 % son genios imaginativos, pero solo el 2 % siguen siendo creativos incluso después de años de escolarización. Frida Melgar, directora académica de educación continua del Collège Toulouse-Lautrec, cree que la problemática es que el sistema educativo tradicional prioriza el pensamiento racional y restringe la libertad creativa de los niños. Lo cual puede tener consecuencias negativas en el aspecto emocional causando frustración, desmotivación y miedo al fracaso.

Según el informe de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) publicado en 2022, los resultados de la Prueba PISA realizada ese mismo año evaluaron por primera vez a nivel mundial las habilidades de pensamiento creativo en jóvenes de 15 años. Muestran que en el Perú obtuvo un resultado por debajo del promedio con un 48% de estudiantes que alcanzaron el nivel 3 de creatividad en la escala de 6 niveles, sin embargo, lo preocupante es que un 52% están en niveles bajos de pensamiento creativo, por lo cual los estudiantes tienen dificultades para resolver distintos problemas y generar ideas innovadoras en sus tareas cotidianas.

El bajo nivel de pensamiento creativo de los niños se debe mayormente a un sistema educativo rígido y limitado, falta de actividades artísticas, actividades centradas en contenidos, falta de estímulos creativos en el entorno y sobre todo la presión que se le ejerce

para obtener resultados perfectos, tal es el caso de la influencia de la familia que pretenden que sus hijos lo obtengan, sin importar el desarrollo de su potencial creativo.

Si el pensamiento creativo no se desarrolla a temprana edad y de manera oportuna, puede llevar a grandes consecuencias tales como: perder la curiosidad e imaginación, desinterés y desmotivación, falta de innovación, poco críticos y mayor dificultad para resolver problemas de manera creativa; generando en un futuro la desigualdad educativa y una sociedad con individuos poco creativos para enfrentar dificultades en términos de innovación y crecimiento económico.

Por ello, este trabajo de investigación está enfocado en la implementación de los talleres 3R (Reducir, Reciclar, Reutilizar) como estrategia pedagógica para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado “B” de la institución educativa 11039 “Inmaculada de Chota”, dicha investigación será abordada en ocho meses durante el segundo semestre del 2024 y primer semestre del año 2025.

El presente trabajo al ser de tipo aplicado, se toma en cuenta dos variables: los talleres 3R denominada variable independiente y como variable dependiente está el pensamiento creativo.

## **1.2. Descripción del contexto**

### ***1.2.1. Contexto externo***

La institución educativa N° 11039 “Inmaculada de Chota” está ubicada en el distrito y provincia de Chota, perteneciente a la región Cajamarca, la cual, a pesar de contar con diversos recursos, incluidos importantes yacimientos minerales, continúa caracterizándose por sus limitaciones socioeconómicas a nivel nacional; esta realidad evidencia condiciones negativas que pueden influir en el bajo nivel de creatividad de sus habitantes, específicamente en los niños y jóvenes.

Como es evidente, el entorno socioeconómico desempeña un papel significativo en la formación de los niños y para poder adquirir estos recursos las familias en Chota, en su mayoría, se dedican a actividades de comercio y construcción civil, mientras que un porcentaje menor participa en la pequeña agricultura y ganadería; estas condiciones laborales suelen estar acompañadas de dificultades económicas que reducen la

disponibilidad de tiempo y recursos para apoyar el desarrollo educativo de los niños en el hogar. Además, esta situación conlleva a una falta de estímulos y experiencias enriquecedoras fuera del horario escolar, lo cual es crucial para el desarrollo del pensamiento creativo. Otro factor fundamental característico del distrito de Chota, es la cultura y tradiciones locales, los cuales juegan un rol importante en el desarrollo integral de los niños. Aunque la región posee una rica herencia cultural, se ve afectada por la globalización, ya que se va perdiendo la identidad cultural puesto que simplemente se pretende imitar patrones de vida de otros contextos limitando el desarrollo de su creatividad.

Además, la limitada oferta de programas extracurriculares y actividades culturales en el entorno también restringe las oportunidades de los estudiantes para involucrarse en distintas experiencias que desarrollen la creatividad, por ejemplo: la escasez de centros recreativos y espacios dedicados al entretenimiento limita las actividades lúdicas y recreativas que son primordiales para el desarrollo integral de los sujetos en estos espacios, los estudiantes tienen pocos momentos de socialización, práctica de deportes y participación en actividades interactivas, lo que contribuye a un entorno de aprendizaje más monótono.

En la ciudad de Chota, la contaminación y el abandono de residuos son problemas que impactan negativamente tanto en el medio ambiente como en la salud y el bienestar de sus habitantes, incluyendo a los niños. Al analizar la problemática, se identificó una oportunidad de contribuir al cuidado del entorno recolectando objetos que aún pueden ser reutilizados en otras ocasiones. Por tal motivo, esto resultó inspirador para ejecutar talleres que utilicen materiales reciclados, con la finalidad de fomentar la creatividad y la conciencia ambiental en los estudiantes: puesto que al trabajar con materiales que comúnmente se consideran desechos, los niños pueden aprender a reconocer el potencial en lo que otros ven como basura, y desarrollar habilidades para transformar y crear algo nuevo y valioso. De esta manera, no solo se estaría promoviendo el pensamiento creativo, sino también la responsabilidad ambiental y el cuidado por el entorno donde vivimos.

Finalmente, un factor identificado que limita la creatividad de los estudiantes es la presión social y familiar a causa de las expectativas y roles tradicionales de que sus hijos tengan buenas calificaciones para pasar de grado, dificultan la exploración personal y desarrollo integral de sus hijos.

Estos factores deben ser considerados y abordados desde las instituciones educativas con mucha pertinencia fomentando un entorno más propicio para la creatividad en la educación. Es por ello, que se cree conveniente desarrollar este trabajo que tiene como único propósito fortalecer el pensamiento creativo de los niños, involucrando a los padres de familia ya que ellos juegan un rol esencial en la formación de sus hijos.

### **1.2.2. Contexto interno**

La Institución Educativa 11039 “Inmaculada De Chota” se encuentra ubicada en la Av. Todos los Santos N° 1368, en el distrito y provincia de Chota, departamento de Cajamarca. Esta institución es de modalidad poli docente, contando con un profesor por aula y grado, quienes están centrados en cumplir con su labor educativa. Según el Proyecto Educativo Institucional (PEI), cuenta con 450 estudiantes; 1 directivo, 16 docentes y 2 personales administrativos; trabajando con un horario de clase de 8:00 de la mañana a 1:00 de la tarde.

Referente a la infraestructura, la institución dispone de un espacio de aproximadamente 10,000 metros cuadrados completamente cercado; sin embargo, la distribución de las aulas y los servicios higiénicos no es la más adecuada. Esta situación trae como consecuencia la aglomeración de estudiantes en el patio y los campos deportivos a la hora del recreo, lo cual a veces genera algunos accidentes entre niños. Del mismo modo, el corto espacio de las aulas dificulta las actividades en clase limitando la interacción social y colaboración, ya que limita realizar dinámicas, juegos, dramatizaciones y otras actividades que requieren de movimiento con facilidad; las cuales son importantes para el desarrollo del pensamiento creativo.

El aula del Quinto grado “B” está dividida en sectores teniendo en cuenta las áreas de desarrollo curricular, incluyendo sectores específicos para Comunicación, Matemática, Ciencias y Tecnología, Personal Social, Religión y Arte; Además de contar con un botiquín y una biblioteca. Cada sector está equipado con material didáctico relevante empleado durante las actividades pedagógicas planificadas para cada área, las cuales van cambiando permanentemente. Por el contrario, las aulas son pequeñas para acoger a la cantidad de alumnos, a pesar que hay 2 e incluso 3 secciones por grado, el número de estudiantes es muy alto (32 a 40 niños) lo cual dificulta el logro de aprendizajes de algunos estudiantes, ya que no se puede realizar actividades interactivas y es una tarea difícil atender a las distintas

necesidades de los estudiantes al mismo tiempo; además, se ha notado que en el aula no se promueve eficientemente el trabajo colaborativo limitando las oportunidades de los niños para compartir ideas, resolver problemas grupalmente y desarrollar su creatividad de manera conjunta.

### ***1.2.3. Descripción de los beneficiarios***

Los alumnos del quinto grado son niños de entre 9 y 11 años, la mayoría proviene de comunidades cercanas a la ciudad, así como de la misma, siendo los beneficiarios directos 31 estudiantes, de ellos 16 son mujeres y 15 son varones, quienes muestran un nivel bajo de pensamiento creativo en el desarrollo de las actividades.

También, los estudiantes presentan una diversidad de habilidades de acuerdo a las competencias que establece la educación básica, algunos demuestran un alto rendimiento en áreas como Matemática y Comunicación, mientras que otros requieren apoyo adicional para alcanzar los objetivos de aprendizaje en las demás áreas, estas dificultades más comunes son: la falta de capacidad para comunicar conceptos de forma clara, seguir instrucciones dadas por la docente y expresarse sin miedo a equivocarse, del mismo modo, se observó el bajo nivel de pensamiento creativo de los niños lo que les dificulta dar soluciones a las situaciones problemáticas planteadas esperando simplemente la transmisión de conocimientos.

Así mismo, durante esta etapa, algunos niños enfrentan retos en cuanto a su motivación y autonomía, ya que muchos de ellos rápidamente pierden el interés en las actividades y prefieren esperar a que se les indique qué hacer. También, muestran resistencia a interactuar con sus compañeros, limitando así las oportunidades de aprendizaje colaborativo, esto refleja que aún dependen en gran medida de la guía externa y no han desarrollado plenamente su capacidad para tomar iniciativas y generar ideas propias; por lo tanto, es crucial abordar estos desafíos a través de estrategias que promuevan la autonomía y la creatividad en el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración con el fin de ayudar a los niños a superar estas barreras y alcanzar su máximo potencial.

En la teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1962), menciona que “los niños de 7 a 12 años se encuentra en la etapa de operaciones concretas, en la cual los infantes empiezan a solucionar problemas de manera más lógica; pero aún necesitan de objetos concretos para entender conceptos abstractos”, además, una característica importante de esta

etapa es que los niños aprenden más mediante de la indagación y el descubrimiento permitiendo a los niños ser actores de su propio aprendizaje, ante ello se propone desarrollar un pensamiento flexible, original y creativo valorando el constructivismo orientado en la búsqueda de soluciones innovadoras según la situación que enfrenten, así mismo, aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que atiendan a las diferencias de los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje equitativo y creativo.

Según Torrance (1966), la creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas, originales y útiles para resolver problemas o expresar ideas de nuevas maneras. Consta de cuatro pasos importantes: fluidez (crear múltiples ideas), flexibilidad (adaptarse a nuevos enfoques), originalidad (crear ideas únicas) y elaboración (perfeccionar ideas); además, considera que la creatividad puede desarrollarse en cualquier etapa del aprendizaje y no debe ser visto solo como un arte, sino una habilidad que puede aplicarse en distintos campos y fomentarse mediante la libertad de experimentar, jugar y cometer errores.

#### ***1.2.4. Deconstrucción de la práctica***

La práctica profesional desarrollada durante el periodo 2024 II (setiembre) hasta el periodo 2025 I (julio) con una duración de nueve meses, se llevó a cabo en el marco del módulo de práctica e investigación, bajo una propuesta que articuló la práctica pedagógica con el desarrollo de un proyecto de investigación siguiendo una planificación basada tanto en el plan de aula de la docente como en la línea de acción del proyecto de investigación centrado en ejecutar dieciocho talleres 3R para fomentar el pensamiento creativo en estudiantes del quinto grado de una institución educativa primaria.

Durante el proceso de enseñanza, se desarrollaron múltiples estrategias orientadas a generar una mayor participación de los estudiantes, como el trabajo colaborativo, la exposición oral, la lluvia de ideas y el uso de materiales reciclados. Sin embargo, el número de estudiantes (30 estudiantes) limitó en algunos momentos el alcance de las actividades más participativas. Además, fui desarrollando habilidades para adaptar las sesiones de aprendizaje, emplear recursos diversos y mejorar la gestión del aula. A pesar de ciertas dificultades, logré promover espacios donde los estudiantes expresaron su creatividad y trabajaron de manera más autónoma. Esta experiencia me permitió identificar fortalezas, pero también reconocer que es necesario seguir perfeccionando la atención diferenciada y el manejo del tiempo durante las actividades.

Referente a la relación con la comunidad educativa, la interacción con los docentes de la institución fue respetuosa y constante, si bien se estableció un ambiente socioemocional cordial, en algunos momentos la falta de mayor confianza y apertura limitó la posibilidad de generar un aprendizaje más colaborativo. En cuanto a la docente de aula, valoro su apoyo, brindándome orientación con sugerencias prácticas y por respetar mis decisiones en las actividades pedagógicas, permitiendo fortalecer mi seguridad como futura docente. También participé en espacios institucionales como la semana de gestión, lo cual me permitió comprender mejor la organización de la escuela, sus prioridades institucionales y el valor del trabajo en equipo docente.

La relación con los padres de familia fue de respeto, sobre todo cuando se trataba de informar sobre las actividades que realizaban sus hijos o solicitar materiales reciclables. Sin embargo, no se logró tener una relación más cercana debido a la poca disponibilidad de éstos para asistir a las reuniones de padres programadas, limitando el apoyo de algunos de ellos en la ejecución de los talleres, todo ello dificultó que las actividades se realicen con éxito. Esta experiencia me ayudó a comprender que la participación de las familias no siempre es equitativa y que, como docente, se debe buscar nuevas estrategias para comprometerlos y concientizarlos sobre su rol en el proceso educativo. Asimismo, la relación con los estudiantes ha sido de mucho respeto, durante los talleres se fomentó un ambiente de confianza, abierto a cualquier inquietud, orientando a obtener o crear productos funcionales y llamativos, donde se evidenció que la mayoría de ellos aún dependen de la guía del docente, lo cual es un reto el fortalecer la autonomía en cada estudiante.

La deconstrucción de mi práctica me ha permitido analizar no solo lo realizado en el aula, sino identificar fortalezas y aspectos que necesito seguir afianzando. Esta experiencia ha sido un punto de partida para mi crecimiento profesional y para reconocer la importancia de articular la pedagogía con la investigación, la comunidad educativa y la realidad del aula.

### **1.3. Formulación del problema**

#### ***1.3.1. Problema general***

¿Cómo los talleres 3R desarrollan el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?

### **1.3.2. Preguntas de acción**

**P1:** ¿Cómo diseñar y ejecutar secuencias didácticas para mejorar el nivel de fluidez a través de talleres 3R en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?

**P2:** ¿Cómo diseñar y ejecutar secuencias didácticas para mejorar el nivel de flexibilidad a través de talleres 3R en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?

**P3:** ¿Cómo diseñar y ejecutar secuencias didácticas para mejorar el nivel de originalidad a través de talleres 3R en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?

**P4:** ¿Cómo diseñar y ejecutar secuencias didácticas para mejorar el nivel de elaboración a través de talleres 3R en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025?

**P5:** ¿Cómo diagnosticar el nivel de pensamiento creativo en los niños antes de aplicar las propuestas de acción?

**P6:** ¿Cómo evaluar el nivel de pensamiento creativo en los niños después de aplicar los talleres 3R?

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los talleres 3R en el desarrollo el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Diagnosticar el nivel de pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

- Diseñar y aplicar secuencias didácticas empleando los talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

- Evaluar y evidenciar la eficacia de la aplicación de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de una institución educativa de Chota, 2025.

## **1.5. Sistema de hipótesis**

### ***1.5.1. Hipótesis de acción***

1). La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de fluidez en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

2). La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de flexibilidad en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

3). La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de originalidad en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

4). La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de elaboración en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

### ***1.5.2. Hipótesis de investigación***

**H<sub>1</sub>:** Los talleres 3R desarrolla el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

**H<sub>0</sub>:** Los talleres 3R no desarrolla el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

## **1.6. Justificación**

Esta investigación sobre la implementación de talleres 3R (Reducir, Reutilizar, Reciclar) orientados al desarrollo del pensamiento creativo en los niños de primaria, es de gran relevancia debido a su potencial para fomentar habilidades cruciales para el siglo XXI, debido a que la creatividad es una competencia fundamental en la formación integral de los

estudiantes porque promueve la habilidad de resolver problemas, razonar de manera innovadora y adaptarse a diferentes contextos. Por tanto, esta investigación servirá para implementar estrategias pedagógicas nuevas que no solo aborden cuestiones ambientales, sino que también potencien el desarrollo cognitivo y creativo de los niños.

Además, el impacto de esta investigación se extiende más allá del aula, contribuyendo al fortalecimiento de responsabilidad ambiental en la comunidad; pues al integrar los principios de las 3R en las planificaciones escolares, se promueve una conciencia ecológica desde temprana edad, preparando a los estudiantes para ser personas responsables y comprometidos con el cuidado del medio ambiente. Al mismo tiempo, desarrollar el pensamiento creativo con el fin de enfrentar desafíos futuros con mayor habilidad y flexibilidad, habilidades fundamentales en un mundo en constante cambio.

Asimismo, esta investigación aborda la problemática del bajo nivel de pensamiento creativo de los niños debido a la falta de estrategias efectivas en el sistema educativo para fortalecer esta habilidad en los estudiantes, ya que muchos enfoques pedagógicos tradicionales no logran estimular adecuadamente la creatividad en fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración limitando el potencial innovador de los alumnos.

Para sustentar esta investigación, se consideró el trabajo de Torrance (1966), quien “veía la creatividad no simplemente como un rasgo personal, sino como un proceso que puede ser desarrollado y estimulado, solo si se les proporciona un entorno adecuado”, para ello, desarrolló el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), el cual, es ampliamente reconocido por su capacidad para medir los diversos rasgos de la creatividad, tales como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Además, se tuvo en cuenta la teoría de Guilford (1967), quien destacó la importancia del pensamiento divergente como elemento importante del pensamiento creativo, planteando que la capacidad de generar diversas soluciones ante un problema planteado es un indicador primordial de la creatividad.

Además, se trabajó desde la perspectiva constructivista de Vigotsky (1962), quien considera que los niños a esta edad se encuentran en el período de pensamiento concreto basado en experiencias manipulativas y que la educación desempeña un rol fundamental para fomentar la creatividad permitiendo al niño interactuar socialmente, cambiar de contextos y experimentar situaciones diferentes para enriquecer su imaginación y pensamiento creativo. Por lo tanto, necesitan experiencias concretas y significativas que les

permitan integrar lo abstracto con lo práctico, sin estos estímulos, pueden tener dificultad para tomar decisiones conscientes durante el proceso artístico y la reflexión acerca de sus trabajos.

Asimismo, la adopción de acciones sostenibles dentro del ámbito educativo, como los talleres 3R, se apoya en las investigaciones de Cajiao y Zatzabal (2025), quienes exploran cómo la recuperación de recursos y la economía circular pueden ser aplicadas en contextos educativos para promover la sostenibilidad y el desarrollo de habilidades creativas en los niños, reflejando la necesidad de metodologías pedagógicas que incluyan la reducción, reutilización y reciclaje como ejes fundamentales del cuidado del medio ambiente.

Finalmente, para la recolección de datos, se utilizarán diversos instrumentos que permitirán una evaluación integral del impacto de los talleres 3R en el pensamiento creativo de los estudiantes. Entre estos tenemos: la prueba de diagnóstico, que medirán el nivel de pensamiento creativo de los estudiantes antes y después de la implementación de los talleres, utilizando herramientas como el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT).

Además, este trabajo al ser de diseño concurrente empleó un diario de campo que permitirá registrar observaciones cualitativas sobre el comportamiento y el desempeño de los estudiantes durante los talleres, proporcionando un contexto detallado de su evolución creativa. También se empleó la observación para identificar los avances de los estudiantes sobre sus percepciones y experiencias con los talleres 3R, donde se evaluó los productos creativos generados por los estudiantes durante los talleres analizando aspectos como la originalidad, la flexibilidad, la fluidez y elaboración (perfección de sus ideas). Esta combinación de métodos cuantitativos y cualitativos garantizará una comprensión profunda y multifacética del impacto de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II. SUSTENTO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

Existen distintos estudios relacionados con el tema, que abarcan estrategias de como usar los materiales reciclables e infinidad de alternativas y propuestas que pretenden desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del nivel primario, tanto en el ámbito internacional, nacional y regional. A continuación, se va a describir aquellos que son más trascendentes.

#### **Antecedentes internacionales:**

Panata (2016), ejecutó un programa orientado a examinar como la dramatización siendo un recurso pedagógico fortalece el pensamiento creativo en estudiantes colombianos. El estudio, de enfoque cuantitativo y descriptivo, involucró a una muestra de 37 estudiantes de cuarto año. Los investigadores aplicaron el Test de Torrance antes y después de implementar la dramatización en los cuatro cursos de Educación Básica, con la finalidad de medir los niveles de creatividad de los participantes. Los resultados extraídos evidenciaron un claro incremento en la creatividad de los estudiantes, observándose que el porcentaje de alumnos que se ubicaban en el rango más alto aumentó del 13% al 41%. Estos resultados amparan la hipótesis de que la dramatización tiene un efecto positivo en el fortalecimiento del pensamiento creativo. En conclusión, los datos recopilados demuestran que la utilización de la dramatización como herramienta pedagógica resultó ser efectiva para estimular la creatividad de los alumnos.

En su tesis, Rodríguez (2016), exploró cómo el uso de materiales reciclados puede fomentar la creatividad en niños de 5 años de una escuela en Quito durante los años 2013 y 2014. El problema de investigación abordó la forma en que los materiales reciclados contribuyen a potenciar la creatividad en 30 niños del primer grado de dicha institución. Utilizando un enfoque de investigación cualitativa y un diseño descriptivo-correlacional, los resultados exponen que existe una significativa correlación entre ambas variables, con un valor p de 0.000 y un coeficiente de correlación de 0.807. Éste, defiende la hipótesis específica 2, lo que sugiere que el empleo de materiales reciclados puede ser una estrategia práctica para fortificar el pensamiento creativo de sus alumnos de 5 años. En conclusión, alentar la utilización de materiales reciclados ayuda a la economía familiar, cuida el medioambiente y fomenta la creatividad en los niños, puesto que, reutilizar los recursos

disponibles, las familias pueden beneficiarse económicamente mientras se contribuye a la protección del entorno. Además, este enfoque brinda oportunidades para que los individuos desarrollen su imaginación y destrezas manuales a través de actividades de reciclaje.

### **Antecedentes nacionales:**

Vásquez (2019), buscó comprobar si realizar talleres con material reciclado mejoraba la capacidad creativa de los niños de 3, 4 y 5 años de una institución educativa de Casma-Áncash. En la cual, realizó una investigación cuantitativa con un nivel explicativo y diseño pre experimental, aplicando pruebas de pre y post test a una muestra de 8 niños de 5 años, de una población total de 20 niños y niñas. El autor planteó como problema central del estudio: cómo estos talleres, como estrategia, contribuían al desarrollo de la creatividad en los infantes. Tras la recopilación de los datos a través de una lista de verificación y su respectivo análisis utilizando los softwares estadísticos como Excel y SPSS para tabular datos y representarlos en tablas y gráficos; los resultados mostraron que, en el pre test, el 50% de los participantes se encontraba en un nivel bajo, en contraste en el post-test, el 75% alcanzó el nivel deseado. Se concluye que, mediante la aplicación de la prueba de Wilcoxon, se obtuvo un valor de  $p=0,008$ , lo que valida la hipótesis de que los talleres con material reciclado mejoran significativamente la habilidad creativa en los estudiantes de la institución donde laboró durante el año 2019.

Reynoso (2019), en su trabajo desarrolló la investigación centrada en analizar si las habilidades socioemocionales tienen relación con el pensamiento creativo en los niños de 5 años en una institución educativa ubicada en Los Olivos-Lima. El estudio estableció como propósito fundamental determinar cómo se vinculan estas dos variables en la población infantil de esa comunidad educativa. La investigación adoptó un diseño no experimental y recolectó la información mediante observaciones directas, utilizando una ficha de observación como instrumento de investigación. Los datos obtenidos fueron procesados con el programa SPSS versión 26, obteniendo un nivel de correlación de 0,716, indicando una relación efectiva significativa entre las dos variables.

Infante (2023), en su tesis se centró en explorar cómo la creación de material didáctico impacta en el pensamiento creativo de los estudiantes de educación superior en Callao-Lima, durante el 2022. El objetivo principal de su estudio fue determinar la influencia de la elaboración de material didáctico en el desarrollo del pensamiento creativo en este

contexto. Para ello, trabajó un grupo de 80 participantes, empleando encuestas y cuestionarios como técnicas e instrumentos para recolectar datos. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, transversal, correlacional y de nivel explicativo. Los resultados extraídos por medio de la Prueba de Regresión Logística Ordinal revelaron que el 68,3% de la variación en el puntaje de pensamiento creativo de los estudiantes se explica por la elaboración de material didáctico. La investigación ha demostrado que la forma en que se crea el material didáctico tiene un impacto significativo en los estudiantes. Los análisis estadísticos respaldan esta conclusión, con valores de significancia por debajo del 0.05, lo que permite rechazar la hipótesis nula. En conclusión, la calidad de la elaboración del material didáctico es un factor determinante en el grado de aprendizaje y consolidación de los conocimientos en los estudiantes de esa región.

En su tesis, Aguilar (2023), investigó cómo el taller PD, como estrategia educativa, fomenta el pensamiento creativo en niños de 4 años de la institución educativa 207-Trujillo. Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental con una muestra de 39 niños, el estudio reveló que antes de la intervención, el mayor porcentaje de los niños (95%) se ubicaban en un nivel inicial de desarrollo creativo, mientras que solo el 5% estaba en proceso. Sin embargo, el avance se mostró luego de ejecutar el taller, puesto que los resultados evidenciaron una mejora significativa, con el 62% de los niños obteniendo un nivel de proceso y el 38% logrando un nivel alto de desarrollo creativo. Estos hallazgos sugieren que el taller PD es una buena alternativa para fomentar el pensamiento creativo en los niños de esta edad, tal y como lo muestran los resultados estadísticamente significativos, según la prueba T-student, con un valor p inferior a 0.05, lo cual se traduce en un valor de 29.156, claramente superior que el nivel de significancia requerido en 0.00.

Quispe (2018), en su tesis examinó la efectividad de un programa experimental basado en el pensamiento lateral para impulsar el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de primer año de secundaria en Ancón-Lima; cuyo objetivo fue establecer el efecto de los materiales reciclables en el desarrollo de la creatividad en ese grupo de estudiantes. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental que incluyó un pre y post test, aplicados a una muestra de 80 estudiantes divididos en un grupo experimental y un grupo de control, utilizando un cuestionario de 32 preguntas. Donde el grupo experimental mostró un cambio notable en cuanto al pensamiento creativo después de la intervención; antes, no había diferencias significativas entre los

grupos ( $p=0.066>0.05$ ), pero en el posttest, las diferencias fueron claras ( $p=0.000<0.05$ ), con el grupo experimental alcanzando una media superior (107.17) al grupo control (80.66). Estos resultados demuestran que la aplicación de un programa experimental logró un desarrollo significativo de la creatividad e innovación en el grupo experimental, en comparación con el grupo de control. En conclusión, la implementación de un programa experimental basado en el pensamiento lateral tuvo un efecto positivo y relevante en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del primer año de la institución educativa N° 2066 de Ancón.

Sinche (2018), en su tesis, exploró cómo el uso de materiales reciclados puede fomentar la creatividad de los estudiantes de quinto grado de primaria en un centro educativo de Arequipa, cuyo objetivo fue abordar las prácticas de reciclaje para mejorar la creatividad de los alumnos. La metodología fue un estudio aplicado con un diseño pre-experimental, trabajando con una muestra de 34 estudiantes que representan el 100% de la población. Los resultados mostraron que el programa de reciclaje tuvo un impacto positivo en las dimensiones de la creatividad; específicamente, se observó un aumento porcentual del 31,8% en originalidad, 11,5% en fluidez, 34,8% en flexibilidad y 21,7% en elaboración. Estos hallazgos respaldan la hipótesis de que la utilización de materiales reciclados en actividades y proyectos educativos aumenta de manera significativa la creatividad de los estudiantes. De hecho, los resultados de la prueba posterior mostraron una mejora de 4,6 puntos en comparación con la evaluación inicial, lo que representa un crecimiento del 64,8% entre ambas evaluaciones, concluyendo que el reciclaje y la reutilización de materiales pueden ser estrategias pedagógicas efectivas que contribuyen no solo a la responsabilidad ambiental, sino que también pueden tener un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento innovador de los estudiantes.

#### **Antecedentes regionales:**

Vargas (2020), en su tesis optó por un trabajo de manualidades para fomentar la creatividad en los niños de 5 años de la institución N° 535 en Bambamarca durante el año 2018, en el cual llevó a cabo un estudio con la finalidad de analizar la influencia que el taller de manualidades tiene en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de institución anteriormente mencionada. Este trabajo siguió una metodología explicativa con diseño experimental. Finalmente, los resultados expusieron que, en el post-test, el 83% de los niños alcanzaron los objetivos planteados, en comparación con el 11% registrado en el pre-test.

En resumen, se evidenció una mejora significativa en las capacidades creativas de los niños, reflejado en un incremento del 72% entre las evaluaciones inicial y final, abarcando todas las dimensiones, indicadores e ítems evaluados.

Benavidez (2022), exploró un programa de comprensión lectora con el propósito de potenciar el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de sexto grado de una institución educativa en Bambamarca. El trabajo tuvo un carácter básico y nivel propositivo, empleando un enfoque cuantitativo, con un diseño de tipo descriptivo no experimental. El estudio lo realizó con 28 alumnos del sexto grado. Los resultados revelaron que el 64.3% de los alumnos presentaron un nivel considerado normal en pensamiento crítico y creativo, mientras que el 28.6% mostró niveles bajos y solo el 7.1% alcanzó un nivel alto en estas habilidades. Esta distribución de porcentajes refleja que el mayor porcentaje de los estudiantes perciben su desarrollo cognitivo y crítico en un rango medio, evidenciando la necesidad de fortalecer estas competencias mediante intervenciones educativas adecuadas.

Al revisar los antecedentes relacionados con el tema de estudio, se observa que, de los 10 antecedentes analizados, solo 3 se enfocan en la utilización de materiales reciclables, pero no abordan directamente la mirada de talleres 3R (Reducir, Reutilizar y Reciclar) para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. Esto resalta la importancia y la necesidad de explorar como estos talleres 3R pueden ser empleados de manera efectiva para fomentar habilidades creativas, analíticas y reflexivas en los niños. Por lo tanto, continuar con este trabajo se vuelve esencial para ofrecer nuevas perspectivas al conocimiento académico y a las prácticas educativas, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes; así como, optar por un enfoque más dinámico que vaya más allá de lo tradicional, creando un ambiente de respeto mutuo, confianza, inclusión, compañerismo y responsable frente a las acciones que realizan al momento de resolver algunas situaciones problemáticas que se les presente.

## **2.2. Marco teórico referencial**

### ***2.2.1. Pensamiento creativo***

#### ***2.2.2.1. Definición e importancia.***

Definir al pensamiento creativo resulta un proceso complejo, ya que involucra diversas dimensiones del desarrollo humano, sin embargo, existen aportes teóricos que

permiten comprenderlo de manera más precisa, entre ellos tenemos a Torrance (1974), quien define a la creatividad como la capacidad de generar ideas originales, combinar conceptos y resolver desafíos de forma flexible, destacando dimensiones como la fluidez, la flexibilidad, la elaboración y la originalidad. Esta definición se complementa con las ideas de Vygotsky (1930), quien sostenía que la creatividad no surge de manera aislada, sino que se construye a partir de la interacción social y las experiencias vividas; desde estos puntos de vista, el pensamiento creativo implica la habilidad de explorar múltiples soluciones, enfrentar desafíos desde enfoques poco comunes y fortalecer la autonomía del estudiante, dentro de un entorno educativo que favorezca la interacción y el desarrollo.

Guilford (1979); citado por Cárdenas (2018), enfatiza la relevancia de la creatividad en el ámbito educativo y la considera un componente esencial para abordar los problemas más urgentes de la sociedad. Por tal motivo, para fomentar el desarrollo de habilidades de pensamiento, conocimiento y resolución creativa de problemas, se propone que la creatividad sea un eje central en el ámbito educativo, integrando aspectos psicosociales, didácticos y físicos.

Desde el contexto de la neurociencia, Sático (2018), menciona que la creatividad “es generar nuevas, más y mejores ideas; es decir, ideas con valor y que luego éstas pueden ser aplicadas en distintos campos a través de varios lenguajes, incluido el lenguaje musical”. Así mismo, menciona que todas las personas somos creativas, por lo tanto, es deber nuestro desarrollarla, más aún en los niños desde su primera infancia, esto se puede hacer fomentando un ambiente de confianza, despertando la imaginación e indagación y buscando procesos creativos que estimulen la generación de ideas frescas y nuevas, por ende, los resultados también serán nuevos, todo esto permitirá al ser humano pensar con criterio, estructurar sus argumentos, saber escuchar a los demás, pretender entender lo que está más allá de la apariencia, desarrollando no solo el pensamiento creativo, sino también crítico.

#### **2.2.1.2. Tipos de pensamiento**

**a. Pensamiento Convergente.** Este tipo de pensamiento se refiere a la capacidad que tiene la persona para encontrar simplemente una sola respuesta o solución ante un problema específico. Además, el pensamiento convergente se enfoca en evaluar la información obtenida de manera prudente y estructurada, con el propósito de llegar a la respuesta más adecuada y eficiente. Las personas con esta habilidad son las que tienen

destrezas para aquellas tareas que requieren encontrar una única respuesta correcta, como resolver problemas matemáticos, científicos o de lógica, (Guilford, 1967).

**b. Pensamiento Divergente.** Guilford (1967), considera que el pensamiento divergente es la capacidad de los humanos para generar múltiples ideas o repuestas para dar solución a un determinado problema; las personas con este pensamiento tienden a ser hábiles en tareas que requieren la generación de ideas, ya sea para la resolución de problemas complejos, el diseño de productos nuevos o la creación artística. Es decir, al generar diversas ideas y explorar varias perspectivas permitirá identificar soluciones originales y efectivas para las situaciones que se presente.

**c. Pensamiento Lateral.** De Bono (1970), expone que el pensamiento lateral es una aproximación creativa y poco convencional para generar nuevas ideas y solucionar problemas; a diferencia del pensamiento convergente, este se caracteriza por la apertura mental y la capacidad de ver las cosas desde diferentes puntos de vista, es decir adaptarse frente a las nuevas situaciones. Asimismo, requiere del uso de técnicas como la lluvia de ideas, la analogía y la inversión de perspectivas para explorar nuevas posibilidades, en lugar de seguir un camino establecido con el objetivo de llegar a soluciones inesperadas e innovadoras.

### **2.2.1.3. Factores que influyen en el pensamiento creativo**

**a. Factores personales.** Amabile (1983), expresó que, "la creatividad es el resultado de la interacción entre las habilidades personales, el conocimiento del área y la motivación interna o intrínseca, y que las personas más creativas se caracterizan por tener combinaciones de estos rasgos, los cuales facilitan la producción de ideas nuevas y útiles". El autor destaca que el interés que una persona mantiene para realizar una tarea es importante para potenciar su creatividad y que se debe dar más prioridad a la motivación interna que a los estímulos externos.

**b. Factores ambientales.** De acuerdo a las investigaciones de Oldham & Cummings (1996), para desarrollar el pensamiento creativo se requiere de un ambiente de trabajo que ofrezca autonomía, apoyo a la creatividad y recursos adecuados, porque un ambiente de trabajo interesante y desafiante puede motivar la creatividad al ofrecer nuevas perspectivas facilitando al individuo espacios de innovación. En este sentido, los factores ambientales se

refieren a las condiciones físicas y las circunstancias que rodea a las personas mientras trabaja.

**c. Factores sociales.** Según Csikszentmihalyi (1988), "la creatividad no surge en un espacio aislado, sino que depende del entorno social donde se desarrolla la persona", es por ello que el estímulo social desempeña un rol esencial para impulsar la creatividad, puesto que permite el intercambio de ideas y aprender de los errores haciendo del proceso creativo más dinámico.

#### **2.2.1.4. Obstáculos del pensamiento creativo**

**a. Bloqueos mentales.** Adams (2001), explica que los bloqueos mentales son barreras internas que ralentiza el proceso creativo, es decir, como si un individuo se encontrara atrapado en un callejón sin salida. Estas barreras pueden nacer de hábitos antiguos o una mentalidad rígida que dificulta hacer nuevas conexiones entre ideas. Es decir, los bloqueos mentales son obstáculos cognitivos que limitan la capacidad de pensar de manera creativa, a veces son patrones de pensamiento fijos, y en otros momentos, reflejan la dificultad para ver las cosas desde diferentes perspectivas.

**b. Conformismo y pensamiento grupal.** Janis (1972), describe el pensamiento grupal como un proceso donde la presión por mantener la conformidad dentro de un grupo reduce la capacidad para evaluar críticamente las opciones disponibles, lo cual puede llevar a que el grupo tome decisiones poco innovadoras o deficientes. El conformismo y el pensamiento grupal se evidencia cuando las personas evitan expresar sus ideas originales para no generar conflictos y preservar la armonía del grupo, lo que limita la creatividad colectiva y la generación de soluciones nuevas.

**c. Fijación funcional.** Duncker (1945), define la fijación funcional como la tendencia a ver los objetos y herramientas únicamente en función de su uso tradicional o habitual, lo que limita la habilidad para encontrar soluciones creativas o poco convencionales a los problemas. En otras palabras, la fijación funcional es una barrera cognitiva que limita la facultad de la persona para imaginar usos diferentes o más amplios de un objeto o situación, impidiendo así pensar fuera de lo común.

### **2.2.1.5. Herramientas que estimulan el pensamiento creativo**

Vásquez (2019), en su trabajo hace referencia a Yautibug (2018), quien señala que hay diversas técnicas que ayudan a fomentar el pensamiento creativo en los niños, entre las cuales se encuentran:

**a. Herramienta grupal.** Esta estrategia está diseñada para trabajar la lluvia de ideas con el objetivo de resolver distintas situaciones problemáticas planteadas a dos o más individuos. Este tipo de herramientas permite que todos expresen su opinión y trabajen de forma armoniosa para poder resolver los problemas, pero ya con nuevas ideas (Yautibug, 2018). En este estudio se diseñaron y ejecutaron actividades encaminadas a fortalecer el trabajo colaborativo de los niños, donde se propusieron diversas situaciones que faciliten a estos compartir sus ideas, trabajar en equipo, mantener el respeto mutuo y combinar sus habilidades para crear proyectos en conjunto, generando una mayor interacción social dentro del aula.

**b. Herramienta individual.** El autor considera que esta herramienta hace referencia al pensamiento creativo como una estructura visual o mental de cada persona, además de verla como la capacidad para plantear y ejecutar sus propias ideas para dar solución a determinados problemas (Yautibug, 2018). Durante la investigación al identificar la diversidad de los estudiantes se desarrollaron actividades orientadas al trabajo individual con el fin de que cada estudiante fortalezca su autonomía, donde puedan imaginar, proponer y llevar a cabo sus ideas en distintas situaciones. Además, al proponer estas actividades se estaría mejorando la capacidad de proponer ideas innovadoras y únicas e identificar sus fortalezas y debilidades durante el proceso; así como mejorar su autoestima y la confianza en ellos mismos.

### **2.2.1.6. Enfoques de la creatividad**

#### **a. Modelo Edward de Bono**

De Bono (1970), menciona que existen dos formas principales de pensar: el pensamiento vertical y el pensamiento lateral, el primero es el que solemos usar normalmente, es lógico y sigue un camino paso a paso, donde cada individuo se basa en encontrar una solución correcta siguiendo reglas establecidas; en cambio, el pensamiento lateral es mucho más flexible y creativo, puesto que busca nuevas formas de ver un problema

y proponer diversidad de soluciones, sin limitarse a un solo camino. Es decir, el pensamiento vertical elimina opciones para seguir simplemente un solo camino lógico; el lateral explora todas las posibles opciones, buscando nuevos enfoques y únicos; sin embargo, el autor considera que no se trata de decidir cuál es mejor, ya que los dos son igual de importantes pese a que se complementan y funcionan de manera distinta.

En tal sentido, la combinación de estos dos tipos de pensamiento crea un espacio propicio para que los niños desarrollen su creatividad de manera integral, pues al trabajar con materiales reciclados y proponer ejercicios imaginativos, se promueve tanto la aplicación del razonamiento lógico como la capacidad innovadora de los individuos, logrando así una experiencia educativa enriquecedora y significativa.

### **b. Modelo de Wallas**

Wallas (1926), define al pensamiento creativo como un proceso que incluye la capacidad de generar ideas nuevas y originales, y de resolver problemas de forma creativa. Wallas considera que el proceso creativo facilita a las personas identificar problemas y crear soluciones efectivas. Este autor propuso un modelo de cuatro etapas describiendo cómo se genera el proceso creativo:

**Preparación:** Es la etapa inicial del proceso creativo, que implica reconocer el problema o desafío a resolver. Durante esta fase, se reúne toda la información importante, se analizan los datos existentes y se define de manera clara el propósito a lograr. Es un período en el cual se observa y recolecta lo necesario para comprender de manera exhaustiva la situación que se debe resolver. Además, esta etapa se relaciona al momento en el que el individuo recibe la información, lo analiza y finalmente identifica la situación a resolver.

**Incubación:** Durante esta etapa, el cerebro sigue procesando la información de manera inconsciente, estableciendo nuevas conexiones y proponiendo posibles soluciones, también se puede entender como un tiempo de maduración de las ideas, donde la mente opera en un segundo plano, es decir, la persona sin darse cuenta empieza a combinar sus conocimientos previos con las nuevas ideas generadas en ese momento.

**Iluminación:** La iluminación representa el instante "eureka", que es el momento en el que el individuo identifica la solución más pertinente para el problema. Esta fase suele ocurrir cuando menos lo esperamos y no solo representa a la aparición de la idea, sino a la

capacidad del ser para comprender y aclarar la manera de resolver una determinada situación.

**Verificación:** Es la etapa final del proceso creativo, ya que, luego de haber identificado la solución, es necesario evaluarla y ponerla a prueba. En esta fase, se examina la efectividad de la solución, se identifican posibles obstáculos o la perfección de la idea para que sea más original; por ejemplo, es como colocar el techo de un edificio, asegurando que toda la estructura sea sólida y funcional.

En resumen, el modelo de Wallas nos enseña que el proceso creativo no es meramente un episodio de inspiración instantánea, sino un proceso que requiere esfuerzo, paciencia y un enfoque sistemático. Cada etapa desempeña una labor importante en la generación de nuevas ideas y soluciones.

### **c. Modelo de Guilford**

Guilford (1950), plantea que la inteligencia humana es mucho más que solo conocer o memorizar; es la capacidad del ser humano para transformar la información que recibe en ideas y soluciones nuevas. Este modelo explica que la inteligencia está formada por diversas habilidades cognitivas, entre las cuales destaca el pensamiento divergente, que se refiere a la capacidad para generar múltiples ideas originales y variadas.

En este contexto, este modelo es esencial porque considera al pensamiento divergente como un componente importante que permite desarrollar no solo la memoria o el razonamiento lógico, sino también se va promoviendo un aprendizaje integral que fortalece la capacidad de pensar de forma creativas y resolver problemas de manera innovadora.

#### **2.2.2.7. Medición y evaluación del pensamiento creativo**

La creatividad es un proceso que requiere de diversas habilidades como proponer ideas, combinar y transformar diversas ideas o conceptos en algo innovador, también se caracteriza por la capacidad de planificar, reflexionar y ejecutar acciones que resuelvan distintos problemas. Para evaluar el pensamiento creativo, es necesario emplear diversos tipos de pruebas de acuerdo a los niveles y dimensiones del pensamiento, asegurando que los resultados sean sólidos y confiables.

Torrance (1990), propuso el Test del Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), considerado como uno de los instrumentos de mayor precisión y fiabilidad de la creatividad; esta prueba pretende evaluar cuatro dimensiones: fluidez (cantidad de ideas), flexibilidad (diferentes perspectivas o enfoques), originalidad (ideas o soluciones lejos de lo común, es decir novedosas) y elaboración (nivel de detalle o perfección de las ideas); asimismo, consta de seis actividades que se realizan en un tiempo determinado, con un tiempo máximo de 90 minutos; dicha prueba presenta tres actividades verbales y tres gráficas que consisten en incentivar a los individuos a crear imágenes o dibujos a partir de líneas o proponer usos inusuales a algunos objetos cotidianos; sin embargo, el tipo de prueba dependerá del contexto y la postura del investigador.

### **2.2.1.7. Pensamiento creativo y el diseño curricular**

Según el Currículo Nacional de Educación Básica propuesto por el Ministerio de Educación (2016), el plan de estudios peruano en el área de Arte y Cultura, tiene como objetivo reconocer y apreciar las características sociales y culturales de las diferentes expresiones artísticas, así como promover la interacción crítica entre los estudiantes con el entorno; del mismo modo, este sistema pretende que los estudiantes observen, analicen, reflexionen e interpreten la expresión artística de sus culturas y a la vez ir desarrollando habilidades para expresar sus ideas, emociones y mensajes a través de una variedad de lenguajes artísticos; las cuales son evaluados desde dos competencias: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales y crea proyectos desde lenguajes artísticos.

Sin embargo, a pesar de lo propuesto, la implementación efectiva en las aulas enfrenta diversas dificultades, entre ellas tenemos: el reducido tiempo para desarrollar habilidades artísticas y creativas o la priorización de otras áreas curriculares como matemática y comunicación; por ello, se considera que el enfoque educativo no fomenta la capacidad creativa de los estudiantes de manera adecuada, lo cual limita la imaginación y la capacidad de los niños para expresar sus ideas y emociones con autonomía.

Por lo tanto, se considera esencial el desarrollo de un plan de mejora para enriquecer el diseño del currículo en esta área que fomente las capacidades creativas de los estudiantes considerando las necesidades del siglo XXI; donde se garantice que los estudiantes no solo mejoren sus habilidades artísticas, sino que también, desarrollen un pensamiento creativo, crítico y reflexivo ante la diversidad de situaciones presentadas.

### **2.2.1.8. El desarrollo de la creatividad en la primera infancia**

Desarrollar la creatividad en la primera infancia es un proceso fundamental para la formación completa de los niños, esta etapa se caracteriza por ser un periodo donde los niños comprenden el mundo mediante el juego, la interacción y la experimentación con el entorno. Según Heller (2000):

Es fundamental que los docentes transformen la educación tradicional, incorporando métodos lúdicos y creativos que promuevan la innovación en los procesos educativos. Esto permite que los niños se proyecten hacia la construcción de una sociedad más justa e inclusiva, en la que desarrollen la habilidad de buscar soluciones a los distintos problemas y compartir aprendizajes en un espacio de autonomía y colaboración constante (p.56).

En este sentido, se considera que los educadores desempeñan un papel crucial al fomentar el pensamiento creativo desde tempranas edades promoviendo un ambiente de libertad y seguridad para expresar sus ideas, emociones y sentimientos plenamente, ya que este contribuye no solo a mejorar la socialización, autoestima y convivencia, sino también al desarrollo de la conciencia individual y colectiva de los niños.

Además, Pelier y Pérez (2019), consideran que, junto al papel del educador, la familia, especialmente los padres, tiene un rol importante en el desarrollo de la creatividad. Según estos autores, los padres mediante sus interacciones cotidianas con sus hijos, pueden estimular creatividad, la curiosidad, la exploración y capacidad de expresar ideas y emociones de forma libre. Así mismo, cuando los padres apoyan emocionalmente y valoran el esfuerzo de cada niño, crean un ambiente que promueve la autonomía y fortalece la creatividad. En definitiva, la cooperación entre la casa y la escuela es primordial, ya que al diseñar actividades variadas y mantener una comunicación abierta entre la comunidad educativa, fortalecen las habilidades creativas desde pequeños y permiten que los niños se sientan seguros, motivados y preparados para explorar, pensar y resolver desafíos de manera autónoma y confiada.

### **2.2.1.9. Organización de las escuelas para fomentar el pensamiento creativo**

Según la OCDE (2018), las escuelas deben preparar a los estudiantes para afrontar empleos que todavía no existen, manejar tecnologías que predominará en el futuro y resolver

problemas sociales que aún se desconoce. Así mismo, Moura de Carvalho y Almeida (2020), consideran que conocer las edades de los alumnos es fundamental para promover el pensamiento creativo, y que cuanto más pequeños sean, mejores serán sus aprendizajes; por lo que resulta adecuado promover la creatividad como una habilidad integral útil para afrontar los desafíos de la vida diaria.

De forma similar, es importante rescatar la Declaración del Foro Mundial de Educación desarrollada en Corea del Sur en 2015, el cual establece que “la educación de calidad fomenta la creatividad y el conocimiento, asegurando la adquisición de competencias” (UNESCO, 2015, p. 17). Esta declaración reafirmó el papel crucial de la educación como motor primordial en el desarrollo social e integral de los niños; además de enfocarse en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como el aprendizaje a lo largo de toda la vida para todas las personas.

De este modo, la educación se considera como una herramienta fundamental para la supervivencia y el desarrollo frente a la creciente globalización, en este contexto, el pensamiento creativo es visto como un aliado principal de la escuela en la preparación de los estudiantes para desenvolverse frente a los futuros desafíos. Sin embargo, la incorporación efectiva de la creatividad en el ámbito escolar requiere más que un espacio adecuado, pues necesita tanto docentes como estudiantes asuman riesgos, aprendan de sus errores y afronten situaciones con una mentalidad abierta y reflexiva. Por tanto, para que la creatividad se desarrolle de manera positiva dentro de las instituciones educativas, es necesario atender a las diversas necesidades de los estudiantes, implementando técnicas y estrategias que promuevan el pensamiento creativo mediante metodologías dinámicas e innovadoras, las cuales deben estar dirigidas a fomentar competencias que permitan a los alumnos no solo adquirir conocimientos, sino también aplicarlos en la resolución creativa de problemas, adaptándose a contextos cambiantes y complejos.

#### **2.2.1.10. La creatividad en la nueva era**

En la actualidad la creatividad se ve limitada por la presión generada por los sistemas educativos, los cuales buscan llenar de conocimientos a los estudiantes, mas no, en fortalecer sus propias habilidades. Robinson (2006), argumenta la importancia de fomentar la creatividad en los sistemas educativos y en el entorno laboral, por ello, propone un enfoque educativo mucho más dinámico e innovador, que permita a los estudiantes desarrollar una

diversidad de talentos y habilidades. También, sostiene que es fundamental crear un ambiente de aprendizaje que estimule la curiosidad, la experimentación y el pensamiento divergente, con la finalidad de incentivar a los estudiantes no solo adquirir conocimientos, sino también desarrollar la capacidad de resolver problemas, de generar ideas nuevas y de adaptarse a los desafíos cambiantes del mundo actual.

Por tal razón, en este trabajo se pretende desarrollar los talleres 3R, ya que ofrecen múltiples beneficios de gran relevancia en la actualidad, por ejemplo: a disminuir los residuos y conservar los recursos naturales, fomentar así el cuidado ambiental, y estimular la creatividad y la innovación al incentivar la resolución de problemas y el diseño original de productos con materiales reciclados. Estos talleres también tienen un impacto social significativo al educar sobre la importancia del reciclaje, promover la inclusión social y fortalecer las comunidades.

#### **2.2.1.11. Neurociencia y creatividad**

Contrario a la creencia popular de que la creatividad reside solo en el hemisferio derecho del cerebro, la neurociencia moderna ha demostrado que la creatividad surge de la interacción dinámica entre ambos hemisferios y la interacción de múltiples regiones cerebrales. De Felipe (2023), explica que el cerebro es un órgano fascinante y altamente adaptable, capaz de reorganizarse mediante la neuroplasticidad para aprender y generar nuevas ideas, esta capacidad adaptativa es especialmente relevante durante la niñez, cuando el cerebro está en desarrollo y es más receptivo a estímulos que fomentan el aprendizaje creativo.

Además, menciona que la creatividad se basa en la interacción de diversas redes cerebrales, tales como: la red por defecto ubicada en el córtex prefrontal medial, encargada de la imaginación y generación espontánea de idea; la red ejecutiva, localizada principalmente en el córtex prefrontal dorsolateral, que controla la atención, planificación y evaluación crítica de ideas; y la red de asignación de relevancia, que evalúa y selecciona las ideas más pertinentes para ejecutarlas. Así mismo, resalta la importancia de estudiar el cerebro para entender cómo funcionan esos procesos y cómo se pueden potenciar mediante estrategias educativas, especialmente en las etapas tempranas donde la plasticidad cerebral es mayor y el aprendizaje más efectivo.

### 2.2.1.12. Dimensiones del pensamiento creativo

La creatividad es la habilidad de generar ideas nuevas, únicas y viables para dar solución situación problemática. En el contexto educativo, es fundamental promover el pensamiento crítico, la innovación y la solución creativa de desafíos en cada estudiante, y para poder evaluar esta habilidad de manera adecuada, se consideran cuatro dimensiones esenciales: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, las cuales permiten medir no solo la cantidad de ideas que un estudiante puede generar, sino también su variedad, novedad y nivel de detalle; ya que comprender cada una de ellas es importante para identificar y fortalecer el pensamiento creativo en el aula.

**a. Fluidez.** Definida como la capacidad de crear muchas ideas o soluciones en un tiempo determinado con el propósito de resolver una situación problemática. Es decir, invita al individuo a explorar muchos caminos y opciones viables para tratar de llegar a una solución específica de un problema. Además, se considera que la fluidez de la mente es la que hace posible que uno genere múltiples respuestas que aumentan las posibilidades de llegar a una solución creativa (Guilford, 1967).

**b. Flexibilidad.** Guilford (1967), manifiesta que esta capacidad se refiere a la destreza para cambiar de perspectiva o enfoque al momento de generar ideas, adaptándose a nuevas situaciones y considerando los diferentes aspectos de un problema. La flexibilidad es una habilidad cognitiva que ayuda a las personas a adaptarse a circunstancias cambiantes y a ver un problema desde diferentes posturas. Esta capacidad es esencial para la resolución creativa de problemas, ya que permite a las personas considerar soluciones fuera de los enfoques tradicionales. En conclusión, esta capacidad juega un papel muy relevante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes porque les permite ejecutar tareas desde diversas perspectivas.

**c. Originalidad.** Es la habilidad de generar ideas novedosas y únicas, que no sean comunes ni evidentes; las personas con un alto nivel de originalidad son capaces de generar soluciones inusuales y poco convencionales, que se alejan de los patrones de pensamiento habituales. Esta característica es fundamental para la innovación, ya que permite a los individuos alejarse de los patrones de pensamiento establecidos y explorar nuevas posibilidades (Guilford, 1967).

**d. Elaboración.** Guilford (1967), señala que la elaboración sería la capacidad de desarrollar, enriquecer y detallar las ideas iniciales, transformándolas en soluciones completas y bien estructuradas, es decir, concretizar o ejecutar las ideas. Esta habilidad implica la capacidad de tomar una idea simple y transformarla en una propuesta más completa y detallada. La elaboración es crucial para transformar las ideas creativas en soluciones viables y aplicables, lo que permite desarrollar proyectos y planes de acción efectivos.

Estas dimensiones son relevantes porque facilitan la producción de nuevas ideas y la creación de soluciones efectivas a los distintos problemas. Asimismo, cualidades como estas promueven la adaptabilidad a situaciones complejas desarrollando el pensamiento creativo y crítico estimulando el desarrollo personal y profesional de los individuos.

### **2.2.2. Talleres 3R**

#### **2.2.2.1. Definición de taller**

Gardey y Perez (2021), consideran que un taller es "un espacio donde se trabaja de forma manual", también puede ser un intercambio formal donde los participantes, a través de un proceso guiado por un ponente o facilitador, se comprometen a la práctica y al aprendizaje de habilidades para aplicarlas en la toma de decisiones. Por otro parte, Gómez del Campo del Paso et al. (2014), definen un taller como un espacio de aprendizaje en el que la relación entre el conocimiento y los estudiantes es interactiva, en el cual se facilitan procesos grupales e individuales a través de los cuales se socializan los logros de los aprendices.

Desde una mirada pedagógica, un taller puede definirse como un espacio dinámico y participativo donde los estudiantes construyen conocimientos mediante sus experiencias, la creación y el trabajo cooperativo. Según Cabera (2016), el taller simboliza una oportunidad para transformar ideas en propuestas concretas, creando un cambio significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde el estudiante pasa a adoptar un papel activo, creativo y reflexivo. En tal sentido, esta investigación no solo busca desarrollar habilidades prácticas, sino también generar aprendizajes significativos relacionados al contexto social, cultural y ambiental; asimismo, al aplicar al enfoque 3R, el taller se

convierte en un medio para fortalecer la creatividad, fomentar la conciencia ambiental y proyectar iniciativas con sentido transformador.

#### **2.2.2.2. Estructura de un taller**

Según Alfaro y Badilla, (2015) un taller se estructura de la siguiente manera:

**a. Saludo y bienvenida.** Considerado un espacio apropiado para la creación de un entorno amigable y favorable que motive a las personas a participar activamente en las actividades, este momento no es solo una mímica; sino, también implica establecer una atmósfera de calma y disponibilidad.

**b. Motivación.** Es un paso importante en las actividades, ya que se trabaja en dirigir la curiosidad y el interés de los niños con el objetivo que estos se involucren en el proceso de aprendizaje; puesto que la motivación adecuada permite una vinculación emocional con el tema del taller, facilitando la disposición de los participantes para una concreción real del desarrollo de la actividad.

**c. Desarrollo del tema.** Es el momento con mayor relevancia donde se promueve el aprendizaje activo, en el que a los aprendices no solo se les brinda conocimientos, sino que también se les da un medio a través del cual poner en práctica esos conocimientos con destreza y de todas las maneras posibles. Este enfoque interactivo es esencial para el aprendizaje porque a través de acciones reales, se motiva a los niños para un aprendizaje más profundo y de calidad.

**d. Cierre.** Es el espacio en el que se reflexiona acerca del trabajo realizado, aquí se obtiene un resumen de lo aprendido, después de lo cual se lleva a cabo un análisis sobre el aprendizaje alcanzado. Este proceso no solo sirve para consolidar el aprendizaje, sino que también hace que los participantes se detengan a pensar en cómo se puede aplicar el aprendizaje en otras situaciones, no solo en el aula sino en la vida cotidiana.

**e. Evaluación.** Cumple una función crucial en el aprendizaje, no solo en la evaluación del conocimiento adquirido al finalizar la actividad, sino también en la evaluación del proceso de aprendizaje en el cual se puede identificar las debilidades y fortalezas de los participantes y del taller en su conjunto. Esta evaluación puede ser en forma

de observaciones y comentarios o de pruebas específicas, y tiene la finalidad de asegurar que se logren los objetivos del taller (p.100).

### **2.2.2.3. El reciclaje**

García (2025), define al reciclaje como una práctica esencial para la mejora de la concientización ambiental, la cual implica la recuperación y transformación de residuos con el objetivo de reducir la cantidad de desechos, al mismo tiempo de fomentar actitudes responsables en los estudiantes y promover la gestión razonable de los recursos.

Al trasladar esta idea al contexto educativo mediante estrategias activas como los talleres 3R, se invita a los estudiantes no solo comprender el valor del reciclaje desde lo teórico, sino también a experimentar de manera vivencial. En este estudio, se observó que, al involucrarlos directamente en el proceso de transformar residuos en materiales útiles o creativos, se fortalecen competencias como la conciencia ambiental, la responsabilidad y, sobre todo y lo más importante, el pensamiento creativo.

#### **Material reciclable**

INTERNATIONAL SCHOOL (2020), aporta la idea de que, un objeto reciclable es aquel que puede volver a utilizarse con la finalidad de transformarlo o también es posible reutilizarlos para su función original, todo ello con el objetivo de nuevamente dar a estos desechos productividad. Si bien no todo se puede reciclar, la reutilización de muchos objetos contribuye a reducir la cantidad de desechos y al cuidado del medio ambiente. En esta investigación, se trabajó con materiales reciclables como papel, cartón, plástico y metal, los cuales fueron reutilizados por los estudiantes en actividades creativas durante los talleres 3R, promoviendo tanto la conciencia ambiental como el desarrollo de la creatividad.

### **2.2.2.4. Importancia del material libre y reciclado**

Considerando los aportes de Zevallos (2022), usar material reciclado como estrategia didáctica favorece el desarrollo de la creatividad en los estudiantes mediante actividades que promueven la reutilización de recursos. Estos materiales, además de ser accesibles y económicos, estimulan la imaginación y el pensamiento creativo, originando un aprendizaje activo y significativo dentro del aula.

En tal sentido, la importancia de usar este tipo de material radica no solo en su valor pedagógico, sino también en su aporte a la conciencia ambiental de los estudiantes. Utilizar material reciclado en el contexto educativo permite que los estudiantes exploren soluciones nuevas utilizando elementos de desecho, así mismo, desarrollar habilidades como la innovación, la responsabilidad y el trabajo colaborativo. Además, genera experiencias escolares más inclusivas, ya que estos recursos están al alcance de todos y facilitan aprendizajes vivenciales considerando la realidad del estudiante.

#### **2.2.2.5. Impacto de los talleres 3R en el pensamiento creativo**

Los talleres 3R (Reducir, Reutilizar y Reciclar) representan un espacio educativo dinámico en el que los estudiantes desarrollan su pensamiento creativo al transformar materiales de desecho en elementos útiles, originales o llamativos. Este tipo de experiencias fomenta en los niños la capacidad de imaginar, resolver problemas de manera innovadora y encontrar nuevos usos para lo que antes se veía como basura.

Además, estos talleres desarrollan una conciencia ambiental activa, formando ciudadanos más responsables y comprometidos con el cuidado del planeta; ya que, al trabajar en equipo comparten sus ideas con libertad, permitiendo a los niños no solo aprender a crear, sino también a sentirse empoderados al reconocer su capacidad para generar un cambio positivo en su entorno. De esta manera, los talleres 3R vinculan la educación ambiental con el desarrollo de la creatividad de manera significativa, cercana y transformadora.

#### **2.2.2.6. Beneficios ambientales y educativos de los talleres 3R**

Los talleres 3R son una herramienta útil dentro del aula, ya que permiten fortalecer tanto aspectos ambientales como educativos de forma práctica y significativa. Mediante estas actividades, los estudiantes no solo aprenden a cuidar el medio ambiente, sino que también desarrollan su creatividad, su capacidad para resolver problemas y a trabajar en equipo.

Desde el punto de vista ambiental, los talleres ayudan a tomar conciencia sobre la importancia de reducir los residuos, reutilizar lo que aún puede tener un posible uso y reciclar de manera correcta los desechos, así mismo, crea un espacio donde los estudiantes aprenden a valorar los recursos que tienen a su alrededor y a descubrir que muchos materiales que normalmente desechamos pueden transformarse en algo útil y decorativo.

Esto no solo genera un impacto positivo en la escuela, sino que también influye en sus hogares y comunidades.

En cuanto al aspecto educativo, estas actividades fomentan hábitos de responsabilidad que los estudiantes pueden aplicar en su vida cotidiana, como usar ambos lados de una hoja, separar la basura o reutilizar materiales en sus tareas escolares. Además, los talleres 3R impulsan la creatividad, puesto que animan a los niños a imaginar nuevos usos para objetos que antes creían inservibles. Este tipo de experiencias fortalece su autoestima, su pensamiento original y su capacidad para trabajar con los demás por un mismo propósito.

También se promueve el trabajo colaborativo, ya que muchas de las actividades se realizan en equipo, lo cual refuerza destrezas como la comunicación, escucha activa y el respeto por las ideas del otro. Esto va generando que los estudiantes se conviertan en agentes de cambio, comprometidos con el cuidado del planeta y conscientes de que pequeñas acciones pueden generar grandes diferencias.

En resumen, los talleres 3R no solo enseñan a reciclar, reducir o reutilizar; también contribuyen en la formación de estudiantes más creativos, responsables y conscientes del mundo que los rodea. Como lo afirman Arroyo-Ñahui et al. (2024), este tipo de experiencias no solo transforma la manera en que los estudiantes interactúan con su entorno, sino que también contribuyen a la formación de ciudadanos más conscientes, responsables y creativos.

#### **2.2.2.7. Herramientas y Recursos para desarrollar los Talleres 3R**

Para implementar de manera efectiva los talleres de las 3R (Reducir, Reutilizar, Reciclar), es primordial contar con herramientas y recursos que faciliten el desarrollo de actividades tanto creativas como educativas; asimismo, estos talleres necesitan materiales reciclables, herramientas de manipulación y recursos pedagógicos que promuevan la reflexión y la creación de los estudiantes. Además, se deben emplear medios audiovisuales y digitales para integrar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes visualizar ejemplos y resultados de proyectos similares, fomentando así un ambiente colaborativo y dinámico.

a. **Materiales reciclables** como papel, cartón, botellas de plástico, latas y telas viejas, que servirán como base para las creaciones artísticas y funcionales.

**b. Herramientas de manipulación** como tijeras, pegamento, pinceles, pinturas y reglas, los cuales apoyan a dar forma a los materiales reciclados.

**c. Recursos pedagógicos** como guías didácticas, fichas de trabajo y manuales que orientan a los estudiantes durante la fase creativa y en la aplicación de las 3R.

**d. Medios audiovisuales y digitales** como celular o laptop con acceso a internet, para mostrar videos educativos, tutoriales y ejemplos de trabajos, también como medio para que los estudiantes puedan compartir sus creaciones.

**e. Un espacio de trabajo adecuado**, como un aula o taller con mesas, sillas y espacio suficiente para que los estudiantes trabajen cómodamente y de manera colaborativa.

#### **2.2.2.8. Dimensiones**

Este trabajo está dirigido a la implementación de talleres 3R, basándose en la regla de concientización ambiental tomando en cuenta los términos: Reducir, Reciclar y Reutilizar; las cuales, según García (2000), son propuestas de la organización GreenPeace para proteger el medio ambiente:

**a. Reducir.** Es un término referido a la acción de disminuir nuestro consumo de recursos y energía. Es decir, ser conscientes de la cantidad de objetos materiales que utilizamos y buscar formas de minimizar nuestro uso para conservar los recursos naturales y producir menos residuos.

**b. Reciclar.** Esta acción implica separar los residuos según sus tipos de materiales (plástico, papel, vidrio, etc.) para que luego puedan ser sometidos a procesos de transformación. Este proceso permite que las materias primas de los productos desechados se utilicen para fabricar nuevos productos.

**c. Reutilizar.** Es la acción que consiste en dar una segunda vida a los productos que usualmente desecharíamos. Esto puede lograrse reparándolos o utilizando sus materiales para otros fines distintos a los originalmente son utilizados.

La incorporación de estas acciones resulta esencial para disminuir el impacto ambiental negativo, al minimizar la generación de residuos y el uso de recursos naturales., lo cual resulta fundamental para el contexto en el que se desarrolla. Por tanto, el enfoque en

estas tres acciones proporciona una base sólida para comprender y mejorar las prácticas ambientales dentro del marco de la investigación.

## **2.3. Sistema de categorías y subcategorías**

### ***2.3.1. Definición conceptual***

Torrance (1866; como se citó en Sático, 2018) señala que las personas creativas tienen la capacidad de identificar problemas, buscar soluciones innovadoras, formular conjeturas, plantear hipótesis, revisarlas y comunicar resultados. Es crucial fomentar la creatividad en los niños, ya que les permitirá enfrentar con éxito las diversas situaciones que se les presenten en diversos aspectos de la vida.

La asociación de MEDIO AMBIENTE Y SALUD (2022), señala que la "regla de las 3R" declara que la intención es reducir al mínimo la producción de desechos innecesarios, reutilizar los desechos que ya existe y reciclar objetos para poder reutilizarlos. Se trata de cambiar el comportamiento de consumo hacia patrones más responsables y sostenibles, y de ejercitar la creatividad humana, pero esta vez al servicio de la reducción de desechos, como una de las respuestas prácticas a uno de los desafíos medioambientales más grandes de nuestro tiempo.

### ***2.3.2. Definición operacional***

Si hablamos de creatividad nos referimos a la habilidad de crear nuevas ideas, soluciones, o ciertos productos que sean únicos e innovadores, los cuales van a depender mucho del entorno, la educación, la cultura y las experiencias personales de cada individuo. La creatividad no es simplemente un momento de inspiración, sino que va depender de un proceso sistemático incluyendo etapas como: la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, los cuales se evalúan en los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto.

Los talleres "3R", hace referencia a un enfoque pedagógico basado en los principios de las 3R: Reducir, Reutilizar y Reciclar; con el objetivo de fomentar una cultura de sostenibilidad y cuidado ambiental. En dichos talleres se utilizará diferentes materiales reciclados que permitirán a los niños desarrollar su pensamiento creativo, generando diversas ideas para la solución de los desafíos presentados; los talleres estarán conformados por 18 sesiones aplicadas en el aula con los estudiantes.

### Matriz de categorías y sub categorías

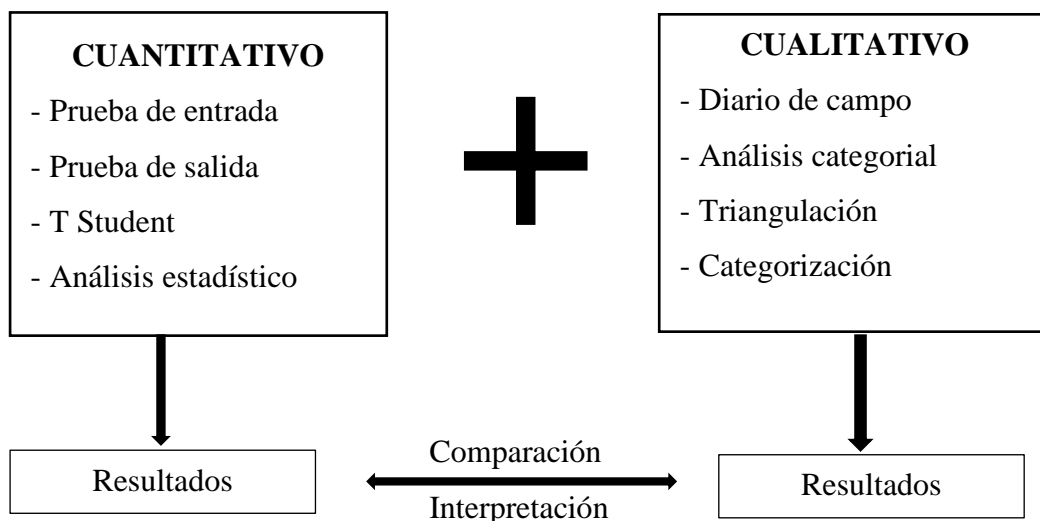
Categorías	Subcategorías	Indicadores	Instrumento
<b>Pensamiento creativo</b>	Fluidez	Genera ideas en respuesta a diferentes estímulos.	Test de pensamiento creativo de TORRANCE
		Genera ideas en un tiempo determinado.	
	Flexibilidad	Es capaz de cambiar de un enfoque a otro.	
		Propone respuestas rápidas a situaciones nuevas.	
	Originalidad	Crea materiales propios según sus preferencias.	
		Crea algo trascendente a lo conocido.	
Elaboración	Es capaz de agregar elementos nuevos a una idea básica.		
	Presenta claridad y precisión en la expresión de ideas.		
<b>Talleres 3R</b>	Reciclar	Clasifica correctamente los materiales reciclables y no reciclables.	Escala de valoración
		Comprende la importancia del reciclaje y cómo contribuye a la protección del medio ambiente	
	Reducción	Identifica oportunidades de reducción.	
		Se compromete con prácticas de reducción en la vida diaria	
	Reutilizar	Es creativo al reutilizar los materiales	
		Busca nuevos usos para objetos.	

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación

Este estudio emplea un enfoque de investigación mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos de manera sistemática, empírica y crítica; Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que, el objetivo de este enfoque es recopilar y analizar datos diversos para alcanzar un entendimiento más profundo del tema estudiado. Los datos cuantitativos serán los datos obtenidos de las aplicaciones de las pruebas de entrada y salida que serán recogidos mediante el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (1974), así mismo; los datos cualitativos serán recogidos mediante la observación rigurosa en clase y para ello se utilizarán los registros etnográficos.

Esta investigación es de tipo aplicada, enfocada en resolver problemas específicos en contextos determinados. Según el Manual de Frascati (2015), este tipo de investigación busca generar nuevos conocimientos orientados a aplicaciones prácticas, con el fin de identificar posibles usos de la investigación básica o desarrollar nuevos enfoques para abordar problemas concretos. Esta investigación pretende mejorar el bajo nivel de creatividad basándose en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, para ello se planificará y ejecutará 18 sesiones de intervención basadas en talleres de material reciclado.



Además, el diseño de la investigación será pre-experimental, como lo explica Ramos-Galarza (2021), este diseño implica manipular intencionalmente una o más variables independientes para analizar su efecto sobre las variables dependientes. Esta investigación se desarrollará bajo el siguiente gráfico experimental con un grupo pre y post test.

G.E	O1	X	O2
-----	----	---	----

G.E: Grupo Experimental: 31 estudiantes

O1: Información del pre test: Diagnóstico del Test del Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT).

X: Variable dependiente: Talleres 3R

O2: Información del pos test: Evaluación del Test del Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT).

Además, se ha tenido en cuenta cuatro categorías que ha permitido recuperar y analizar los datos cualitativos de la investigación, lo cual está bajo el diseño propio del siguiente gráfico:

C1	C2	C3	C4
----	----	----	----

C1: Las ob las acciones de los estudiantes durante los talleres.

C2: Los registros de las SD, identificando las mejoras de los estudiantes durante los talleres.

C3: La categorización de las evidencias según a las dimensiones del pensamiento creativo.

C4. La interpretación de los resultados sobre el nivel del pensamiento creativo.

### **3.2. Grupo/población y muestra de estudio**

#### **3.2.1. Población**

La población está compuesta por los alumnos de primero al sexto grado de una institución educativa primaria del distrito de Chota, con un total de 450 estudiantes, distribuidos en 13 aulas.

#### **3.2.2. Muestra**

La muestra del estudio estuvo constituida por la totalidad de estudiantes que cursaban el quinto grado en una institución educativa primaria del distrito de Chota. Al inicio del estudio participaron los 31 estudiantes en el pre test; sin embargo, uno de ellos por motivos familiares tuvo que ser trasladado a otra región y dejó de participar en los talleres

programados, cabe destacar que dicho estudiante mostraba habilidades creativas positivas, por lo que, si hubiese continuado, probablemente habría constituido un mayor avance en el promedio general. Además, su salida no afectó significativamente los resultados, ya que fue una pérdida mínima, por razones externas al estudio y no por su desempeño en las actividades. La muestra está distribuida de la siguiente forma.

GRADOS	ESTUDIANTES					
	MASCULINO		FEMENINO		TOTALES	
	f	%	f	%	f	%
<b>Quinto grado</b>	15	48%	16	52%	31	100%

*Nota.* Nóminas de matrícula de la I.E. 11039 “Inmaculada de Chota” – Chota 2025

### 3.3. Métodos

#### 3.3.1. Método de proyectos

Gálvez (2020), sostiene que el método de proyectos desempeña un rol esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando el interés y la participación activa del estudiante, así como desarrollando habilidades metódicas y la autosuficiencia en la realización de tareas. Además, esta metodología promueve competencias esenciales del siglo XXI.

Este método se empleará durante la planificación, la ejecución y la evaluación de todas las actividades que permitan solucionar el problema de investigación. En este caso se ejecutará los talleres 3R de acuerdo a las posibilidades de los estudiantes con la finalidad de que se promueva el logro del pensamiento creativo que les permita solucionar problemas relevantes de su contexto en interacción con la realidad objetiva y subjetiva.

#### 3.3.2. Método hipotético

Este método es considerado un enfoque que surge de la formulación de hipótesis como suposiciones tentativas sobre una realidad, las cuales luego se contrastan experimentalmente mediante la recolección y análisis de datos. Según Hernández et al. (2014), este método "surge de una situación problemática, se formula una hipótesis y luego la somete a prueba con base en la evidencia empírica para decretar si ésta será aceptada o rechazada" (p. 52).

En este estudio, se utilizó este método para corroborar si existía una diferencia significativa entre los resultados extraídos del pre test y pos test, evaluando el impacto de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo.

### ***3.3.3. Método hermenéutico***

El método hermenéutico está enmarcado en la interpretación profunda de significados a partir de textos, discursos, conductas o experiencias humanas. Según Taylor y Bogdan (1987), "la hermenéutica es el arte de comprender e interpretar el significado de la acción humana y de los productos culturales" (p. 23). Este método permite al investigador analizar cómo los individuos perciben, expresan y construyen sentido en torno a una experiencia.

En la investigación, se aplicó el método hermenéutico para interpretar la información cualitativa recogida a través de los diarios de campo, la observación y las expresiones durante las producciones creativas de los estudiantes, con el propósito de comprender el desarrollo del pensamiento creativo desde una perspectiva vivencial.

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

### ***3.4.1. Diario de campo***

Pérez y Merino (2021), el diario de campo es considerado una herramienta valiosa para los investigadores, ya que les permite registrar y organizar sistemáticamente sus observaciones, experiencias y eventos relevantes. Esto genera un registro detallado y contextual de la información, la cual será posteriormente analizada con el fin de alcanzar conclusiones relevantes para el estudio.

Se utilizó para registrar de forma sistemática las conductas, recoger impresiones, situaciones significativas, reacciones de los estudiantes y comportamientos durante la elaboración de los productos de los estudiantes durante los talleres 3R, permitiendo obtener evidencia cualitativa del proceso de mejora en su pensamiento creativo.

### ***3.4.2. Cuestionario***

Hernández et al. (2014), definen al cuestionario como conjunto estructurado de preguntas relacionadas a una o más variables que se desean medir y que la naturaleza y

contenido de las preguntas varían de acuerdo a los aspectos que se van a medir" (p. 217). Babbie (2016), "Un cuestionario es un instrumento diseñado para la recopilación de datos, compuesto por un conjunto sistematizado de interrogantes escritas que se presentan a un grupo de encuestados para obtener información sobre sus actitudes, opiniones, conocimientos o comportamientos" (p. 250).

Este instrumento fue utilizado como prueba de entrada y salida para recolectar información cuantitativa mediante la aplicación del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), permitiendo evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes antes y después de la implementación de los talleres 3R teniendo en cuenta seis ítems.

### ***3.4.3. Escala de valoración***

Becerra (2012), considera que esta técnica es una herramienta que facilita la evaluación sistemática del grado en que se logra un comportamiento o característica particular. Esto implica que el observador no solo identifica la presencia o carencia de un rasgo, sino que también evalúa personalmente la intensidad de su manifestación. De este modo, se puede determinar el nivel de logro de un comportamiento o característica, y comparar las diferencias entre los sujetos evaluados.

En este trabajo se empleó como instrumento complementario para evaluar el nivel de desempeño creativo de los estudiantes antes y después de la ejecución de las actividades, considerando indicadores como "muy bajo (0-2)", "bajo ((2-4)", "medio (4-6)", "alto (6-8" y "muy alto (8-10)" de acuerdo al Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT) para medir las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

### ***3.4.4. Validez de las pruebas diagnósticas***

**Validez:** Hernández-Sampieri et al. (2014) consideran que la validez está relacionada con la capacidad que tiene un instrumento para representar y medir con éxito un concepto teórico específico. En otras palabras, este término indica en qué medida un instrumento evalúa con precisión la variable que se propone medir, en este caso, el pensamiento creativo.

Para esta investigación se aplicó un cuestionario como prueba diagnóstica que permitió medir en nivel de desarrollo del pensamiento creativo mediante las dimensiones de fluides, flexibilidad, originalidad y elaboración, la misma que se ha validado con el “Alfa de Cronbach” que definida por Cronbach (1951), es una estimación de la correlación esperada de una prueba o instrumento con todas las demás posibles pruebas de igual longitud que miden el mismo constructo. En otras palabras, esta herramienta ayuda a evaluar si las preguntas o ítems de la prueba se agrupan homogéneamente y reflejan de manera adecuada el concepto de pensamiento creativo.

Este estudio utilizó esta medida estadística para verificar la confiabilidad interna del cuestionario aplicado a los estudiantes asegurando que los ítems utilizados midieran de forma sólida el pensamiento creativo. Por ello, la prueba diagnóstica fue evaluada mediante una ficha de confiabilidad por tres expertos, los datos fueron validados por alfa de Cronbach, estos resultados se exponen a continuación.

#### **Experto 1**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,762	8

#### **Experto 2**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,857	8

#### **Experto 3**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,914	8

### **3.5. Técnicas de análisis e interpretación de datos**

#### **3.5.1. Análisis cualitativo**

Denzin y Lincoln (2011), sostienen que el análisis cualitativo se distingue por su enfoque interpretativo y comprensivo. En contraste con los métodos cuantitativos, este

análisis busca desentrañar modelos y generar teorías a partir de datos que no pueden ser fácilmente cuantificados. El análisis cualitativo es de tipo descriptivo.

En este trabajo de investigación se emplearon la observación, cuestionario y diario de campo. Para ello, se tomó como base las teorías de Guilford, Torrance y Vygotsky que nos hablan del pensamiento creativo, las cuales favorecieron la identificación y comprensión de los comportamientos observados durante los talleres, centrando la atención en las cuatro dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, con la finalidad de verificar la efectividad de las actividades implementadas.

### ***3.5.2. Triangulación Concurrente***

Denzin (1989), destaca la triangulación como una estrategia fundamental para optimizar la validez y precisión de los hallazgos de investigación. La triangulación involucra el uso de distintos métodos, fuentes de datos o perspectivas teóricas para estudiar un mismo tema desde distintos ángulos. De esta manera, se puede contrastar y validar la coherencia de los resultados obtenidos. La triangulación metodológica consiste en la aplicación simultánea de métodos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio. En este caso se empleó para integrar simultáneamente los resultados cuantitativos de la prueba de entrada y salida con los hallazgos cualitativos, logrando una comprensión más integral y validada del impacto de los talleres 3R en el pensamiento creativo.

### ***3.5.3. Categorización***

La categorización emerge como un proceso clave en el análisis cualitativo. Esta técnica permite organizar y clasificar los datos en grupos o categorías temáticas, facilitando su análisis e interpretación. Como señalan Strauss y Corbin (2002), la categorización involucra la asignación de códigos a los datos y la posterior agrupación de estos en conceptos o temas relevantes. Esto, a su vez, favorece la detección de patrones y conexiones relevantes dentro del fenómeno analizado. En esta investigación se aplicó para organizar la información cualitativa en categorías relacionadas con las dimensiones del pensamiento creativo (originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración), facilitando el análisis e interpretación de los datos recogidos.

### **3.6. Plan de acción**

#### **3.6.1. Campos de acción: fundamentación**

En el presente proyecto se utilizarán los talleres 3R con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo, dicho proyecto será utilizado porque permite a los estudiantes crear algo nuevo, innovando y dar solución a problemas de forma más creativa.

En la actualidad existen diversas actividades y estrategias didácticas que permitan desarrollar y aumentar la habilidad creativa en niños y niñas; los cuales muestran buenos resultados ya que les permiten asimilar nuevos conocimientos. Teniendo en cuenta la habilidad a desarrollar en este proyecto se ha considerado las siguientes estrategias:

### 3.6.2. Matriz del plan de acción

Hipótesis de acción N°1: La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de fluidez en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025

Taller	Indicadores de resultado	Secuencias didácticas	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumento de evaluación	Temporalidad	
Taller de Reducción de Residuos	Los niños identifican y enumeran formas de reducir residuos.  Los niños generan diversas ideas de manera rápida y espontánea para reutilizar materiales reciclables.	Fluidez	Tormenta de ideas ecológicas	Identifica los factores de la contaminación en el distrito	Realizan una maqueta evidenciando los factores de contaminación en el planeta y como reducir la contaminación, usando materiales reciclados.	Escala de valoración	Abril
				Propone ideas de cómo reducir los residuos			
			Creación de soluciones rápidas	Identifica los materiales que se pueden reutilizar			
				Plantea diversas formas en las que se pueden reutilizar los materiales reciclados			
	Los niños reconocen la importancia de cuidar el medio ambiente mediante la reutilización de desechos.		Historias de un futuro sostenible	Imagina y describe un futuro sin contaminación.	Elabora una historieta sobre un futuro sin contaminación.	Escala de valoración	Abril
				Escribe y/o dibuja una historieta sobre el futuro que imaginó.			
			De corazón a corazón	Propone ideas para el agasajar la labor de la madre en su día.	Elaborar un detalle por el día de la madre en forma de corazón.	Escala de valoración	Mayo
				Diseñar un mural de reciclaje.			

Hipótesis de acción N.º 02: La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de flexibilidad en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025

Taller	Indicadores de resultado	Secuencias didácticas	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumento de evaluación	Temporalidad	
Transforma y reinventa	Habilidad para modificar y adaptar ideas en la elaboración de sus productos.  Presenta innovación en el uso de materiales.  Los niños son capaces de trabajar en equipo y se ajustan a los enfoques de los demás.	Flexibilidad	"Tortuga Floreciente"	Creatividad en el diseño de maceteros en forma de tortuga.  Elaborar maceteros funcionales.	Crear una maceta con forma de tortuga utilizando materiales reciclados	Escala de valoración	Marzo
			Arte que ilumina la Navidad	Diseñar adornos navideños.  Los adornos elaborados funcionan correctamente.			
			Raíces de Alegría: "La Magia de Decorar el Árbol de Navidad"	Los productos finales son de alta calidad, cumplen su propósito funcional demostrando habilidad en la ejecución.  Crea adornos navideños a base de conos de papel higiénico.	Los estudiantes elaboran y decoran su árbol de navidad según sus preferencias utilizando material reciclado.	Escala de valoración	Diciembre
			Organizando mi escritorio	Diseñar organizadores atractivos que reflejen el uso de material reciclado  Reconoce la importancia del aprovechamiento del espacio.	Crear un organizador para sus útiles escolares	Escala de valoración	Mayo
			Mini animales	Diseña un mini animal teniendo en cuenta todas sus características  Presenta precisión en la presentación de su producto	Elaborar miniaturas de animales utilizando material reciclados	Escala de valoración	Marzo

Hipótesis de acción N.º 03: La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de originalidad en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025

Taller	Indicadores de resultado	Secuencias didácticas	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumento de evaluación	Temporalidad		
Crea tu mundo: recicla e inventa	Presenta creatividad y originalidad en el uso de materiales reciclados	Originalidad	Flores eternas	Aplica procesos creativos en el diseño y elaboración de la flor y la decoración de la botella.	Crear flores con distintos tipos de materiales reciclables.	Escala de valoración	Mayo	
				Comprende la importancia de reutilizar materiales reciclados.				
	Calidad y funcionalidad de los productos elaborados		Mensaje de amor	Diseña una tarjeta por el día de la madre.	Elaborar una tarjeta con un bonito mensaje para mamá.	Escala de valoración	Mayo	
				Agrega detalles para hacer de su trabajo único.				
	Reflexiona críticamente sobre la importancia de reducir, reutilizar y reciclar.		Esculturas de noticias	Utiliza periódicos de manera innovadora para crear formas y distintas texturas.	El producto muestra equilibrio, proporción y atención al detalle.	Crea esculturas o figuras utilizando periódicos y otros materiales reciclados.	Escala de valoración	Noviembre
				El producto muestra equilibrio, proporción y atención al detalle.				
			Cestas Eco-Creativas	La cesta es visualmente atractiva, con un uso reflexivo de colores.	El producto es resistente y puede contener objetos sin colapsar o romperse.	Crear una canasta o cesta para uso doméstico reutilizando materiales.	Escala de valoración	Mayo
				El producto es resistente y puede contener objetos sin colapsar o romperse.				
			Marcos con historia	Diseña un marco de fotos cuidadosamente con muchos detalles atractivos.	Incorpora elementos únicos que hagan del marco único y especial.	Elabora marcos de fotos personalizados detallando su inspiración y significado	Escala de valoración	Mayo
				Incorpora elementos únicos que hagan del marco único y especial.				

Hipótesis de acción N° 04: La aplicación de secuencias didácticas basadas en los talleres 3R mejora los niveles de elaboración en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025

Taller	Indicadores de resultado	Secuencias didácticas	Indicadores de proceso	Evidencias	Instrumento de evaluación	Temporalidad	
Un viaje hacia la imaginación	<p>Los estudiantes muestran originalidad e innovación en sus productos utilizando materiales reciclados.</p> <p>Los productos finales son de alta calidad, cumplen su propósito funcional demostrando habilidad en la ejecución.</p> <p>Comprenden críticamente como sus proyectos contribuyen a la sostenibilidad del medio ambiente.</p>	Elaboración	Magia en botella para mamá	<p>Crea un producto que sea de utilidad y mantenga resistencia.</p> <p>Agrega detalles para dar mayor atracción a su producto.</p>	Crea un detalle con una rosa dentro de una botella por el día de la madre.	Escala de valoración	Mayo
			Un detalle especial para papá	<p>Crear un regalo para su papá con distintos tipos de materiales reciclables.</p> <p>Aplica procesos creativos en el diseño y elaboración del regalo para su padre.</p>	“Diseñar y elaborar un detalle especial para el día del padre”.	Escala de valoración	Junio
			Mi chanchito ecológico	<p>Diseña un producto de utilidad.</p> <p>Decora de manera llamativa su alcancía.</p>	Elabora una alcancía con una botella descartable.	Escala de valoración	Junio
			Letras con encanto floral	<p>Elabora elementos decorativos y funcionales utilizando distintos materiales reciclables.</p> <p>El producto es visualmente atractivo, con un uso reflexivo de colores.</p>	Decorar la inicial de su nombre con flores hechas de material reciclado (cartón de huevo).	Escala de valoración	Junio

### 3.7. Estrategias

Las estrategias didácticas son procedimientos dirigidos al proceso de enseñanza-aprendizaje para alcanzar los propósitos educativos. Según Díaz y Hernández (2010), son "el conjunto de acciones organizadas y secuenciales que ejecuta el docente para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes". Estas estrategias deben aplicarse de acuerdo a las necesidades y rasgos de los estudiantes, el contenido a trabajar y los propósitos pedagógicos que se tenga. A continuación, se mencionará las estrategias más significativas utilizadas durante la investigación.

**a. Trabajo colaborativo.** Es una estrategia donde los estudiantes trabajan en conjunto para lograr un objetivo común, compartiendo responsabilidades, ideas y habilidades. Según Johnson y Johnson (1999), este tipo de trabajo favorece que los participantes colaboren de forma positiva, establezcan comunicación directa, asuman compromisos individuales y desarrollen habilidades para relacionarse efectivamente con los demás, los cuales son ejes esenciales para el aprendizaje significativo. En los talleres, el trabajo colaborativo permitió que los estudiantes generaran, compartieran y enriquecieran ideas creativas mientras desarrollaban actividades, lo cual fortaleció su pensamiento creativo desde la interacción social.

**b. Lluvia de ideas.** De acuerdo con Osborn (1953), su creador, la lluvia de ideas consiste en estimular la generación espontánea de ideas originales en torno a un tema o problema y luego seleccionar las más viables. En el estudio, esta técnica facilitó que los estudiantes expresen sus ideas, propusieran múltiples formas de reutilizar materiales reciclables, promoviendo también la fluidez creativa.

**c. Exposición oral.** Según Cassany (2006), "la exposición oral promueve la argumentación, la reflexión y la interacción", es decir, es una estrategia comunicativa mediante la cual los estudiantes presentan sus ideas, procesos o productos frente a sus compañeros y docentes. Durante las sesiones, se realizó la exposición oral para que los estudiantes compartieran sus creaciones realizadas con material reciclado, explicaran su proceso creativo y justificaran sus elecciones, desarrollando así la capacidad de reflexión y comunicación sobre sus ideas.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1. Descripción de resultados

#### 4.1.1. *Objetivo 1*

Diagnosticar el nivel de pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

Para evaluar el nivel de pensamiento creativo en la fase diagnóstica pre test se empleó el Test de pensamiento creativo de Torrance (TTCT), instrumento baremado, el cual contiene seis ejercicios, 2 de ellos pruebas verbales que miden mayormente la capacidad de ideas generadas a partir de estímulos verbales y cuatro pruebas gráficas que evalúan la creatividad a través de dibujos o composiciones realizadas a partir de determinadas figuras como diferentes líneas, círculos y cuadrados.

Esta prueba requiere de 90 minutos para ser desarrollada. Este instrumento está orientado a evaluar cuatro dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, las cuales permitieron identificar el nivel de pensamiento creativo que los niños han desarrollado antes de ejecutar las sesiones del plan de intervención.

Luego de obtener los resultados, se procedió a la tabulación de los datos utilizando la hoja de cálculo Excel versión 2019. Primero, se elaboró una matriz de tabulación de datos considerando las cuatro dimensiones para obtener el promedio general del nivel de pensamiento creativo de los estudiantes. Dichos resultados fueron evaluados con la siguiente valoración: escala muy bajo (0-2), escala bajo (2-4), escala medio (4-6), escala alto (6-8), escala muy alto (8-10).

A continuación, se muestra los datos de la prueba de entrada expresados en tablas y gráficos:

#### 4.1.1.1. Resultados de la prueba de entrada.

**Tabla 1**

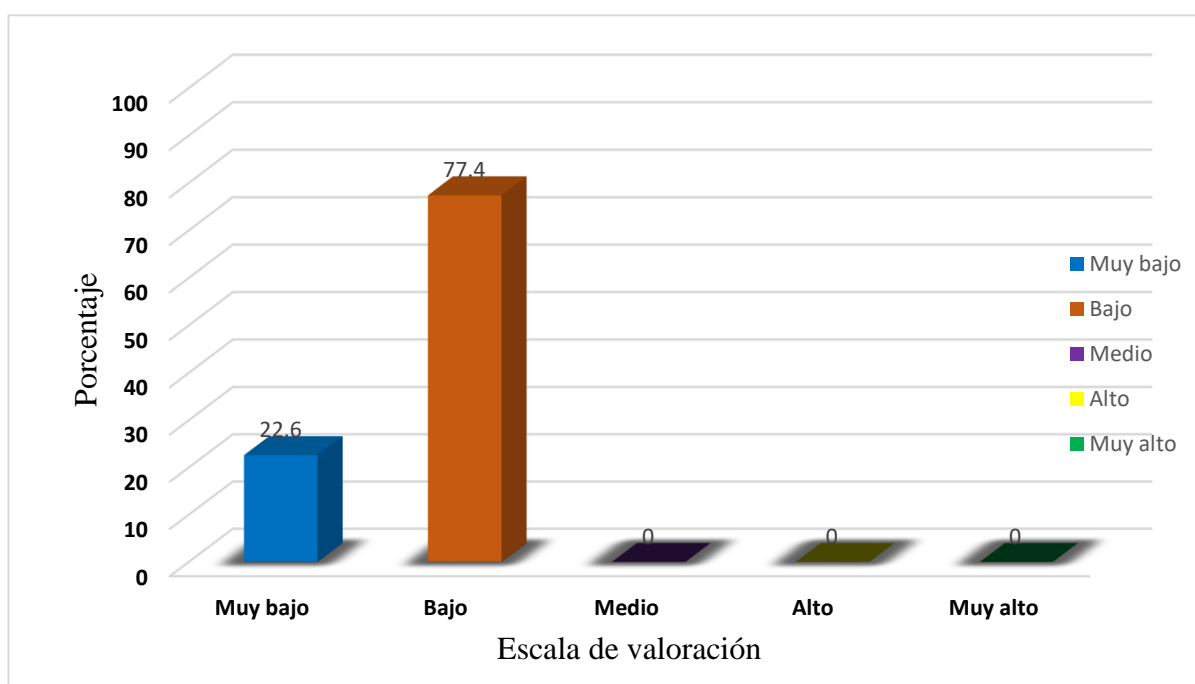
*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, en la dimensión Fluidez*

Escala de valoración	Fluidez	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	7	22.6
<b>Bajo</b>	24	77.4
<b>Medio</b>	0	0
<b>Alto</b>	0	0
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	31	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de entrada

**Figura 1**

*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, en la dimensión fluidez*



#### **Interpretación**

En la tabla 1, encontramos que la mayoría de estudiantes con un 77.4% (24) están en la escala bajo, el menor porcentaje de 22.6 % (7 estudiantes) se ubica en la escala muy bajo y ninguno está en los niveles superiores.

**Tabla 2**

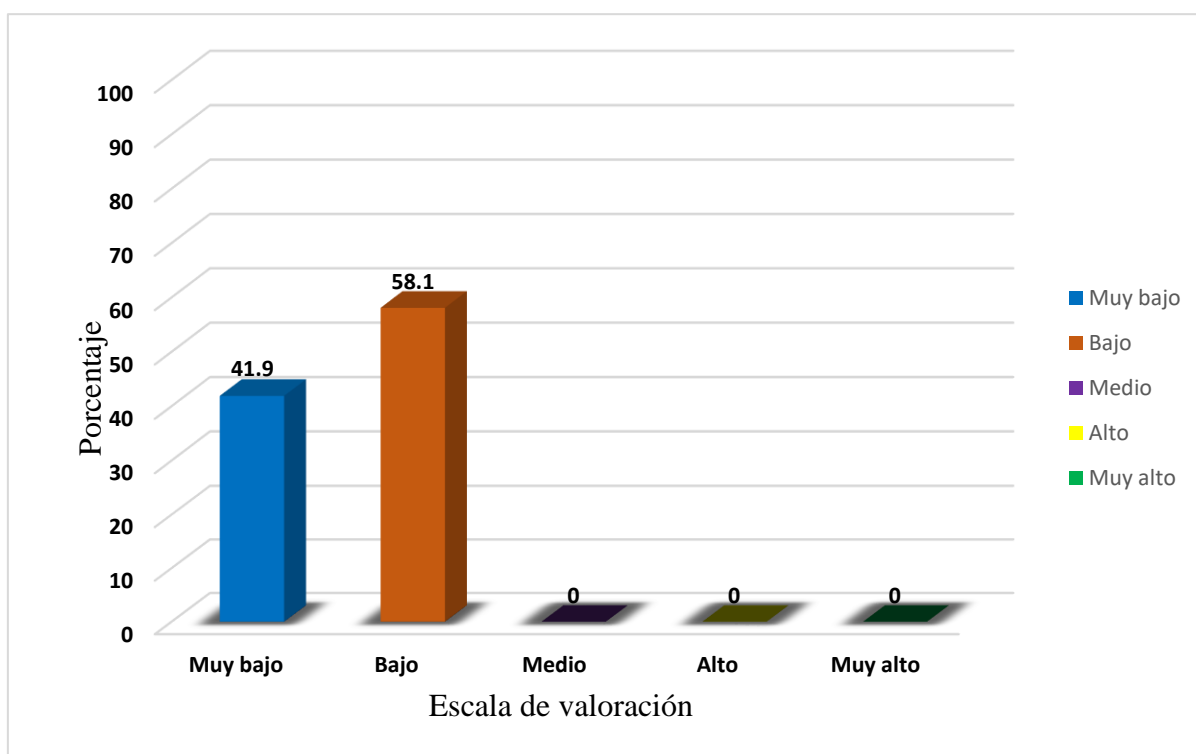
*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión Flexibilidad*

Escala de valoración	Flexibilidad	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	13	41.9
<b>Bajo</b>	18	58.1
<b>Medio</b>	0	0
<b>Alto</b>	0	0
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	31	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de entrada

**Figura 2**

*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión flexibilidad*



### **Interpretación**

Según la tabla 2, en la dimensión flexibilidad se evidencia que el 41.9 % (13) se ubica en la escala muy bajo y con un porcentaje mayor de estudiantes, el 58.1% (18) se encuentra en la escala bajo.

**Tabla 3**

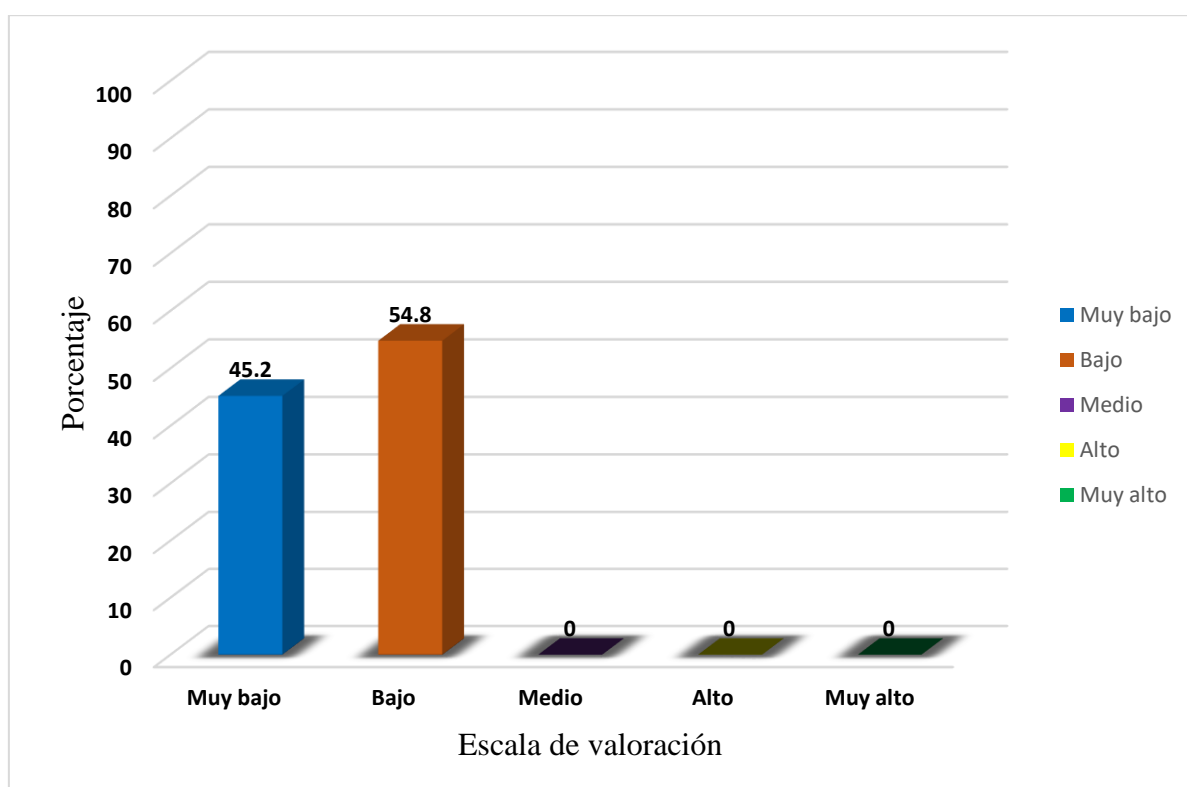
*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión originalidad*

Escala de valoración	Originalidad	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	14	45.2
<b>Bajo</b>	17	54.8
<b>Medio</b>	0	0
<b>Alto</b>	0	0
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	31	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de entrada

**Figura 3**

*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión originalidad*



**Interpretación**

En la tabla 3 se muestra que en la dimensión originalidad el 45.2 % (14) se encuentra en la escala muy bajo y más del 50 % de los estudiantes se ubica en la escala bajo con un total del 54.8 % (17).

**Tabla 4**

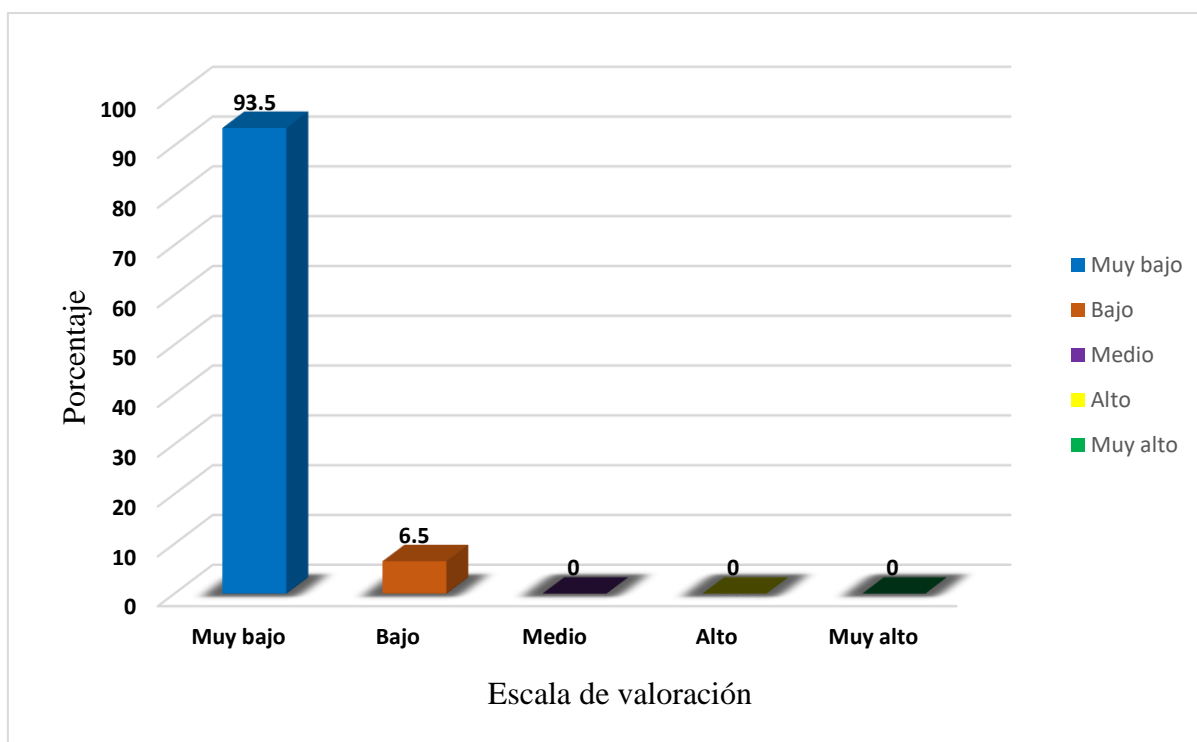
*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, en la dimensión elaboración*

Escala de valoración	Elaboración	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	29	93.5
<b>Bajo</b>	2	6.5
<b>Medio</b>	0	0
<b>Alto</b>	0	0
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	31	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de entrada

**Figura 4**

*Resultados del pre test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, en la dimensión elaboración*



### **Interpretación**

Según la tabla 4 la mayoría de los estudiantes se encuentra en la escala muy bajo y el 6.5% (2) se encuentra en la escala bajo, por tal motivo se considera que se debe fortalecer con mayor intensidad.

**Tabla 5**

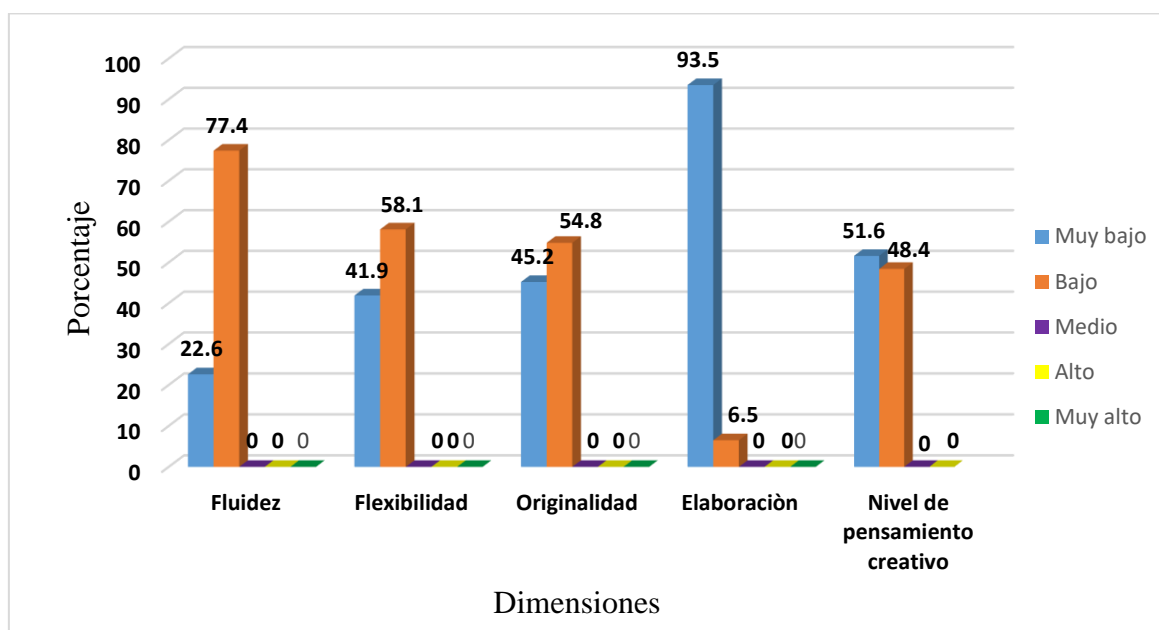
*Resultados del pre test, en el nivel de desarrollo del pensamiento creativo según dimensiones*

Escala de valoración	Dimensiones								Nivel de pensamiento creativo	
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración		N	%
	N	%	N	%	N	%	N	%		
Muy bajo	7	22.6	13	41.9	14	45.2	29	93.5	16	51.6
Bajo	24	77.4	18	58.1	17	54.8	2	6.5	15	48.4
Medio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Alto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Muy alto	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

*Nota.* Base de datos de la prueba de entrada

**Figura 5**

*Resultados del pre test, sobre el nivel de desarrollo de pensamiento creativo según dimensiones*



**Análisis e interpretación de resultados**

Según la tabla 6 en la dimensión **fluidez** el 22.6 % (7) se ubica en la escala muy bajo y el 77.4% (24) están en la escala bajo. En la dimensión **flexibilidad** el 41.9 % (13) están se ubica en la escala muy bajo y el 58.1% (18) se encuentra en la escala bajo. En la dimensión **originalidad** el 45.2 % (14) se encuentra en la escala muy bajo y el 54.8% (17) se ubica en

la escala bajo. En la dimensión **elaboración** el 93.5 % (29) se encuentra en la escala muy bajo y el 6.5% (2) se encuentra en la escala bajo.

Además, se muestra la valoración del total del pensamiento creativo, de los cuales más del 50 % de los estudiantes se ubica en la escala muy bajo, el 48.4 % (15) se ubican en la escala bajo y ningún estudiante alcanzó los niveles superiores de la creatividad, además se muestra que la dimensión elaboración requiere de mayor refuerzo.

#### 4.1.1.2. Registro de las secuencias didácticas.

Referente a los datos cualitativos de esta fase, se utilizó la observación y el diario de campo que permitió elaborar registros de las 2 primeras actividades comprendidos en el plan de acciones, estos registros categorizaron los hallazgos en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; permitiendo corroborar los resultados cuantitativos mostrados anteriormente. A continuación, se detallan los hallazgos de los resultados:

**Tabla 6**

*Pre test- Registro y categorización de diario de clase SDI\_PI\_2024*

N°	Alumno 1: (A1) Alumno 2: (A2) Docente- investigador: D	Relación de los enunciados del niño.
1	D: Pregunta ¿Qué podemos hacer con el papel reciclado?	1. Pregunta inicial como intervención de iniciativa.
2	A1: No sirve ya profesora, nosotros lo botamos.	2. La niña muestra una falta de ideas ante la problemática.
3	D: Solo podemos botarlo, ¿Si tienen hojas en casa, lo botan y ya?	3. Pregunta para reflexionar sobre el problema.
4	A2: Podemos hacer barcos y aviones (con duda).	4. El niño propone algunas alternativas.
5	D: Muy bien y si les digo que vamos hacer escultura de noticias, ¿Por qué nuestra clase lleva ese título?	5. Pregunta para que los niños descubrir alternativas.
6	A2: Porque lo vamos hacer con periódicos y ahí hay noticias (riendo).	6. El niño va descubriendo el propósito (fluidez).
7	D: Muy bien, nuestra clase lleva este título porque vamos a utilizar periódicos.	7. Menciona la intencionalidad de la clase.
8	A1: Pero ¿Qué otras figuras podemos hacer? quiero saber.	8. La niña muestra interés por la actividad.
9	D: Presenta 2 ejemplos: una rosa y un ángel hecho con periódico.	9. Al ver que no hay ideas, la docente da ejemplos para continuar la clase.

---

<p><b>10</b> A2: Aya profesora, ya sé que voy hacer.</p> <p><b>11</b> D: Muy bien, hay muchas maneras, veamos ¿Qué podemos hacer?</p> <p><b>12</b> A1: No sé qué hacer profesora (renegando).</p> <p><b>13</b> D: Tranquila, tú puedes hacerlo, solo imagina algo que puedas hacerlo.</p> <p><b>14</b> A1: (Después de un tiempo) Profesora mire lo que hice. Es un cementerio.</p> <p><b>15</b> D: Que bonito, explícame q es lo que representa.</p> <p><b>16</b> A1: Esta es la tumba de Anabel, acá están su foto, acá la cruz y estos son otras tumbas. A2: Yo hice un perrito, una serpiente y una ballena, puedo hacer más figuras.</p> <p><b>17</b> D: Presenten sus trabajos.</p>	<p>10. El niño se da cuenta que hay maneras de hacer esculturas (flexibilidad).</p> <p>11. Guía a los estudiantes a lograr el propósito.</p> <p>12. Se manifiesta la frustración de la niña.</p> <p>13. La docente trata de fomentar autoconfianza en la niña.</p> <p>14. Se muestra un trabajo distinto al d ellos demás (originalidad).</p> <p>15. Se valida la propuesta y motiva a la acción.</p> <p>16. Se nota la perseverancia para crear un trabajo llamativo (elaboración y originalidad).</p> <p>17. Se observa cada trabajo con diferentes detalles (la dimensión elaboración).</p>
---	--

---

Durante la primera actividad denominada “Escultura de noticias” fue diseñada con la finalidad de que los estudiantes elaboren figuras con periódico o papel reciclado para contrastar los resultados en la dimensión de **originalidad**. Al comenzar la actividad se dialogó acerca de la importancia de reciclar y cuidar el medio ambiente, seguidamente, sobre las figuras que pueden realizar con el papel reciclado ante lo cual se evidenció una escasez de ideas por parte de los estudiantes, por tal motivo se presentó dos modelos de manualidades hechas con papel periódico para continuar con la actividad. Este acontecimiento fue motivo para que los estudiantes reflexionen y logren darse cuenta que se puede hacer muchas esculturas con el material reciclado, y comiencen a realizar sus trabajos.

Al pasar el tiempo, se observó que los niños tenían dificultad para adaptarse a la actividad y hacer lo que se les pedía (flexibilidad), por tal motivo, fui apoyando a los niños que tenían mayor dificultad ya que muchos ellos estaban estresados al no descubrir ideas para formar sus figuras con el material dado; este momento fue importante para fortalecer el control de emociones dentro del aula.

Al finalizar la actividad los niños presentaron su trabajo evidenciando la dificultad para crear productos únicos (originalidad y elaboración), puesto que muchos de ellos presentaron sus esculturas similares a los modelos dados, otros realizando figuras comunes

como aviones, barcos, flores y camisas, sin embargo, una minoría obtuvo como productos unos lentes, un perro, una serpiente y un cementerio.

**Tabla 7**

*Pre test- Registro y categorización de diario de clase SD2\_PI\_2024*

N°	Alumno 1: (A1) Alumno 2: (A2) Docente- investigador: D	Relación de los enunciados del niño.
1	D: Pregunta ¿Qué se celebra en este mes?	1. Pregunta inicial como intervención de iniciativa.
2	A1: Navidad profesora.	2. La niña es consciente de la festividad religiosa (navidad).
3	D: ¿Qué actividades hacen en navidad?	3. Pregunta para dar la iniciativa.
4	A1: Reunirse en familia y también ir de viaje. A2: En mi casa armamos un nacimiento y nuestro árbol.	4. Las niñas mencionan las actividades que realizan: (Dimensión de fluidez).
5	D: Muy bien, en muchas familias decoran su árbol navideño, ¿quieren elaborar adornos navideños?	5. Pregunta para que los niños se inclinen por el propósito.
6	A2: Profesora, ¿podemos hacer un árbol?	6. La niña propone posibles soluciones.
7	D: Sería bonito, pero ¿Qué materiales tenemos? ¿podremos hacer un árbol con eso?	7. Se interviene para un mayor acercamiento del propósito.
8	A2: No creo, no alcanza los conos.	8. La niña aún presenta dudas del trabajo.
9	D: (Al observar que se llega al propósito) Menciona que harán una estrella para adornar el árbol de navidad.	9. La docente busca que los estudiantes se adapten a la actividad planificada.
10	A1: ¿Cómo lo vamos hacer?	10. Refleja la dificultad para crear objetos.
11	D: Yo les daré las instrucciones y todos juntos lo vamos hacer. De acuerdo.	11. Pregunta para motivar a los demás a buscar soluciones.
12	A2: Ya profesora ((sacando sus materiales))	12. La niña muestra disposición para el trabajo (flexibilidad).
13	D: Excelente, vamos a intentarlo.	13. Se motiva a los niños a continuar.
14	A1: “Profesora salió así”.	14. Cada niño corta de manera diferente los tubos del papel (originalidad).
15	D: Sí, tienes que seguir las instrucciones, debemos utilizar correctamente la regla y con calma.	15. Intervención para motivar a los niños a continuar con el trabajo, (más del 50% de niños tiene dificultad para medir y cortar).
16	A1: Profesora este está mejor diga, (Muestra su trabajo, el cual había	16. Se observa cada trabajo con diferentes detalles (elaboración).

---

realizado 3 veces intentando que salga de lo mejor).

- |   |  |
|---|--|
| 17 D: Está bien, pero tienes que mejorarlo, ¡tú puedes! (A pesar de todo, el niño intentó las veces que sea necesario hasta que logre realizar su trabajo de la mejor manera).                        | 17. Se logró evidenciar la perseverancia del niño.   |
| 18 A2: A mí me salió así profesora ((mostrando su trabajo))   | 18. Cada niño elaboró de manera distinta el producto (originalidad).   |
| 19 D: La próxima clase los estudiantes presentaron sus trabajos, cada uno de ellos había decorado de manera diferente agregando detalles que hacen del trabajo único y distinto al de sus compañeros. | 19. La gran minoría presentó su trabajo con características diferentes y detalles que llaman la atención (elaboración y originalidad). |
- 

Esta actividad al ser desarrollada en el mes de diciembre fue denominada “Arte que Ilumina la Navidad” y estuvo orientada a la elaboración de adornos navideños llamativos utilizando conos de papel higiénico, basándose específicamente en la dimensión de **flexibilidad**. En el inicio de la sesión se conversó con los niños acerca de las actividades realizadas por navidad, hasta llegar a mencionar el propósito de la clase (elaborar una estrella navideña), en cuanto al proceso creativo, se presentó los pasos a seguir para llegar al resultado final.

Durante ese periodo se observó que la mayoría de los estudiantes tenían dificultad para usar correctamente la regla y obtener las medidas necesarias para su trabajo (no recordaban cual línea representaba a un centímetro o un milímetro) lo cual fue una limitación para culminar los trabajos en el tiempo establecido, puesto que atender a las necesidades de 31 estudiantes conlleva de bastante tiempo (poca flexibilidad “no se adaptan a las actividades). A consecuencia de ello, no se culminó la actividad y se les dejó como tarea para casa y lo presenten al siguiente día; fue allí que se notó que más del 50 % de los niños aún no fortalecían su habilidad para agregar detalles a sus trabajos que llamen la atención de los demás (elaboración y originalidad).

Estos registros de las primeras actividades permiten concluir que los estudiantes se encuentran en una fase inicial del desarrollo de la creatividad con un porcentaje de 51,6 %. Si bien, el entusiasmo y la colaboración son fortalezas observadas en el aula, las dificultades para generar y plasmar ideas originales, junto a la deficiente capacidad de cambiar de perspectivas o perfeccionar ideas, sugieren una necesidad de continuar promoviendo

experiencias innovadoras y un acompañamiento que motive la experimentación y la confianza en la propia capacidad creadora de manera progresiva.

#### **4.1.2. Objetivo 2**

Diseñar y aplicar secuencias didácticas empleando los talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

##### **4.1.1.2. Registro de las secuencias didácticas.**






Partiendo de la idea de Tobón (2010) las secuencias didácticas son una serie coordinada de actividades de enseñanza y evaluación que, con la ayuda y guía de un docente, tienen como propósito cumplir con ciertos objetivos educativos; para lo cual, se emplean diversos materiales y herramientas que apoyan el aprendizaje de los estudiantes. La implementación de esta secuencia didáctica pretende fortalecer las dimensiones del pensamiento creativo en los estudiantes de manera más dinámica y favorable, asimismo mejorar sus aprendizajes en distintas áreas del conocimiento.

Para la planificación de la didáctica se tuvo en cuenta los tres momentos: inicio, que es la fase inicial cuyo propósito es captar la atención y generar motivación en los estudiantes para continuar con la actividad, conocer los saberes previos del tema y presentar el objetivo de la clase; es así que durante las actividades se empleó algunas dinámicas, planteamiento de casos reales y diálogos motivadores para generar interés en los niños. Desarrollo, es el momento en el cual se involucra a los estudiantes en las actividades para lo cual se diseñan estrategias que promuevan la reflexión, exploración, análisis, experimentación y creación; dependiendo de las actividades planeadas, en este caso se utilizó 2 herramientas de trabajo (grupal e individual) y resolución de problemas guiadas. Finalmente, el cierre que sería la parte final donde se pretende sistematizar lo aprendido, reflexionando acerca del proceso identificando debilidades y fortalezas de los mismo; de tal manera que en esta secuencia didáctica se reflexionó principalmente acerca del cuidado del medio ambiente, la importancia de reciclar y reutilizar los materiales recolectados.

Para planificar la secuencia didáctica se tomó como base el diagnóstico obtenido de la prueba de entrada sobre las dimensiones del pensamiento creativo en los estudiantes, como características clave para la resolución de situaciones problemáticas; por tal razón se

diseñó 18 actividades como son: “Creación de soluciones rápidas”, “Historias de un futuro sostenible”, “De corazón a corazón”, “Tortuga Floreciente”, “Arte que Ilumina la Navidad”, “Raíces de Alegría: La Magia de Decorar el Árbol de Navidad”, “Organizando mi escritorio”, “Mini animales”, “Flores eternas”, “Mensaje de amor”, “Esculturas de noticias”, “Cestas Eco-Creativas”, Marcos con historia”, “Magia en botella para mamá”, “Un detalle especial para papá”, “Mi chanchito ecológico”, “Letras con encanto floral”; todas ellas orientadas a fortalecer las dimensiones de: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Esta secuencia didáctica fue ejecutada una vez por semana en un periodo de 1 año lectivo durante los días martes en horario de 8:00 a 9:30 am, es decir dos horas pedagógicas. A continuación, se detalla las SD realizadas:

<b>Leyenda:</b>	
Propósito	
Fluidez	
Flexibilidad	
Originalidad	
Elaboración	

#### **Actividad N<sup>o</sup>5: Tortuga floreciente**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión flexibilidad.

En esta actividad se tuvo como propósito promover la creatividad y la conciencia ambiental mediante a través de la **elaboración de un macetero con forma de tortuga usando una botella descartable reciclada**. La actividad inició indagando si los niños tienen plantas en casa, sus conocimientos acerca de estas y el valor que le dan en casa, mediante la participación activa los niños mencionaron que tienen algunas flores, plantas medicinales y algunas verduras, y los tienen en maceteros, de allí nació la intencionalidad de la actividad. En el desarrollo, ante la duda de los estudiantes acerca de la elaboración del macetero, la docente presentó y organizó los materiales, y explicó el proceso a seguir, **al comprender que, si existe la posibilidad de elaboración dicho producto, los estudiantes, con entusiasmo y aún con algunos desafíos, procedieron a cortar la botella**, para ello, se optó por el trabajo en pares para ir terminando el producto y a la vez fortalecer el trabajo cooperativo. Posteriormente, se trasladó a los niños al patio para pintar tanto la botella como los pequeños trozos de Tecnopor que utilizarían como soporte (patas) del macetero, pero dándoles la **facilidad de**

utilizar colores según su criterio, demostrando iniciativa y creatividad. Finalmente, los niños pegaron los detalles y, tras culminar el macetero, se les indicó que colocarían una planta real y se encargarían de su cuidado; en la siguiente clase, presentaron sus maceteros con distintas plantas, evidenciando originalidad y compromiso con el cuidado del medio ambiente.

### **Actividad N°6: Flores eternas**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión originalidad.

En esta actividad, la propuesta se basó en la elaboración de flores decorativas utilizando material reciclado, y elementos de bajo costo como temperas y un pali globo. Al comienzo de la sesión se propuso un diálogo acerca de las actividades realizadas por la festividad religiosa de "Semana Santa" donde los estudiantes mencionaron las distintas actividades que realizan en ese periodo (ir a la iglesia, reunirse en familia, ir de paseo, etc.). Al conversar, se priorizó la actividad de "ir a la iglesia" con la finalidad de llegar el propósito. Luego, la docente busca que los estudiantes propongan ideas que conlleven a elaborar el producto mediante interrogantes, ante ello una niña identificó y explico los procesos que se puede seguir para crear una flor con una botella de plástico reciclada. A partir de ello, los niños eligieron el estilo y los colores de sus flores, dejando espacio para experimentar con combinaciones y detalles innovadores. En este momento de la actividad, se incentivó la colaboración, compartiendo ideas y comparando resultados, lo que permitió detectar la diversidad en la expresión creativa de cada niño. Al finalizar, se realizó una pequeña exposición de las flores, destacando la diversidad de productos y la manera en que cada estudiante había decorado su trabajo con características personales.

**Actividad N°8:** Tormenta de ideas ecológicas y **Actividad N°9:** Creación de soluciones rápidas

**Propósito de las sesiones:** dirigidas a fortalecer la dimensión fluidez.

Estas actividades fueron ejecutadas de manera alterna, ya que ambas estaban orientadas a fortalecer la misma dimensión se trabajó las 2 sesiones a la vez y el mismo día en una duración de cuatro horas pedagógicas, esta actividad tomó como propósito sensibilizar a los estudiantes sobre el cuidado ambiental y fomentar la resolución de problemas relacionados con la contaminación, empleando el trabajo en equipo y la elaboración de maquetas sobre la contaminación del planeta con materiales reciclados. La

clase comenzó con un diálogo acerca de la contaminación en la ciudad y el planeta (basura en las calles, los ríos contaminados, caen los árboles, etc.), a partir de ello, se animó a los niños a reflexionar y compartir sus ideas sobre las consecuencias y posibles soluciones al problema de la contaminación, donde los niños surgieron propuestas como: reciclar, ahorrar energía y no arrojar basura en las calles ni en los ríos, conectando la importancia de las 3R en el cuidado del entorno, luego del diálogo, la docente pidió que mencionen actividades para evidenciar ¿Cómo se ve el planeta con tanta contaminación? y ¿Cómo nos gustaría que esté? a lo que los niños respondieron: "el planeta estaría triste porque no lo cuidan", "destruido", "sin vida", "con basura por todo lugar", con animales muertos en el río" y si lo cuidamos estaría "alegre", "contento sin basura", "con tachos de basura", "habría más árboles", a partir de esta intervención se planteó el propósito de la actividad y se explicó con claridad lo que deben realizar. Durante el proceso creativo (desarrollo de la sesión), los niños se organizaron en grupos y, a partir del diálogo previo, elaboraron maquetas que representaban situaciones de contaminación ambiental y posibles soluciones usando materiales reciclados como vasos, palitos de madera, cartón, botellas, papel, etc. Cada equipo discutió cómo transformar un ambiente negativo en uno saludable, plasmando sus ideas de manera visual y colaborativa. Todos los estudiantes participaron de manera activa realizando su trabajo, aportando diferentes características a sus maquetas, lo que permitió manifestar su creatividad, el trabajo colectivo y conciencia ambiental. Finalmente, apoyándose de temperas agregaron color dando mayor detalle a su trabajo, dándole características más realistas a cada elemento. Al cerrar la sesión, cada grupo expuso su maqueta frente a sus compañeros, explicando los cambios que se debe tomar en cuenta para pasar de un planeta contaminado a uno saludable y cómo ellos lograron esas transformaciones en la maqueta. Este momento fortaleció la expresión oral, el trabajo en equipo y la valoración del compromiso de todos por cuidar el ambiente, reforzando la toma de conciencia y la satisfacción por lo aprendido.

#### **Actividad N°12: Marcos con historia**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión originalidad.

En esta sesión, la actividad giró en torno a la creación de un marco decorativo destinado a resaltar la imagen de sus madres por su día. La docente inició trabajando la motivación dialogando sobre la importancia de la familia y el valor de los recuerdos con su mamá, y el lugar donde los guardan, de ello, se obtuvo respuestas como: algunas fotos lo

tenemos en la mesa, otras en el celular o en portafotos; seguidamente se profundizó que la actividad sería crear marcos para fotos. En la fase práctica o de desarrollo, los niños seleccionaron y manipularon los materiales: palitos de helado, colores, papeles y cintas (según sus preferencias) para la exploración y la toma de decisiones frente a la actividad planteada. El proceso fue acompañado de sugerencias sobre el diseño, pero se animó a cada participante a incluir detalles personales e improvisar según su imaginación. Para finalizar, los niños compartieron sus marcos explicando el significado del diseño elegido y cómo este reflejaba el vínculo con su madre, asimismo, se concluyó resaltando la diversidad de propuestas para reutilizar los materiales reciclados, dándole un valor más significativo como por ejemplo crear un objeto de regalo plasmando el amor y cariño hacia los demás.

### **Actividad N°13: Mensaje de amor**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión elaboración.

Aquí, la docente planteó el propósito de crear una tarjeta especial para expresar sentimientos hacia la mamá por su día. La actividad inició con una conversación grupal sobre las diferentes formas de demostrar cariño y el valor de las palabras en fortalecer afectos, donde los estudiantes manifestaron que: "podemos decirle que lo queremos mucho, ayudarlo hacer las cosas y darle un abrazo" y "Darle gracias por todo lo que hace por mí y mis hermanas o escribirle una carta"; teniendo en cuenta estas ideas se profundizó el propósito de la sesión. Luego, durante la fase de elaboración, los niños adquirieron materiales gráficos (cartulinas, lápices, colores y adornos), para que cada uno pueda crear una tarjeta con un mensaje personal expresando su amor y agradecimiento hacia sus mamás. Algunos optaron por agregar algunos detalles como corazones, flores o perlas reforzando así la creatividad visual. Para cerrar la actividad, los estudiantes leyeron en voz alta sus mensajes y explicaron la inspiración detrás de cada tarjeta. Además, esta sesión permitió fortalecer su capacidad de redacción formando un ambiente positivo y de respeto.

### **Actividad 7: Cestas eco-creativas**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión originalidad.

Al ejecutar esta actividad la finalidad fue estimular la reutilización de materiales a través de la creación de cestas eco-creativas, partiendo de la importancia de las celebraciones de cumpleaños. La clase comenzó con una conversación sobre las fiestas de cumpleaños:

¿Cómo se celebran, qué elementos suelen estar presentes y cómo los envases y envolturas generan residuos? los niños mencionaron: “hay tortas”, “hay gelatinas con mazamorra”, “canchita”, “nos dan regalos”. A partir de este diálogo, la docente invitó a reflexionar sobre la cantidad de productos que se utilizan en estas celebraciones y la importancia de disminuir gastos reutilizando el material y creando productos útiles. En el desarrollo, los estudiantes identificaron materiales reciclables comunes en las fiestas (niños: se bota vasos, botellas, cajas y papeles) y seleccionaron materiales útiles para la actividad. Con la guía de la docente, aprendieron técnicas básicas para transformar los vasos de cartón e hilo en cestas decorativas, personalizándolas con recortes y detalles creativos (“yo lo corto así profesora”, “yo lo pinto con plumón”). El trabajo se realizó de forma individual, fomentando la autonomía y la responsabilidad ecológica. La sesión concluyó con la presentación de las cestas terminadas, donde los estudiantes explicaron el proceso seguido y reflexionaron sobre el valor de dar un nuevo uso a los materiales. Se promovió el compromiso de aplicar estas prácticas en futuras celebraciones y en la vida cotidiana.

#### **Actividad N°17: Tarjeta por el día del padre**

**Propósito de la sesión:** dirigida a fortalecer la dimensión elaboración.

Esta sesión tuvo como propósito fortalecer la creatividad a través de la **creación de un detalle especial por el Día del Padre**. La sesión se inició con una reflexión colectiva acerca del rol de padre y las cualidades que los estudiantes valoran de sus papás (Niños: "mi papá es muy bueno", "mi papá es responsable con su trabajo"), este diálogo permitió propiciar la participación activa a través de la manifestación de experiencias y sentimientos personales, seguidamente se propuso actividades para manifestar su aprecio hacia sus progenitores (niños: "podemos hacer una carta", "profesora también se puede hacer una tarjeta" o "una camisa mejor profesora"). En el desarrollo, los estudiantes seleccionaron materiales reciclados y alternativos para elaborar su trabajo, luego, se planificó el diseño de su detalle y se propuso los pasos de elaboración; conforme avanzaban con su trabajo la docente iba apoyando a los niños a compartir ideas sobre cómo hacer su regalo más especial, elaborando mensajes personalizados y poner en práctica diversas técnicas de decoración como el dibujo y la pintura evidenciando la colaboración entre compañeros. En el cierre de la sesión, los niños presentaron sus regalos terminados, todos con detalles diferentes y llamativos manteniendo la forma de una camina en forma de corazón, además, compartieron en voz alta los mensajes para sus papás, promoviendo la expresión oral y la capacidad de redacción.

### 4.1.3. Objetivo 3

Evaluar y evidenciar la eficacia de la aplicación de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.

#### 4.1.3.1. Resultados de la prueba de salida.

**Tabla 8**

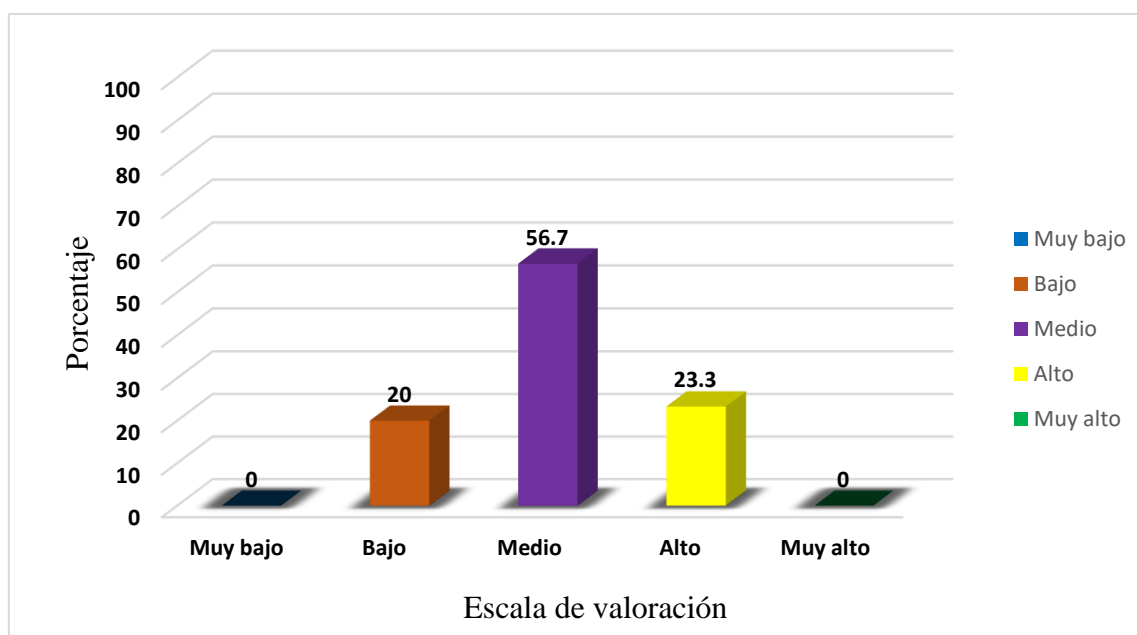
*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión Fluidez*

Escala de valoración	Fluidez	
	N	%
Muy Bajo	0	0
Bajo	6	20.0
Medio	17	56.7
Alto	7	23.3
Muy Alto	0	0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

*Nota.* Base de datos de la prueba de salida

**Figura 6**

*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión fluidez*



## Interpretación

Según la tabla 8, en la dimensión fluidez el porcentaje menor de estudiantes con un 20% (6 estudiantes) se ubica en la escala bajo, además, la mayoría de ellos mejoraron su habilidad de generar diversas ideas en un tiempo establecido, conformando el 56.7 % (17) ubicados en la escala medio y un grupo del 23.3 % (7) se ubican en la escala alto, esto evidencia que el plan de intervención si fortaleció esta habilidad en los estudiantes.

**Tabla 9**

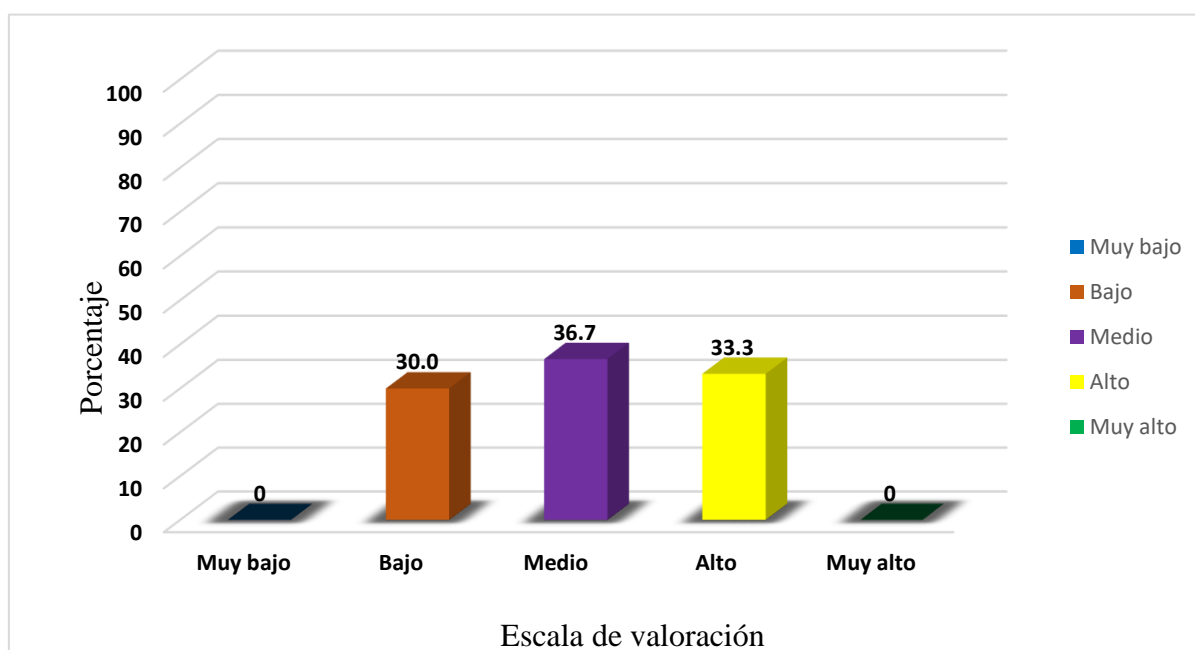
*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión Flexibilidad*

Escala de valoración	Flexibilidad	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	0	0
<b>Bajo</b>	9	30
<b>Medio</b>	11	36.7
<b>Alto</b>	10	33.3
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	30	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de salida

**Figura 7**

*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión flexibilidad*



## Interpretación

En la tabla 9, se muestra que en la dimensión flexibilidad el 30 % (9) están ubicados en la escala bajo, un mayor número de estudiantes con el 36.7% (11) se encuentra en la escala medio y un grupo considerable de estudiantes con un 33.3 % (10) se ubican en la escala alto.

**Tabla 10**

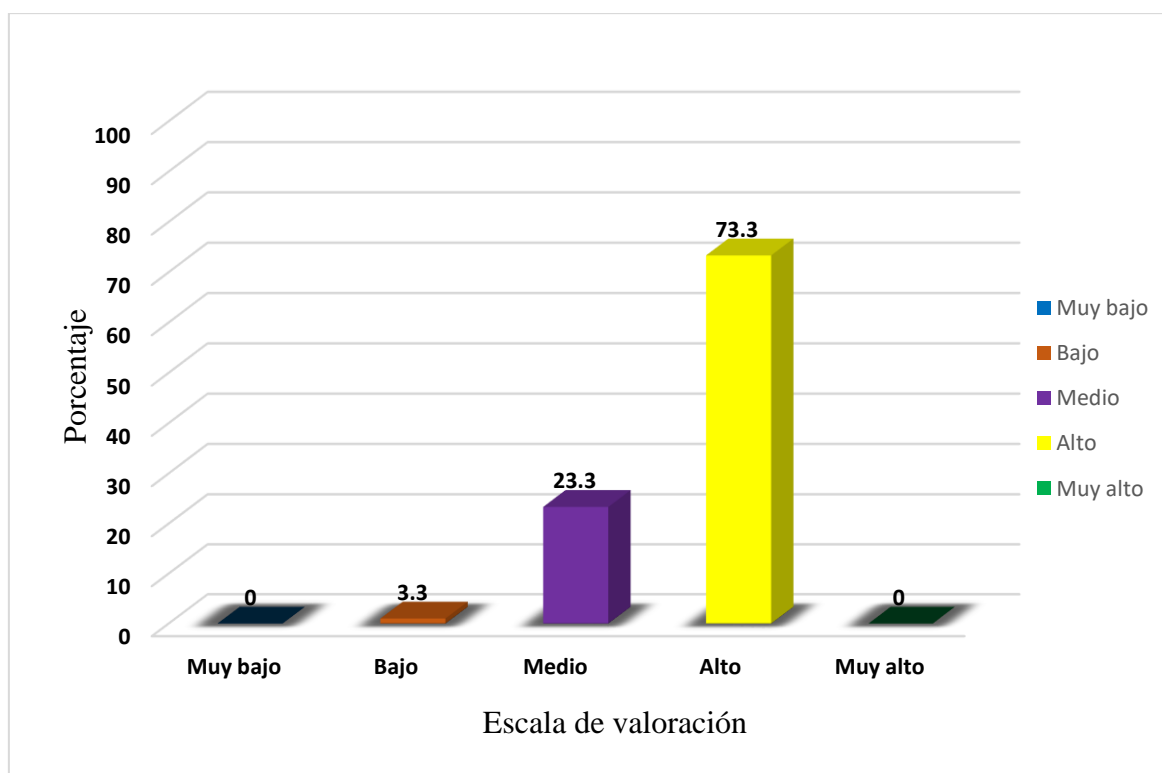
*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión originalidad*

Escala de valoración	Originalidad	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	0	0
<b>Bajo</b>	1	3.3
<b>Medio</b>	7	23.3
<b>Alto</b>	22	73.3
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	30	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de salida

**Figura 8**

*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión originalidad*



## Interpretación

Según la tabla 10 en la dimensión originalidad la menor cantidad de estudiantes con el 3.3% (14) se encuentra en la escala bajo, el 23.3 % (17) se ubica en la escala medio y la mayoría de ellos fortalecieron esta dimensión conformando el 73.3 % (22) que se ubican en la escala alto.

**Tabla 11**

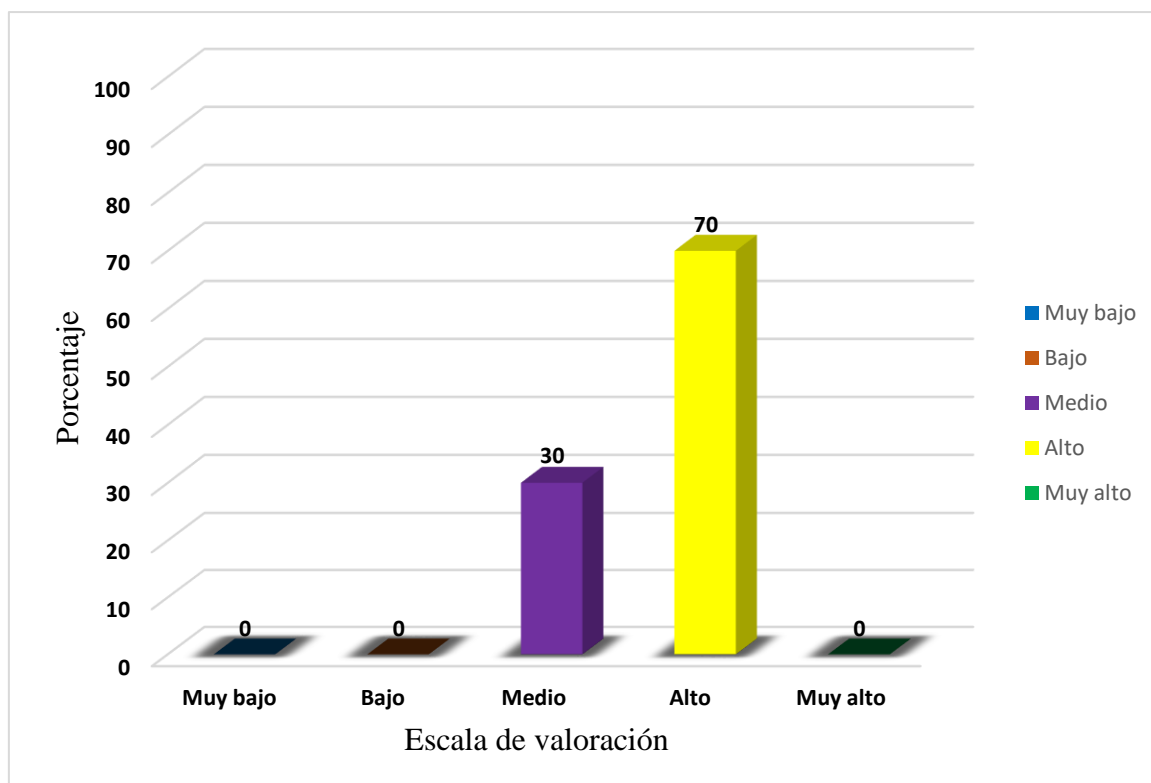
*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión elaboración*

Escala de valoración	Elaboración	
	N	%
<b>Muy Bajo</b>	0	0
<b>Bajo</b>	0	0
<b>Medio</b>	9	30
<b>Alto</b>	21	70
<b>Muy Alto</b>	0	0
<b>Total</b>	30	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de salida

**Figura 9**

*Resultados del pos test, sobre el desarrollo del nivel de pensamiento creativo, según la dimensión elaboración*



## Interpretación

En la tabla 11, se muestra mejoras significativas en la dimensión elaboración pasando de los niveles inferiores a superiores, encontrándose en la escala medio un 30 % (9) de estudiantes y un 70% (21) alcanzaron la escala alto.

**Tabla 12**

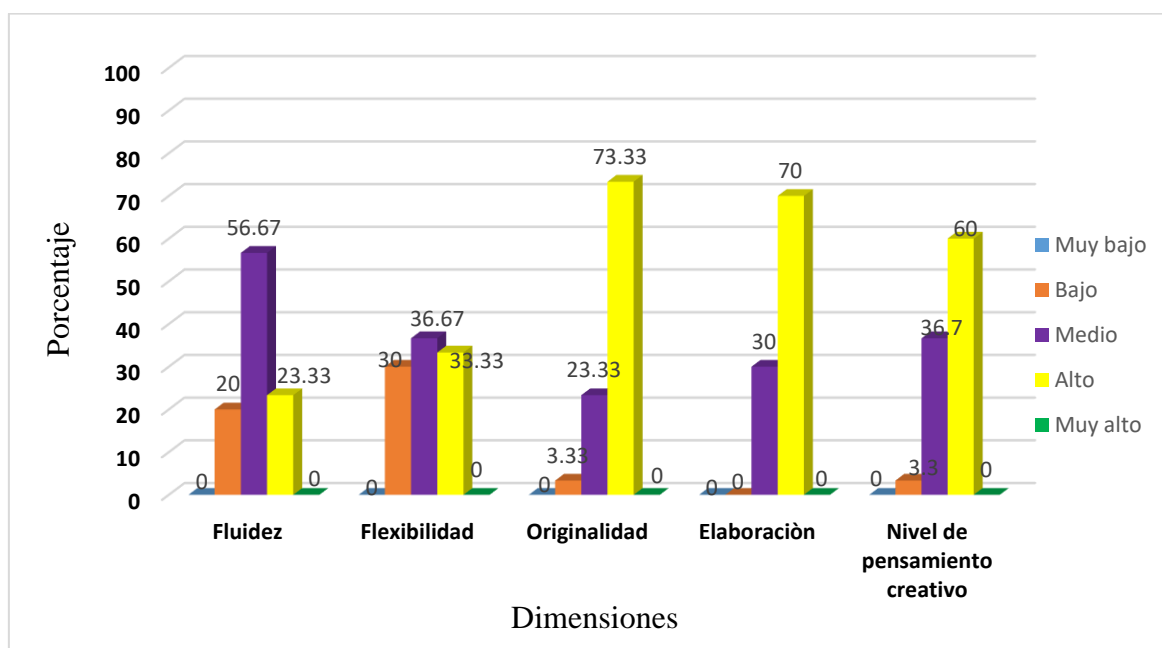
*Resultados del pos test, en el nivel de desarrollo del pensamiento creativo según dimensiones*

Escala de valoración	Dimensiones								Nivel de pensamiento creativo	
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		Elaboración		N	%
	N	%	N	%	N	%	N	%		
<b>Muy bajo</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Bajo</b>	6	20	9	30	1	3.3	0	0	1	3.3
<b>Medio</b>	17	56.7	11	36.7	7	23.3	9	30	11	36.7
<b>Alto</b>	7	23.3	10	33.3	22	73.3	21	70	18	60.0
<b>Muy alto</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Total</b>	30	100	30	100	30	100	30	100	30	100

*Nota.* Base de datos de la prueba de salida

**Figura 10**

*Resultados del pos test, sobre el nivel de desarrollo de pensamiento creativo según dimensiones*



## Análisis e interpretación de resultados

Según la tabla 12 en la dimensión **fluidez** se observa que un grupo reducido aún tiene dificultad para generar múltiples ideas con el 20 % (6 estudiantes), sin embargo, la mayoría de ellos con el 56.7 % (17) muestra un nivel medio y el 23.3 % (7) destacan con una escala alta. En la **flexibilidad** se muestra porcentajes más equilibrados: el 30 % (9) se ubica en la escala bajo, el 36.7% (11) se encuentra en la escala medio y el 33.3 % (10) se ubican en la escala alto. En **originalidad** se presenta una gran mejora, ya que solo el 3.3 % (14) se encuentra en la escala bajo, el 23.3 % (17) en promedio y la mayoría con el 73.3 % (22) alcanzó la escala alto. Respecto a la dimensión de **elaboración** el 30 % (9) se encuentra en la escala medio y el 70% (21) se encuentra en la escala alto indicando que los estudiantes no solo producen ideas sino también las desarrolla con precisión. Además, se muestra la valoración del total del pensamiento creativo, de los cuales solo el 3.3 % (1) tienen un nivel bajo, el 36.7 % (11) están en la escala medio y el 60 % (18) se encuentra en la escala alto. Esto reafirma que los estudiantes evaluados presentaron mejoras en el desarrollo del pensamiento creativo especialmente en las dimensiones de originalidad y elaboración.

### 4.1.3.2. Resultados de los registros de clase

Si bien es cierto, estos datos cuantitativos ponen en evidencia las mejoras progresivas en las dimensiones del pensamiento creativo, también es necesario describir los cambios dados en este periodo de investigación. A continuación, se tendrá en cuenta la información obtenida de la observación y los registros del diario de campo para corroborar estos datos:

**Tabla 13**

*Pos test- Registro y categorización de diario de clase SD14\_PI\_2025*

N°	Alumno 1: (A1) Alumno 2: (A2) Docente- investigador: D	Relación de los enunciados del niño.
1	D: En su casa ¿dónde guardan sus útiles escolares?	1. Pregunta como intervención de iniciativa.
2	A1: En mi cartuchera. A2: Yo lo tengo en un porta lapiceros, pero no alcanza todos.	2. Los niños demuestran diferentes formas de guardar sus útiles.

---

3	D: Sin la necesidad de comprar objetos ¿Qué podemos elaborar para guardar los útiles?	3. Intervención que busca encontrar posibles respuestas hacia el propósito de clase.
4	A1: Podemos hacer un porta lapiceros, pero no tenemos materiales.	4. El niño dice el propósito y expresa preocupación por falta de materiales
5	D: Yo solo tengo papel, ¿de qué manera lo podemos utilizar?	5. Se busca estimular el pensamiento creativo mediante el conflicto cognitivo.
6	A1: pero ¿Cómo podemos hacer un porta lapiceros de ese papel?, no entiendo.	6. Se evidencia la falta de ideas para encontrar la solución ante el problema.
7	A2: Lo podemos hacer esos papeles en palitos y luego se pega, así hacemos uno.	7. Utilizando su imaginación el niño descubre los procesos de elaboración.
.8	D: Que buena idea, ¿Qué materiales más podemos utilizar?	8. Interrogante que busca guiar a los niños a descubrir el propósito.
9	A2: El papel, tijera, goma, cartón y también lo podemos pintar.	9. Se evidencia la dimensión de flexibilidad al proponer los materiales que se debe utilizar.
10	D: Explica, como deben enrollar el papel para formar los palitos para el organizador.	10. Apoya de manera personalizada a los niños que tienen dificultad.
11	A1: Profesora no lo puedo envolver (con frustración).	11. El niño da a conocer que no ha desarrollado su motricidad fina.
12	D: Tú puedes, solo debes hacerlo con paciencia. Inténtalo de nuevo.	12. Ayuda en el control de emociones en los estudiantes para lograr el propósito.
13	A2: Es facilito yo ya lo termino, me falta pegarlo nada más.	13. El niño realiza su trabajo con más habilidad. (Flexibilidad y originalidad)
14	D: Monitorea el trabajo de los estudiantes.	14. Apoya a todos a cumplir el propósito.
15	A2: Profesora puedo pintarlo con mis temperas que he traído.	15. Se presenta los trabajos muy llamativos, evidenciando la dimensión elaboración.

---

Esta actividad abordó el desafío de diseñar y construir un organizador para el espacio personal de estudio. Inicialmente, se motivó a los estudiantes a reflexionar acerca de la importancia del orden y la utilidad de mantener sus materiales accesibles. En conjunto, describieron diferentes modelos de organizadores y las dudas sobre cómo hacerlo; sin embargo, con las ideas de algunos estudiantes se logró dar solución a la problemática de la clase. Posteriormente, con materiales reciclados (papel, cartón, palitos de anticuchos), los niños imaginaron y propusieron el diseño de su propio organizador, evidenciando el pensamiento creativo y la capacidad de planificación.

Durante la construcción, se resolvieron problemas y dudas sobre la estabilidad, la decoración y la disposición de su porta lapiceros, permitiendo experimentar, errar y aprender de los errores, a partir de ello, se hizo una pequeña reflexión de la importancia de mantener organizado nuestros materiales de clase. Finalmente, cada estudiante presentó su organizador y explicó las funciones de los espacios creados, destacando cómo la creatividad puede aplicarse para resolver necesidades cotidianas sin necesidad de adquirir objetos costosos.

**Tabla 14**

*Pos test- Registro y categorización de diario de clase SD16\_PI\_2025*

N°	Alumno 1: (A1)	Relación de los enunciados del niño.
	Alumno 2: (A2)	
	Docente- investigador: D	
1	D: Pregunta ¿Recuerdan que en las fiestas de cumpleaños hay letras con el nombre del cumpleaños?	1. Pregunta inicial como intervención de iniciativa.
2	A1: Sí, es para saber el nombre de quién es el cumpleaños.	2. El alumno identifica el rol de un objeto dentro de un determinado contexto (la letra).
3	D: Muy bien, pero si usan letras inflables ¿qué pasa si le dejan un tiempo?	3. Pregunta para reflexionar sobre el problema.
4	A2: Se desinfla. (sonriendo).	4. La niña identifica las consecuencias.
5	D: Cierto, ¿nosotros qué material podemos utilizar para q no pase eso?	5. Pregunta para que los niños descubrir alternativas.
6	A1: Cartón. A2: Con papel profesora.	6. Las niñas buscan soluciones (fluidez).
7	D: ¿Y qué hacemos con el cartón?	7. Interrogante que guía a la acción.
8	A1: Le dibujamos la letra y la cortamos	8. Se describe el proceso creativo (flexibilidad).
9	D: Una vez que tenemos la letra ¿qué hacemos?	9. Se invita a pensar en los siguientes pasos.
10	A2: Lo pintamos y lo decoramos.	10. Las niñas complementan sus ideas.
11	Muy bien, hay muchas maneras, veamos cómo podemos hacerlo.	11. Guía a los estudiantes a lograr el propósito.
12	A2: La letra lo vamos a decorar con flores profesora, de papel se hace.	12. Se manifiesta la diversidad de opiniones (originalidad).

13	D: Muy bien, ¿de qué más podemos hacer las flores?	13. La docente incentiva la búsqueda de materiales alternativos.
14	A1: Si hay cartón de huevo lo hacemos con eso.	14. Se muestra la capacidad para buscar soluciones rápidas.
15	D: Eso es lo que haremos; decoraremos la letra con esas flores. ¡Empecemos!	15. Se valida la propuesta y motiva a la acción.
16	A1: Elabora con mucho cuidado, poniendo algunos detalles.	16. El alumno destaca la importancia de detallar y perfeccionar el trabajo (elaboración y originalidad).
17	D: Presenten sus trabajos.	17. Se observa cada trabajo con diferentes detalles (la dimensión elaboración).

En esta sesión, los estudiantes participaron en una actividad creativa donde el objetivo principal fue decorar la inicial de su nombre utilizando flores hechas de cartones de huevo reciclados. La docente inició con un diálogo sobre celebraciones de fiestas de cumpleaños, centrándose en cómo se destacan los nombres de los homenajeados en dichos eventos, esta conversación permitió que los estudiantes compartieran sus experiencias y reflexionaran sobre la importancia de su propio nombre, a partir de ello, se presentó la propuesta de trabajo.

Durante el proceso creativo, se presentaron los materiales disponibles, resaltando la reutilización y el valor de convertir objetos cotidianos en elementos artísticos. Los estudiantes cortaron, pintaron y pegaron flores de cartón, desarrollando habilidades manuales y destrezas motrices (algunos con dificultad), a la vez que se les animó a proponer diferentes combinaciones de colores y diseños para que cada letra producto sea único. La sesión finalizó con la presentación de las letras decoradas, donde los niños compartieron sus producciones, explicando las emociones experimentadas durante la elaboración de su trabajo.

### Tabla 15

*Pos test- Registro y categorización de diario de clase SD18\_PI\_2025*

N°	Alumno 1: (A1) Alumno 2: (A2) Alumno 3: (A3) Docente- investigador: D	Relación de los enunciados del niño.
1	D: Pregunta ¿Alguna vez han querido ahorrar para algo especial? ¿Qué es lo que quisieran comprar?	1. Pregunta inicial como intervención de iniciativa.

---

2	A1: Sí, para comprarme mis colecciones. A2: Yo quiero para comprar mi videojuego.	2. Los niños expresan sus deseos por obtener algunos productos.
3	D: Muy bien y ¿Qué debemos hacer para poder comprar lo que más les gusta?	3. Pregunta para generar conflicto cognitivo.
4	A2: Ahorrar profesora. (sonriendo). A3: Yo cuando era pequeño tenía un chanchito y lo rompí, era pequeñito.	4. Los niños proponen la solución a la problemática.
5	D: Es bueno ahorrar verdad, ¿Les gustaría tener un objeto donde guardar su dinero?	5. Pregunta para que los niños se inclinen por la actividad.
6	A1: Yo quiero hacer uno de Stich, pero ¿de qué lo hacemos? A2: Solo tenemos esta botella, pero se podrá hacer un pikachu. A3: Yo quiero hacer uno como “tralalero trápala” (con cara de emocionado)	6. Las niñas buscan soluciones (fluidez) y a la vez proponen diversas figuras para su alcancía (originalidad).
7	D: Cierto solo tenemos botellas, pero allí (mirando atrás de los alumnos) tenemos cartón y tengo papel de color. ¿Creen que lo podemos hacer con eso?	7. Interrogante que guía a la acción.
8	A1: Sí profesora, hay que hacerlo ya, me da un color celeste para mi Stich, por favor.	8. El niño ya identificó la actividad y muestra disposición (flexibilidad).
9	D: De acuerdo, todos en un minuto piensen un personaje, o alguna figura para que hagan su alcancía.	9. Se invita a pensar en los siguientes pasos.
10	A2: Yo ya sé que hacer, ¿puedo coger los materiales?	10. El niño está preparado para elaborar su producto.
11	Todos cojan una botella (reciclada), el color de papel que desean y si desean agruparse hágalo, pero deben terminar su producto en 50 minutos.	11. Da las indicaciones para fomentar un ambiente de trabajo colaborativo (en grupos).
12	A2: Mire profesora, tiene forma de Pikachu o no.	12. Se manifiesta la diversidad de trabajos (originalidad).
13	D: Muy bien, ¿Recuerda que características tiene ese personaje?	13. La docente orienta y guía a la perfección de sus ideas.
14	A1: Profesora como lo vamos a poner las monedas, ¿tenemos que hacer un hueco verdad?	14. Se muestra la capacidad para buscar soluciones rápidas.
15	D: Claro, ustedes elijan en que parte pueden hacer el espacio para que pongan las monedas.	15. Se valida la propuesta y motiva a la acción.
16	A3: Elabora con mucho cuidado, poniendo algunos detalles.	16. El alumno perfecciona su trabajo del “tralalero tralalá” (elaboración y originalidad).

---

17	D: (Después de apoyar a todos) Presenten sus trabajos.	17. Se observa cada trabajo con diferentes detalles (la dimensión elaboración).
18	D: Realizó n diálogo de reflexión sobre la importancia de las actividades realizadas.	18. Valorar las actividades, generar el compromiso por cuidar el Medio Ambiente y realizar productos de utilidad.

Como última actividad de intervención, se diseñó esta sesión que tuvo como propósito promover el valor del ahorro y fomentar la creatividad en los estudiantes, a través de la elaboración de alcancías personalizadas utilizando materiales reciclados. La docente comenzó la clase conversando con los estudiantes sobre la importancia de ahorrar y los usos que le darían a ese dinero. Los niños compartieron sus deseos y experiencias, lo que permitió conectar sus intereses con el propósito de la clase.

Durante el proceso, los estudiantes eligieron diversos personajes y diseños para sus alcancías, utilizando botellas, cartón y papel de colores, todos materiales reciclados. Cada niño propuso su propio modelo, utilizó materiales alternativos y exploró diferentes formas de decoración, al mismo tiempo la docente orientaba y respondía sus inquietudes, fomentando así la creatividad y la autonomía de los niños. Al finalizar, cada estudiante presentó su alcancía terminada, explicó el motivo por el cual planea ahorrar. Además de valorar el trabajo individual y grupal, compartir ideas y reflexionar sobre la importancia del ahorro y el reciclaje, y generar un compromiso con el cuidado del medio ambiente.

Estos registros presentan acciones observadas que describen un avance en el desarrollo del pensamiento creativo, evidenciando situaciones concretas donde la originalidad de sus ideas propuestas y la capacidad de agregar detalles a sus productos son fenómenos que fortalecen la validez del 60% como porcentaje de estudiantes ubicados en la escala alto del nivel de pensamiento creativo luego de aplicar el plan de intervención. Estos datos, tanto cualitativos y cuantitativos permiten una mejor comprensión e interpretación más sólida entre los resultados, además, esta interacción refuerza la credibilidad y la rigurosidad científica de la investigación.

#### **4.1.3.3. Triangulación**

Cisterna (2005), es la combinación de diferentes métodos para estudiar un mismo fenómeno con la finalidad de comprenderlo mejor, este proceso implica comparar y cruzar

la información de distintas fuentes y técnicas para lograr un análisis más profundo y confiable; además, la triangulación asegura que los resultados sean más confiables, precisos y completos. A continuación, se contrasta los resultados cuantitativos y cualitativos del estudio:

<b>Dimensiones</b>	<b>Resultados cuantitativos</b>	<b>Resultados cualitativos</b>	<b>Convergencia interpretativa</b>
Fluidez	El 23.3% (7) se ubican en la escala alto,	Estudiantes con capacidad para generar ideas diversas ante una problemática. Por ejemplo, SD18 “Mi chanchito ecológico”, propusieron temáticas diversas como un Pikachu, un Stitch y otras figuras para sus alcancías. Mantienen el ritmo de participación cuando imaginan o proponen ideas. Demuestran confianza al expresar sus ideas sin temor a equivocarse.	Los resultados evidencian el incremento en fluidez reflejando la habilidad de los niños para generar múltiples ideas en soluciones ambientales y la creación de diseños personalizados, sin depender de modelos únicos.
Flexibilidad	El 33.3% (10) se ubican en la escala alto	Niños se adecuan a variedad de actividades. Los niños adaptan a las instrucciones o condiciones de trabajo, cambiando estrategias y materiales según su necesidad. Por ejemplo: en la “Organizando mi escritorio”, algunos estudiantes propusieron enrollar papel para formar cilindros y así estructurar su porta útiles. Muestran disposición para modificar sus trabajos en el proceso creativo.	Los resultados evidencian la mejora en flexibilidad mostrando la capacidad de los niños para ajustarse a nuevas ideas y modificar sus planes a otros.
Originalidad	El 73.3% (22) se ubican en la escala alto	Los niños crearon productos únicos y personales. Por ejemplo, en “Letras con encanto floral”, agregaron detalles como mariposas, perlas y lo pintaron de diferentes colores. Se arriesgan a probar nuevas ideas limitándose seguir un patrón establecido. Los niños mostraron autonomía para diseñar y elaborar su producto (como más les gusta).	Los resultados reflejan un desarrollo significativo de la originalidad, lo cual se muestra que los niños son capaces de imaginar y representar ideas únicas, distintas a los demás.

Elaboración	El 70% (21) se ubican en la escala alto	Los niños tienen habilidad para perfeccionar sus trabajos, cuidando detalles, forma y acabado. Ejemplo, en “Organizando mi escritorio”, un estudiante mejoró su diseño de su porta útiles decorado con un logo y colores del equipo del Barcelona, además de ser estable. Los niños agregan detalles y adornos para dar mayor atracción a sus productos. Niños con libertad de expresión.	Los resultados muestran un avance significativo en elaboración reflejando no solo la destreza manual, sino también el esmero, la paciencia y búsqueda de calidad en sus productos.
-------------	---	---	--

#### 4.1.3.4. Contrastación de hipótesis.

Según Hernández et al. (2014), la prueba t para muestras relacionadas “permite comparar dos mediciones realizadas en el mismo grupo de personas, con el propósito de reconocer si hay diferencias estadísticamente significativas entre ambas”. Para verificar si existieron diferencias significativas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes antes y después de la aplicación del plan de intervención, se utilizó la prueba t de Student para muestras relacionadas. Esta prueba se basa en el valor de significancia (p), donde se observa si el valor de  $p < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existen diferencias significativas entre ambas, sin embargo, si  $p \geq 0.05$ , no se puede afirmar que haya un cambio significativo.

**Tabla 16**

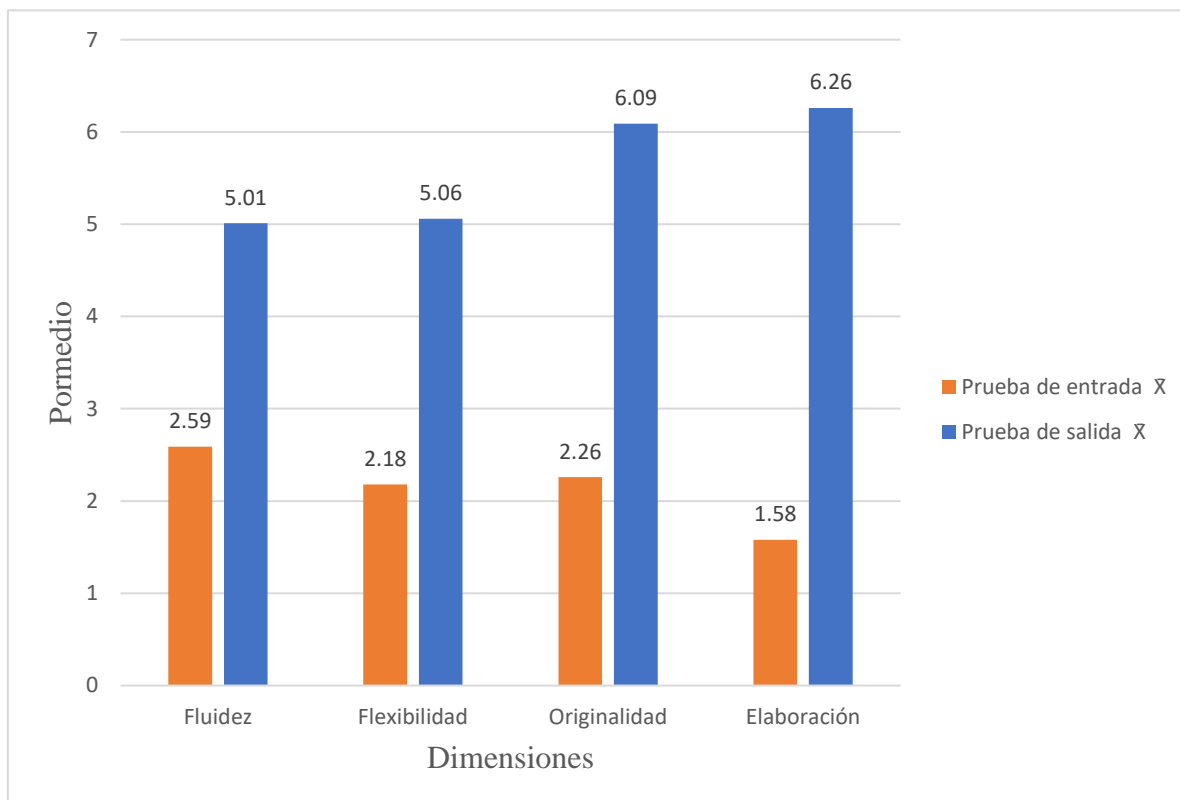
*Comparación del nivel de pensamiento creativo en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones.*

DIMENSIONES	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	$\bar{X}$	S	$\bar{X}$	S
Fluidez	2,59	0.57	5.01	1.11
Flexibilidad	2,18	0.53	5.06	1.16
Originalidad	2.26	0.64	6.09	0.87
Elaboración	1.58	0.39	6.26	0.62
Pensamiento creativo	2.15	0.50	5.60	0.86

**Nota.** Base de datos de los puntajes por dimensiones.

**Figura 11.**

*Comparación del nivel de pensamiento creativo en la prueba de entrada y prueba de salida, según dimensiones.*



**Tabla 17**

*Estadísticos descriptivos de la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS) sobre pensamiento creativo.*

Categorías		N°	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviac. típica	Varianza
Fluidez	PS	30	4.50	2.17	6.67	5.01	0.20	1.22
	PE	31	2.17	1.33	3.50	2.59	0.10	0.33
Flexibilidad	PS	30	4.50	2.17	6.67	5.06	0.21	1.35
	PE	31	2.17	1.17	3.33	2.18	0.10	0.29
Originalidad	PS	30	4.17	3.33	7.50	6.09	0.16	0.76
	PE	31	2.67	1.33	4	2.26	0.11	0.41
Elaboración	PS	30	2.33	5.17	7.50	5.26	0.11	0.39
	PE	31	1.50	0.83	2.33	1.58	0.07	0.16
Pensamiento creativo	PS	30	3.50	3.33	6.83	5.60	0.16	0.74
	PE	31	2	1.21	3.21	2.15	0.09	0.25

**Nota.** Base de datos de los puntajes por subcategorías. PE: Prueba de entrada, PS: Prueba de salida.

**Tabla 18**

*Prueba T para muestras relacionadas entre la prueba de entrada (PE) y prueba de salida (PS).*

Pensamiento creativo PE y PS	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	Fluidez PS – Fluidez PE	2,42	1,1101	0,2027	1,9988	2,8278	11,908	29	0,000
Par 2	Flexibilidad PS – Flexibilidad PE	2,88	1,1301	0,2063	2,4314	3,2753	13,830	29	0,000
Par 3	Originalidad PS – Originalidad PE	3,83	1,0148	0,1853	3,4311	4,1889	20,563	29	0,000
Par 4	Elaboración PS – Elaboración PE	4,68	0,6144	0,1122	4,4606	4,9194	41,810	29	0,000
Par 5	Promedio PS – Promedio PE	3,45	0,8653	0,1580	3,1169	3,7631	21,776	29	0,000

**Nota:** Base de datos de los puntajes por subcategorías. PE, PS.

De acuerdo con la prueba t para muestras relacionadas entre el pre test y pos test, al observar que el p-valor obtenido es ( $p = 0.000 < \alpha = 0.05$ ), nos conlleva a confirmar la hipótesis alterna (H1): La aplicación de los talleres 3R mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de la institución educativa primaria de Chota, 2025. Rechazando así la hipótesis nula (H): La aplicación de los talleres 3R no mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del quinto grado de dicha institución educativa.

#### **4.2. Discusión de resultados**

Para evaluar la prueba de entrada y prueba de salida, se empleó el Test de Creatividad de Torrance (TTCT), que evalúa las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, con una escala de calificación de 0 a 10. Este instrumento fue aplicado a los estudiantes del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, con el propósito de determinar el nivel de pensamiento creativo antes y después de la aplicación de los talleres 3R. La intervención educativa incluyó 18 sesiones basadas en actividades de reducción, reutilización y reciclaje, integradas en una secuencia didáctica contextualizada, participativa y significativa.

Los resultados obtenidos fueron analizados bajo el marco conceptual propuesto por Joy Paul Guilford, quien define la creatividad como una capacidad del pensamiento divergente que permite producir múltiples ideas, transformar perspectivas, enriquecer detalles y crear soluciones originales. Además, se tuvieron en cuenta los aportes de la neurociencia, como los de Sático (2018), quien sostiene que la creatividad puede estimularse desde edades tempranas cuando se propician espacios de confianza, juego y exploración libre.

Al contrastar estos resultados, se muestra diferencias significativas en las cuatro dimensiones evaluadas, lo cual indica que los talleres 3R influyeron positivamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. A continuación, se discuten los resultados detalladamente por dimensión, evidenciando los avances obtenidos luego de la intervención.

En la dimensión fluidez, en el pretest, el 100% de los estudiantes se encontraba entre las escalas de bajo y muy bajo con un 77.4% y 22.6% respectivamente. En el post test, el 56.7% alcanzó el nivel medio y el 23.3% el nivel alto y simplemente un 20% permaneció en nivel bajo. Esta mejora muestra que, tras la intervención, los estudiantes lograron generar mayor cantidad de ideas en respuesta a un estímulo o problema. Este hallazgo coincide con el estudio de Panata (2016), quienes emplearon dramatización como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad y hallaron que los niveles de creatividad alta aumentaron de 13% a 41%, destacando el crecimiento en la generación de ideas.

En cuanto a la flexibilidad en el pre test, el 41.9% de los estudiantes se ubicaba en la escala muy bajo y el 58.1% en la escala bajo. Tras la intervención, en el post test, el 33.3% llegó al nivel alto, el 36.7% a la escala medio, y solo el 30% permaneció en nivel bajo. Esto muestra un avance en la capacidad de los estudiantes para modificar su enfoque, adaptarse a nuevas situaciones o ver los problemas desde diferentes perspectivas. Estos resultados guardan relación con la investigación de Quispe (2018), quien implementó un programa experimental utilizando en el pensamiento lateral, logrando avances significativos en todas las dimensiones de la creatividad, especialmente en la flexibilidad. Asimismo, Rodríguez (2016), demostró que el uso de materiales reciclables favorece la adaptación y versatilidad en los niños, y su estudio reportó una correlación positiva ( $r=0.807$ ,  $p=0.000$ ) entre el uso de reciclaje y la creatividad.

Respecto a la dimensión de elaboración se notó un avance significativo, en el pretest, el 93.5% de los estudiantes estaba en nivel muy bajo, y solo el 6.5% en nivel bajo. En el post test, el 70% alcanzó el nivel alto y el 30% el nivel medio. Esto sugiere que los estudiantes no solo generaron ideas, sino que también lograron desarrollarlas con mayor detalle, calidad y complejidad. Este resultado se ve respaldado por el estudio de Infante (2023), quien encontró que el 68.3% de la variación en el pensamiento creativo estaba explicado por la elaboración de material didáctico, lo que demuestra que el desarrollo de productos con sentido práctico y visual contribuye al pensamiento creativo. Además, Aguilar (2023) mostró que un 38% de los niños logró un nivel de desarrollo creativo tras participar en un taller educativo, siendo la elaboración una dimensión clave en sus productos.

Referente a la dimensión de originalidad, en el pretest, el 100% de los estudiantes estaba entre nivel bajo (54.8%) y muy bajo (45.2%). En el post test, el 73.3% logró alcanzar el nivel alto y el 23.3% el nivel medio. Este cambio revela un fortalecimiento en la capacidad de los estudiantes para crear ideas únicas, poco comunes o personales. Estos hallazgos concuerdan con los estudios de Sinche (2018), quien reportó un aumento del 31.8% en originalidad tras implementar actividades de reciclaje creativo, y con Vargas 2020 (2020), quien destacó que el trabajo con manualidades, fortalecen significativamente la originalidad en los niños mostrando un avance del 72% entre la prueba inicial y final.

De manera general referente al pensamiento creativo, los resultados reflejan un avance significativo tras la aplicación de los talleres 3R. En el pretest, el 51.6% de los estudiantes se ubicaba en la escala muy bajo, y el 48.4% en bajo; en contraste, en el post test, solo el 3.3% se mantuvo en el nivel bajo, mientras que el 36.7% alcanzó el nivel medio y el 60% se ubicó en la escala alto. Este cambio evidencia una mejora clara en la creatividad global de los estudiantes, lo cual confirma el impacto positivo de la propuesta pedagógica implementada. Resultados similares se reportan en el estudio de Sinche (2018), donde el desarrollo general de la creatividad mostró un aumento del 64.8% tras la implementación de un programa con materiales reciclados, destacando avances en todas las dimensiones. Además, los resultados se alinean con el enfoque de Guilford (1950), quien considera a la creatividad como una habilidad compuesta por cuatro dimensiones (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) y que el avance obtenido se debe al desarrollo simultáneo de éstas; por tal sentido, los talleres 3R permitieron la creación de múltiples ideas y la

transformación de materiales en nuevos productos, fortaleciendo las dimensiones de fluidez y la originalidad.

Los resultados generales del pensamiento creativo fueron contrastados mediante la prueba T de Student para muestras relacionadas, lo que permitió verificar si la diferencia entre los puntajes de la prueba de entrada y salida era estadísticamente significativa, la media pasó de 2.15 en el pretest a 5.60 en el post test, evidenciando un incremento notable de 3.44 puntos, reflejando un cambio importante en el nivel creativo de los estudiantes tras la aplicación de los talleres 3R. El valor de significancia bilateral obtenido fue de  $p = 0.000$ , menor al nivel de significancia  $\alpha = 0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ) afirmando que los talleres 3R fortalecen significativamente el pensamiento creativo en los niños. Este resultado es coherente con la investigación de Quispe (2018), quien también obtuvo un valor de  $p = 0.000$  y una diferencia significativa entre grupos, con una media de 107.17 en el grupo experimental frente a 80.66 en el grupo control. Estos resultados están dentro de la línea de Torrance (1974), quien sostiene que la creatividad se fortalece cuando el entorno educativo estimula la curiosidad, la experimentación y la resolución de problemas; así mismo, se complementa con la perspectiva socio-constructivista de Vigotsky (1979), el cual plantea que la creatividad se construye mediante la interacción social y el aprendizaje mediado. Por lo tanto, se considera que los talleres 3R promovieron un ambiente de trabajo colaborativo e intercambio constante de ideas entre los estudiantes, desarrollando competencias creativas tanto con el apoyo del grupo como de la docente.

## Capítulo V. Conclusiones

### 5.1. Conclusiones reflexivas

En función de los datos recopilados y considerando el objetivo planteado, se pueden establecer las siguientes conclusiones:

Antes de aplicar los talleres 3R, los estudiantes se ubicaban en niveles bajos en todas las dimensiones evaluadas. En el pre test, el porcentaje total de los estudiantes se encontraba en las escalas muy bajo (51.6%) y bajo (48.4%) del pensamiento creativo, con una media inferior a 3.0 en todas las dimensiones, siendo la más baja la de elaboración con un 1.58.

Se determina que el plan de intervención, conformado por 18 sesiones pedagógicas, fue pertinente y efectivo para desarrollar las dimensiones del pensamiento creativo, dichas actividades fueron organizadas en base a momentos pedagógicos, considerando los intereses y características del grupo de estudio, e integrando materiales reciclables como recurso central. La aplicación de estas sesiones fomentó la participación activa, la exploración libre, el trabajo colaborativo y la creación de producciones personales auténticas. Asimismo, permitió que los estudiantes imaginaran, transformaran ideas, expresaran emociones y construyeran aprendizajes significativos mediante procesos creativos vinculados a la conciencia ambiental.

Luego de aplicar los talleres 3R, en el post test, el 60.0% alcanzó el nivel alto, el 36.7% el nivel medio, y solo el 3.3% permaneció en nivel bajo. Además, la media general aumentó de 2.15 a 5.60 del pre al pos test, con una diferencia de medias de 3.44 puntos, esta mejora fue confirmada mediante la prueba T de Student para muestras relacionadas, cuyo resultado arrojó un valor de  $p = 0.000$ , indicando que la diferencia observada es estadísticamente significativa.

En síntesis, las 18 sesiones aplicadas permitieron desarrollar de forma integral las dimensiones del pensamiento creativo propuestas por Guilford: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. Esta mejora se evidenció en los resultados del post test, donde se registraron aumentos significativos en todas las dimensiones: fluidez (de 2.59 a 5.01), flexibilidad (de 2.18 a 5.06), originalidad (de 2.26 a 6.09) y elaboración (de 1.58 a 6.26). Además, a nivel general, el 60% de los estudiantes alcanzó la escala alto y el 36.7% la escala medio de pensamiento creativo, mientras que solo el 3.3% permaneció en la escala bajo.

Estos resultados confirman que los talleres 3R no solo fortalecieron la creatividad, sino también estimularon el pensamiento divergente, la conciencia ambiental, la expresión personal y el trabajo cooperativo, logrando aprendizajes significativos y sostenibles en los estudiantes.

En cuanto a la hipótesis de investigación, los resultados extraídos evidencian una mejora significativa en la media general del pensamiento creativo pasando de 2.15 a 5.60, junto con un valor de  $p = 0.000$ , el cual es menor al nivel de significancia establecido ( $\alpha = 0.05$ ), lo que permitió refutar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Esto demuestra que los talleres 3R tienen una influencia significativa y positiva en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes evaluados.

## 5.2. Sugerencias.

1. Acerca del diseño metodológico, se sugiere considerar muestras grupales más amplias, lo cual permitirá una mayor validez de los resultados y así poder generalizarlas.
2. Asimismo, es recomendable que los estudiantes se orienten por investigar temas que les apasione y de los cuales tengan mayor conocimiento para que haya un mejor desenvolvimiento durante el estudio.
3. Como parte de la formación investigativa, se sugiere desarrollar talleres prácticos sobre el uso de programas para el manejo de bases de datos, como Microsoft Excel u otros softwares estadísticos, que faciliten el procesamiento y análisis de resultados cuantitativos.
4. Para quienes opten por enfoques mixtos, es importante contar con una preparación sólida en técnicas de recojo de datos cualitativos (como entrevistas, diarios de campo, observaciones sistemáticas, etc.), asegurando así una interpretación más profunda y coherente de la realidad estudiada.
5. En futuras investigaciones relacionadas con el pensamiento creativo, se sugiere delimitar el estudio a una o dos dimensiones específicas, en lugar de abordar todas, especialmente si el tiempo de ejecución es limitado. Esto permitirá un análisis más profundo y riguroso dentro del marco temporal disponible.
6. Se recomienda planificar adecuadamente el tiempo dedicado a cada etapa de la investigación, asegurando una distribución realista que permita cumplir con los procesos de diseño, ejecución, análisis y redacción sin sobrecargas ni retrasos.
7. Finalmente, es importante que los instrumentos de evaluación aplicados cuenten con un mayor rigor técnico y científico, asegurando validez y confiabilidad en la medición de las variables, especialmente cuando se evalúan constructos complejos como el pensamiento creativo

### **5.3. Lecciones aprendidas.**

1. La experiencia permitió valorar el rol del docente como promotor de experiencias de aprendizaje auténticas, donde el individuo construye su conocimiento partiendo de su realidad, utilizando recursos accesibles como los materiales reciclables.
2. La experiencia permitió reconocer la importancia de manejar enfoques metodológicos mixtos, que integren datos cuantitativos y cualitativos, esto permite tener una comprensión más completa del tema investigado, enriqueciendo el análisis y la interpretación de los resultados.
3. Durante la investigación, se fortalecieron mis habilidades en el procesamiento y análisis de datos estadísticos mediante el uso de herramientas como Microsoft Excel y el software SPSS, lo cual permitió organizar, interpretar y presentar los resultados de forma clara y rigurosa. Este aprendizaje ha sido fundamental para validar los hallazgos y comprender el valor del análisis cuantitativo en la investigación educativa.
4. Finalmente, la elaboración de este trabajo permitió desarrollar habilidades investigativas como el análisis estadístico, el uso de instrumentos estandarizados y la interpretación de resultados, confirmando que la investigación educativa requiere preparación técnica, pero también sensibilidad pedagógica para comprender las necesidades reales del aula.

## Referencias

- Adams, J. (2001). *Conceptual blockbusting: A guide to better ideas* (4th ed.). Perseus Publishing.
- Aguilar, P. (2023). *Taller PD como estrategia en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 4 años de la I.E 207* [Tesis de pregrado, Universidad Privada César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/133063>
- Alfaro Valverde, A., y Badilla Vargas, M. (2015). El taller pedagógico, una herramienta didáctica para abordar temas alusivos a la Educación Ciudadana. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, (10), 81-146. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1106515>
- Amabile, T. (1983). La psicología social de la creatividad: una conceptualización componencial. *Revista de Personalidad y Psicología*, 45, 357–376. <https://www.researchgate.net/publication/232529263> [The social psychology of creativity A componential conceptualization](https://www.researchgate.net/publication/232529263)
- Arroyo-Ñahui, M. F., Condori-De la Cruz, W. C., y Condor-Salvatierra, E. J. (2024). Impacto de la Estrategia de las 3R's en la actitud ambiental de estudiantes secundarios. *Revista Alfa*, 8(24), 898–915. <https://doi.org/10.33996/revistaalfa.v8i24.312>
- Babbie, E. R. (2016). *The practice of social research* [La práctica de la investigación social] (14.ª ed.). Cengage Learning.
- Benavidez, C. (2022). *Programa de comprensión lectora para el pensamiento crítico y creativo en estudiantes de la Institución Educativa N° 82663 Bambamarca-Cajamarca* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79907>
- Cabera Ángel, P. (2016). *Proyecto de emprendimiento para el manejo de residuos sólidos desde la creatividad*. Universidad Católica de Pereira.
- Cajiao, A., y Zatzabal, J. (2025). Promoción del desarrollo infantil a través del reciclaje en entornos escolares. *Revista Reincisol*, 4(7), 1758-1777.

[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1758-1777](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1758-1777)

Cárdenas Martínez, L. D. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>

Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Editorial Anagrama. [Libro sobre lectura crítica]

Cisterna, F. (2005). Categorización y Triangulación como Proceso de Validación del Conocimiento en una Investigación Cualitativa. *Revista Científica de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 14(1), 61-71.

Cisterna, F. (2005). *Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa*. *Theoria*, 14(1), 61-71.

Claribel Pelier Leyva y Ricardo Pérez Fernández (2019): “El rol de la familia en el desarrollo de la creatividad”, *Revista Caribeña de Ciencias Sociales* (octubre 2019). En línea <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/10/familia-creatividad.html>

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16, 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>

Csikzentmihalyi, M. (1988). Society, culture, and person: A systems view of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 325-339). Cambridge University Press.

De Bono, E. (1970). *El pensamiento lateral: Manual de creatividad* [Traducción del inglés de *Lateral Thinking: A Textbook of Creativity*] (Equipo MMLB, Trad., y Bernardo Muniesa, Revisión científica). Editorial Paidós. <https://tecnologia3bunlp.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/edward-de-bono-pensamiento-lateral.pdf>

De Felipe, J. (2023). *La educación, la plasticidad y el cerebro*. BBVA Aprendemos Juntos. Recuperado de: <https://youtu.be/BuXtVUU0Vvk?si=-yaKmqcO2ejRF92o>

Denzin, N. (1989). *El acto de investigar: Una introducción teórica a los métodos sociológicos*. McGraw-Hill.

- Denzin, N., y Lincoln, Y. (2011). *The SAGE handbook of qualitative research*. SAGE Publications.
- Díaz Barriga, F., y Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (4.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Duncker, K. (1945). On problem-solving. *Psychological Monographs*, 58(5), 1-113. <https://doi.org/10.1037/h0093599>
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y. *Revista Digital Universitaria*.
- Gálvez Vásquez, J. (2020). *Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica*. Valeria.
- Garay, C. (2020). *Ficha de observación: Guía completa para crear e implementar eficazmente*. Recuperado de <https://donfichas.com/ficha-de-observacion/>
- García Domínguez, M. (2025). La importancia de la interdisciplinariedad en la sensibilización del alumnado hacia el reciclaje: propuesta de innovación educativa. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 7(1), 1201. [https://doi.org/10.25267/Rev\\_educ\\_ambient\\_sostenibilidad.2025.v7.i1.1201](https://doi.org/10.25267/Rev_educ_ambient_sostenibilidad.2025.v7.i1.1201)
- Gardey, A., y Perez, J. (2021, septiembre 21). Qué es, en la educación, definición y concepto. Definición de taller. <https://definicion.de/taller/>
- George, D., y Mallery, P. (2019). *IBM SPSS Statistics 26 step by step: A simple guide and reference* [IBM SPSS Statistics 26 paso a paso: Guía simple y referencial]. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429055255>
- Gómez del Campo del Paso, M. I., Salazar Garza, M. L., y Rodríguez Morril, E. I. (2014). Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(1), 175-190.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity [Creatividad]. *American Psychologist*, 5(9), 444–454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>

- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill. (Traducción castellana en Paidós, 1986).
- Heller, M. (2000). *El arte de enseñar con todo el cerebro* (2.ª ed.). Biosfera.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education. [Libro de metodología]
- Infante, O. (2023). *Elaboración de material didáctico en el pensamiento creativo en estudiantes de Educación Superior, Callao - 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/106130>
- International School. (2020, 5 de octubre). *Materiales reciclables: La importancia de enseñar a reciclar*. International School. Recuperado de <https://logosinternationalschool.es/materiales-reciclables-la-importancia-de-ensenar-a-reciclar/>
- Janis, I. L. (1972). *Victims of groupthink: A psychological study of foreign-policy decisions and fiascoes*. Houghton Mifflin.
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* [Aprender juntos y solos: aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista] (5.ª ed.). Allyn y Bacon.
- Kaufman, J., y Beghetto, R. (2009). Beyond big and little: The four C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1-12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Manual de Frascati. (14 de Junio de 2015). DuocUC Bibliotecas. *Investigación Aplicada, Innovación y Transferencia*: <https://bibliotecas.duoc.cl/investigacion-aplicada>
- MEDIO AMBIENTE Y SALUD. (10 de Junio de 2022). Seis talleres para mejorar el medio ambiente con la regla de las '3R', Reducir, reutilizar y reciclar. Ayuntamiento de

Pamplona: <https://www.pamplona.es/actualidad/noticias/seis-talleres-para-mejorar-el-medio-ambiente-con-la-regla-de-las-3r-reducir>

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de educación primaria*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>

Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., y Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>

Oldham, G. R., & Cummings, A. (1996). Employee creativity: Personal and contextual factors at work. *The Academy of Management Journal*, 39(3), 607–634. <https://www.jstor.org/stable/256657>

Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination: Principles and procedures of creative problem-solving* [Imaginación aplicada: Principios y procedimientos de la solución creativa de problemas]. Charles Scribner's Sons.

Panata, D. (2016). *La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela República De Colombia Del Cantón Saquisilí* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica De Ambato]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d6c208d7-ed96-4eb1-8ddf-1f8d665107dd/content>

Pérez Porto, J., y Merino, M. (2021, julio 5). *Definición de diario de campo - Qué es, definición y concepto.*: Disponible en: <https://definicion.de/diario-de-campo/>

Piaget, J. (1936). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget* [PDF]. Recuperado de: <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>

Quispe, M. (2018). *Gestión de un programa experimental basado en el pensamiento lateral para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del primer año de educación secundaria de la I.E. N° 2066 Almirante Miguel Grau - Ancón* [Tesis de maestría, Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle Alma Mater del Magisterio Nacional Escuela De Posgrado]. Repositorio

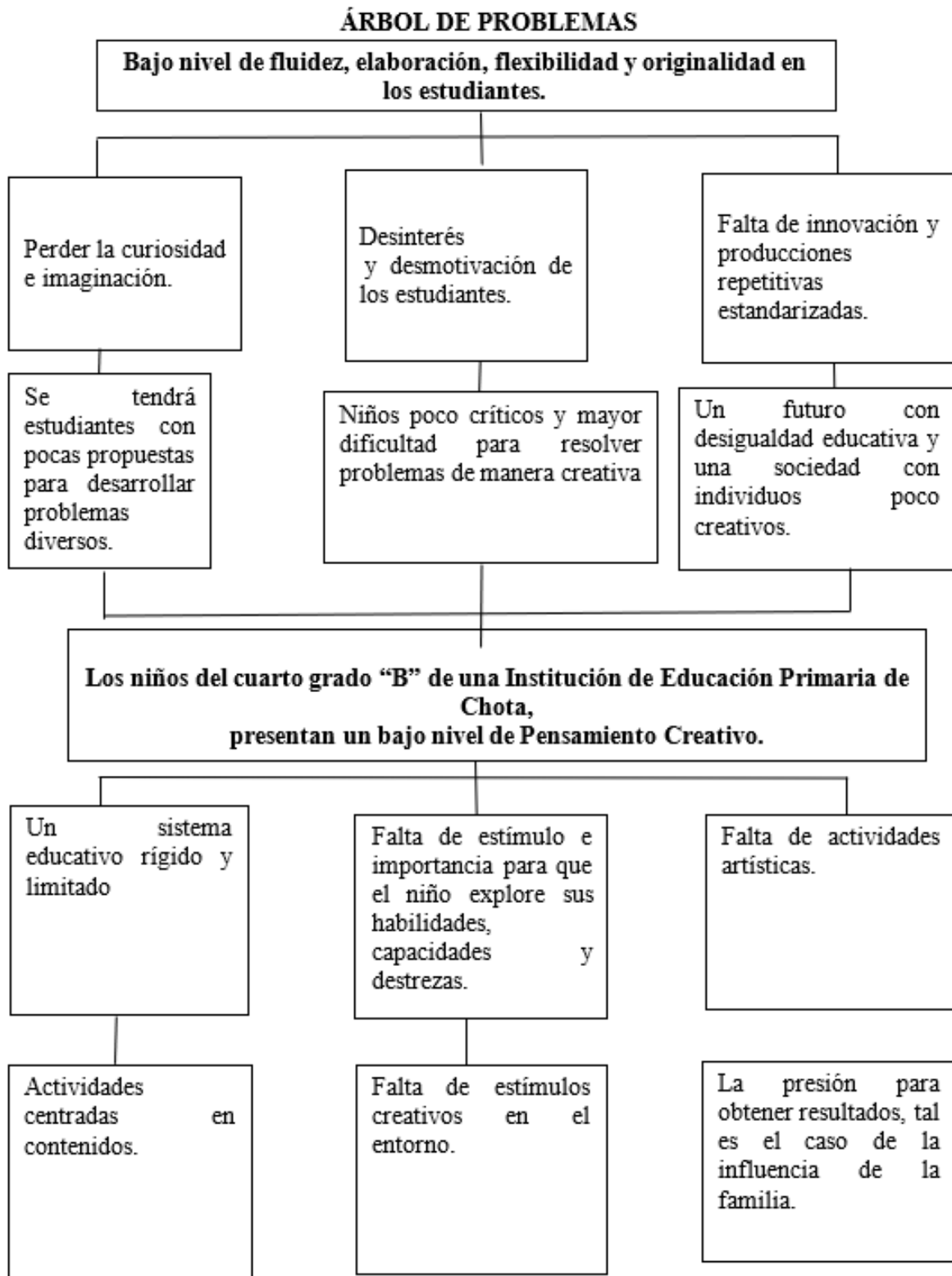
- Institucional. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fe04f854-0719-40a2-a261-729be3048427/content>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *Revista CienciAmérica*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- REDACCION PERÚ21. (2022, diciembre 12). *¿Cómo potenciar la creatividad de los niños y adolescentes durante el verano?*. Disponible en: <https://peru21.pe/peru/conoce-el-programa-de-verano-de-conocido-instituto-para-explorar-la-creatividad-de-ninos-y-adolescentes-educacion-creatividad-peru-noticia/>
- Reynoso, C. (2019). *Habilidades socioemocionales y el pensamiento creativo en niños de cinco años de una institución educativa inicial, Los Olivos 2019* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_f353907ff55627b325440cda134584df](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_f353907ff55627b325440cda134584df)
- Robinson, K. (2006). *Las escuelas matan la creatividad - Ken Robinson, locución en español* [Video]. YouTube. [https://youtu.be/-np-1YQI1xY?si=xMnAvXGv\\_k28kBJu](https://youtu.be/-np-1YQI1xY?si=xMnAvXGv_k28kBJu)
- Rodriguez, A. (2016). *Material reciclado para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la Escuela Ciudad de San Gabriel, Quito, periodo 2013-2014* [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12335>
- Sátiro, A. (2018, agosto 20). La creatividad es imprescindible para pensar mejor. Entrevistadora: Juana. <https://youtu.be/Uhu-EoslGw4?si=5C7O9JaxB7OSRmm>
- Sinche, J. (2018). *El uso de material reciclado para promover la creatividad de las estudiantes del quinto grado de primaria del Centro Educativa Particular María Auxiliadora de Arequipa 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo Escuela de posgrado]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/33325>

- Strauss, A., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Médica Panamericana.
- Taylor, S. J., y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Editorial Paidós.
- Themys de Cássia Moura de Carvalho, D. d., y Almeida, L. d. (2020). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187.
- Torrance, E. P. (1974). *Manual técnico de normas: [Pruebas de pensamiento creativo de Torrance]*. Ginn and Co.
- Torrance, E. P. (1990). *Torrance Tests of Creative Thinking: Directions Manual. Verbal Forms A and B*. Scholastic Testing Service.
- UNESCO. (2015). *Declaración de Incheon: Educación 2030, rumbo a una educación inclusiva, equitativa y de calidad y aprendizaje a lo largo de la vida para todos*. República de Corea. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233137\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233137_spa)
- Vargas, L. (2020). *Manualidades para la creatividad en niños de 5 años, Institución N.º 535 -- Bambamarca, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional. <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/149743dd-1a3c-461f-b69b-efbcafaa3589>
- Vasquez, C. (2019). *Talleres de material reciclable como estrategia para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de 3-4 y 5 años de la I.E.I N° 620 "Santa Ana" de la Provincia y Distrito de Casma, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23552>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, y E. Souberman, Eds.). Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

- Vygotsky, L. S. (1962). *Imaginación y creatividad en la infancia* [Edición revisada]. <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/74224682/20235083-Vigotsky-La-imaginacion-y-el-arte-en-la-infancia.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Solis Press. <https://neopraxis.mx/graham-wallas-y-el-proceso-de-creatividad-formando-habilidades/>
- Wallas, G. (1945). *The art of thought*. C. A. Watts y Co. Ltd. <http://nla.gov.au/nla.obj-502468959>
- Zevallos Apolinario, E. L. (2025). Uso de material reciclable como estrategia didáctica y creatividad de estudiantes de nivel primaria. *Desafíos*, 9(2), e57. <https://doi.org/10.37711/desafios.2018.9.2.57>

## VI. ANEXOS

### 6.1. Árbol de problemas



## 6.2. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	
<p><b>Problema principal</b></p> <p>¿Cómo los talleres 3R desarrollan el desarrollo del pensamiento creativo en niños de una Institución Educativa primaria de Chota, 2025?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la influencia de los talleres 3R para el desarrollo del pensamiento creativo en niños de una institución educativa primaria de Chota, 2025.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Diagnosticar el nivel de pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025. - Diseñar y aplicar secuencias didácticas empleando los talleres 3R para desarrollar el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025. - Evaluar y evidenciar la eficacia de la aplicación de los talleres 3R en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.</p>	<p><b>H1:</b> Los talleres 3R desarrolla el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.</p> <p><b>H0:</b> Los talleres 3R no desarrolla el pensamiento creativo en niños del quinto grado de una institución educativa primaria de Chota, 2025.</p>	<p><b>Talleres 3R</b></p>	Reducir	Identifica oportunidades de reducción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de observación</li> <li>- Cuestionario de preguntas.</li> </ul>	
				Reciclar	Comprende la importancia del reciclaje y cómo contribuye a la protección del medio ambiente.		
				Reutilizar	Busca nuevos usos para objetos.		
			<p><b>Pensamiento Creativo</b></p>	<p>Fluidez</p>	Genera ideas en respuesta a diferentes estímulos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de observación</li> <li>- Cuestionario de preguntas.</li> </ul>	
					Genera ideas en un tiempo determinado.		
					<p>Flexibilidad</p>		Es capaz de cambiar de un enfoque a otro.
							Propone respuestas rápidas a situaciones nuevas.
					<p>Originalidad</p>		Crea materiales propios según sus preferencias.
							Crea algo trascendente a lo conocido.
					<p>Elaboración</p>		Es capaz de agregar elementos nuevos a una idea básica.
Presenta claridad y precisión en la expresión de ideas.							

### 6.3. Instrumentos de evaluación

Prueba de entrada y salida

# Test de creatividad

## Basado en el Test de Torrance

Tony Ramos de la Torre [tonyramosdlt@gmail.com](mailto:tonyramosdlt@gmail.com)  
([tonyramosdlt@gmail.com](mailto:tonyramosdlt@gmail.com))

### Objetivo y Mecánica

El objetivo de las pruebas contenidas en este documento es el de valorar la creatividad de una persona según 4 criterios básicos:

1. Fluidez: capacidad para producir varias y diversas ideas.

Se valora por la cantidad de respuestas.

2. Flexibilidad: capacidad para ver y abordar situaciones similares de formas diferentes.

Se valora analizando la cantidad de respuestas diferenciadas.

3. Elaboración: capacidad para producir detalles complementarios a la idea principal.

Se valora en base a lo diversa y completa que resulta la descripción.

4. Originalidad: capacidad para producir respuestas poco frecuentes (en el entorno).

Se valora en base a lo diferente que es la percepción o idea respecto de otras del entorno.







Este test está basado en el conocido [Test de Creatividad de Torrance \(1960\)](#). Para ello debemos realizar 3 tareas gráficas y 3 verbales.

La idea es que cada persona complete los ejercicios de la manera que se le ocurra y le parezca diferente a cómo lo haría cualquier otra persona.

Hay un límite máximo de tiempo para completar el ejercicio (30 minutos para completarlo, aproximadamente 5 minutos por Ejercicio).

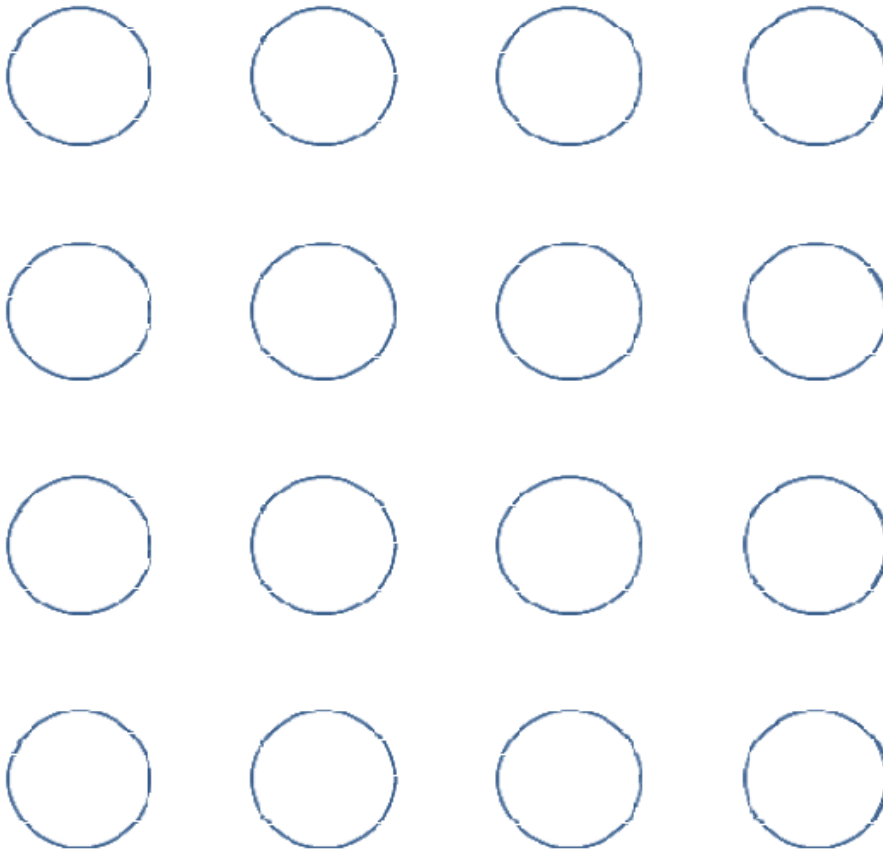
No hay respuestas correctas ni incorrectas. Este ejercicio sólo sirve para medir la creatividad.

### Ejercicio 1 – Completar los dibujos

### Ejercicio 2 – Haz un dibujo

(con cada círculo)







## 6.4. Ficha de validación de instrumentos de evaluación

### FICHA DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

#### I. Datos generales

##### 1.1. Apellidos y nombres del informante

Betty Vásquez Guama

##### 1.2. Cargo o institución donde labora

Docente de aula I.E. N° 10404 - Chuyabamba  
Cajata

##### 1.3. Nombre del instrumento a evaluar

Prueba de pre-tes y pos-tes del pensamiento creativo


#### II. Instrucciones

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúen con una valoración del 1-5, según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA.

DIMENSIONES	CLARIDAD	PERTINENCIA	RELEVANCIA	Observaciones
	1-5	1-5	1-5	
<b>FLUIDEZ</b>				
Genera ideas en respuesta a diferentes estímulos.	5	5	4	
Genera diversas ideas en un tiempo determinado.	5	5	5	
<b>FLEXIBILIDAD</b>				
Es capaz de adaptarse a nuevos enfoques.	5	5	5	
Propone respuestas rápidas y variadas a situaciones nuevas.	5	5	5	
<b>ORIGINALIDAD</b>				
Crea materiales propios según sus preferencias.	5	5	5	

Crea algo trascendente a lo conocido.	5	5	5	
ELABORACIÓN				
Es capaz de agregar elementos nuevos a una idea básica.	5	5	4	
Presenta claridad y precisión en la expresión de ideas.	5	5	4	

Fecha: 11 de julio del 2025

Firma: 

**Condiciones de aplicabilidad**

Aplicable (✓)

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

## FICHA DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### I. Datos generales

1.1. Apellidos y nombres del informante

*Blanco collantes Segundo Abelino*

1.2. Cargo o institución donde labora

*Docente de la I.E. Nº11039. Inmaculada de Chota.*

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

*Prueba de Pre-tos y postes del pensamiento creativo.*


### II. Instrucciones

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúen con una valoración del 1-5, según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA.

DIMENSIONES	CLARIDAD	PERTINENCIA	RELEVANCIA	Observaciones
	1-5	1-5	1-5	
<b>FLUIDEZ</b>				
Genera ideas en respuesta a diferentes estímulos.	4	5	5	
Genera diversas ideas en un tiempo determinado.	5	5	5	
<b>FLEXIBILIDAD</b>				
Es capaz de adaptarse a nuevos enfoques.	5	5	5	
Propone respuestas rápidas y variadas a situaciones nuevas.	5	5	5	
<b>ORIGINALIDAD</b>				
Crea materiales propios según sus preferencias.	5	5	5	

Crea algo trascendente a lo conocido.	4	5	5	
ELABORACIÓN				
Es capaz de agregar elementos nuevos a una idea básica.	4	5	5	
Presenta claridad y precisión en la expresión de ideas.	4	5	5	

Fecha: 11/07/2025

Firma: 

Condiciones de aplicabilidad

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

## FICHA DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### I. Datos generales

1.1. Apellidos y nombres del informante

*Idrogo Buitamonte Dante Gilmar*

1.2. Cargo o institución donde labora

*Director encargado I.E. N° 10521 - Numbrol*

1.3. Nombre del instrumento a evaluar

*Prueba de pre test y post test del pensamiento creativo*

### II. Instrucciones

En el siguiente cuadro para cada ítem del contenido del instrumento que revisa, puntúen con una valoración del 1-5, según el criterio de CLARIDAD, PERTINENCIA o RELEVANCIA.

DIMENSIONES	CLARIDAD	PERTINENCIA	RELEVANCIA	Observaciones
	1-5	1-5	1-5	
<b>FLUIDEZ</b>				
Genera ideas en respuesta a diferentes estímulos.	5	4	5	
Genera diversas ideas en un tiempo determinado.	5	4	5	
<b>FLEXIBILIDAD</b>				
Es capaz de adaptarse a nuevos enfoques.	5	4	5	
Propone respuestas rápidas y variadas a situaciones nuevas.	5	5	5	
<b>ORIGINALIDAD</b>				
Crea materiales propios según sus preferencias.	5	4	5	

Crea algo trascendente a lo conocido.	5	5	5	
ELABORACIÓN				
Es capaz de agregar elementos nuevos a una idea básica.	5	5	5	
Presenta claridad y precisión en la expresión de ideas.	5	4	5	

Fecha: Nota 11/07/2025

Firma: 

**Condiciones de aplicabilidad**

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ( )

No aplicable ( )

