



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**“Estrategias de enseñanza para el desarrollo del pensamiento creativo en los
estudiantes del colegio Eduardo Palací, 2024”**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
Bachiller en Dirección Publicitaria

PRESENTADO POR:

Pahuacho Sanchez, Gerson Jhonatan Ruben - Dirección Publicitaria

ASESOR:

Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra

LIMA, PERÚ

2024

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra

MIEMBROS DEL JURADO

Godoy Fuentes, Luis Eduardo

Huertas Valladares, Eduardo José

Pera Fronda, Carla Cristina

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Gerson Jhonatan Ruben Pahuacho Sanchez Identificado (a) con DNI N° 70606602 perteneciente al Programa de Dirección Publicitaria para el Grado de Bachiller, siendo mi asesora la Dra. Roxana Alexandra Albarracín Aparicio, identificado (a) con DNI N°: 41981490, y cuyo código ORCID es 0000-0002-6930-3718.

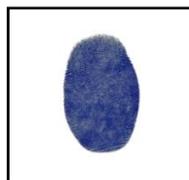
DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Somos los autores del documento académico titulado: "Estrategias de enseñanza para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024".
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto, sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 24% de similitud. Se ha respetado el uso de las normas internacionales en cuanto a citas y referencias.
- d) Declaramos conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha: 18 de diciembre, 2024



Firma del autor



Huella



Firma del asesor



Huella

DEDICATORIA

Dedicado a mis familiares y amigos cercanos por brindarme su apoyo constante y la motivación para seguir adelante.

AGRADECIMIENTOS

Expreso gratitud a mis padres que son el apoyo incondicional en cada situación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL	15
1.1 Título del Proyecto.....	15
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	15
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación.....	15
1.4 Alcance de la solución.....	16
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA	17
2.1.2 Formulación del problema.....	19
2.1.3 Objetivos de investigación	19
2.1.4 Justificación de la investigación	20
2.1.5 Limitaciones de la investigación	20
2.1.6 Viabilidad de la investigación	21
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	22
CAPÍTULO IV: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	36
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	66
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS	76
ANEXOS.....	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Muestreo de estudio.....	39
Tabla 2: Niveles y valores de validez.....	40
Tabla 3: Valor del coeficiente de confiabilidad de Alfa de Crobach.....	41
Tabla 4: ¿Consideras que las estrategias de enseñanza que utilizan los profesores para explicar los temas de clase son antiguas?.....	42
Tabla 5: ¿Consideras que los profesores explican los temas de manera tradicional? .	43
Tabla 6: ¿En qué medida considera que los libros reflejan las estrategias que utiliza el docente en sus clases?.....	44
Tabla 7: ¿Considera que el docente utiliza herramientas tecnológicas en sus sesiones de clase?.....	45
Tabla 8: ¿Considera que los docentes se han adaptado en los últimos años a las nuevas estrategias digitales?.....	46
Tabla 9: ¿Considera que el uso de las tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza?.....	47
Tabla 10: ¿Considera que las estrategias de enseñanza que emplea el docente en sus sesiones de clase son originales?.....	49
Tabla 11: ¿Considera que en las sesiones de clase lo motivan e inspiran a ser creativo?.....	50
Tabla 12: ¿Considera que el docente ha innovado en la forma de hacer sus clases? .	51
Tabla 13: ¿Considera que esta generación de estudiantes produce nuevas ideas en el aula de clases?.....	52
Tabla 14: ¿Considera que está presente la creación de ideas únicas en el aula de clases?.....	53
Tabla 15: ¿Considera que es bueno el proceso de elaboración de ideas para llegar a una respuesta?.....	54

Tabla 16: ¿Considera que se valoran las ideas diferentes sobre un tema determinado en el aula de clases?.....	56
Tabla 17: ¿Considera que está presente la atención a los pequeños detalles en los trabajos escolares?.....	57
Tabla 18: ¿Considera que se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas de clase?.....	58
Tabla 19: ¿Considera que está presente el pensamiento no convencional y las ideas innovadoras en el aula de clases?.....	59
Tabla 20: ¿Considera que existe la capacidad para cambiar puntos de vista o enfoques en el aula de clases?.....	61
Tabla 21: ¿Considera que en el aula se fomenta la capacidad para recuperarse y adaptarse rápidamente ante los contratiempos y/o situaciones difíciles en el colegio y vida diaria?.....	62
Tabla 22: Presupuesto destinado para el proyecto.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Página de acceso.....	70
Figura 2: Sitio de Inicio	70
Figura 3: Niveles.....	71
Figura 4: Nivel básico	71
Figura 5: Módulo 1.....	72
Figura 6: Programación de la Tutoría	72

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel de antigüedad de las estrategias de enseñanza	42
Gráfico 2: Nivel de la explicación de los temas de forma tradicional	43
Gráfico 3: Nivel en que los libros reflejan las estrategias	44
Gráfico 4: Nivel de utilización de herramientas tecnológicas por parte de los docentes	45
Gráfico 5: Nivel de adaptación de los profesores a las nuevas estrategias digitales ...	47
Gráfico 6: Nivel de impacto a futuro que tendrá el uso de tecnologías.....	48
Gráfico 7: Nivel de originalidad de las estrategias de enseñanza.....	49
Gráfico 8: Nivel de motivación para ser creativos en las clases	50
Gráfico 9: Nivel de innovación del profesor al hacer sus clases	51
Gráfico 10: Nivel de producción de nuevas ideas en el aula de clases	53
Gráfico 11: Nivel de existencia de la generación de ideas únicas	54
Gráfico 12: Nivel de consideración del proceso creativo para la elaboración de ideas	55
Gráfico 13: Nivel de valoración de ideas distintas	56
Gráfico 14: Nivel de atención a pequeños detalles	57
Gráfico 15: Nivel de estimulación para relacionar conceptos diferentes entre las asignaturas	58
Gráfico 16: Nivel de existencia del pensamiento innovador.....	60
Gráfico 17: Nivel de existencia de la capacidad de cambiar de punto de vista	61
Gráfico 18: Nivel de incentivo a la adaptabilidad.....	62

RESUMEN

Averiguar qué métodos de enseñanza influyen en el crecimiento del pensamiento creativo de los alumnos del colegio Eduardo Palaci de Ate-Vitarte es el objetivo principal de este estudio.

Con un nivel descriptivo exploratorio y un enfoque transversal no experimental, este estudio es aplicado y cuantitativo. Los alumnos de tercero y cuarto de secundaria del Colegio Eduardo Palaci en el año 2024 constituyen la población del estudio. Treinta alumnos conforman la muestra utilizada en esta investigación. A ellos se les realizó una encuesta de 18 preguntas para establecer si las tácticas educativas utilizadas por el docente contribuyen favorablemente al desarrollo del pensamiento creativo.

Por último, se planteó una propuesta con el objetivo de mejorar los métodos de enseñanza para el desarrollo del pensamiento lateral a través de una plataforma virtual.

Palabras clave: pensamiento creativo, pensamiento lateral, estrategias de enseñanza, desarrollo creativo, creatividad.

ABSTRACT

The main objective of this study is to find out which teaching methods influence the growth of creative thinking in students of the Eduardo Palaci school in Ate-Vitarte.

With an exploratory descriptive level and a non-experimental cross-sectional approach, this study is applied and quantitative. The third and fourth year high school students of the Eduardo Palaci School in the year 2024 constitute the population of the study. Thirty students make up the sample used in this research. An 18-question survey was conducted to establish whether the educational tactics used by the teacher contribute favorably to the development of creative thinking.

Finally, a proposal was made with the aim of improving teaching methods for the development of lateral thinking through a virtual platform.

Key words: creative thinking, lateral thinking, teaching strategies, creative development, creativity.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo principal determinar qué las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, ubicado en Ate – Vitarte.

En el primer capítulo se ofrece un panorama general del proyecto, junto con información sobre el ámbito estratégico de desarrollo, la actividad financiera de la empresa y su ubicación geográfica.

El segundo capítulo proporciona información sobre el problema, los objetivos de investigación y la finalidad para llevar a cabo este proyecto. Asimismo, se abordan las limitaciones y viabilidad de la investigación.

En el tercer capítulo se presenta el marco referencial, en el cual se incluyen los antecedentes nacionales e internacionales que son más relevantes, seguido del marco teórico, donde se definen los conceptos claves asociados con el desarrollo del pensamiento creativo.

El cuarto capítulo especifica las suposiciones y definición operativa de las variables, de manera que proporciona una descripción concisa de cada una.

En el quinto capítulo se detalla el diseño metodológico, que incluye el tipo de investigación, su enfoque, el diseño y el nivel de análisis, además de las características del diseño muestral y las técnicas utilizadas para la recopilación y procesamiento de la información.

Finalmente en sexto apartado, se desarrolla una propuesta de mejora para el colegio Eduardo Palaci, que incluye la descripción, los pasos y el presupuesto indispensable para

la implementación de una plataforma virtual para capacitar a los docentes para que mejoren las estrategias de enseñanza que usan y de esa manera el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos mejore.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto

Estrategias de enseñanza para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario

El área de investigación que se desarrollará en el presente trabajo es de comunicación, sociedad y cultura.

La educación va intrínsecamente ligada con la sociedad y la cultura; por ese motivo, las estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo deben tomar en cuenta estos factores propuestos en la línea de investigación. Además, el tema de investigación planteado con anterioridad promueve el desarrollo e innovación en el sector educativo primario, lo que beneficia a la sociedad.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación

La actividad en la que se desarrollará la investigación gira en torno a lo social, debido a que se buscará mejorar y promover estrategias educativas para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de primer nivel. Asimismo, los datos recolectados provienen de estas fuentes.

En el Perú, las actividades creativas y culturales brindan empleo a 427,000 personas aproximadamente y representan el 1.58% del producto bruto interno, según el Banco Interamericano de Desarrollo (2021). Además, el Perú se encuentra en el top 32 del ranking creativo WARC. Entonces, podemos subrayar que las áreas creativas juegan un papel considerable en el sector económico, y que es un campo del conocimiento que puede seguir desarrollándose, mientras se le dé la relevancia necesaria.

1.4 Alcance de la solución

Se creará una plataforma virtual que estimulen la creatividad de manera interactiva, y capacite a los docentes para utilizar estrategias innovadoras enfocadas en el desarrollo del pensamiento lateral, especialmente aplicadas en carreras creativas. Entre estas estrategias se incluirán métodos como el *design thinking*, el *brainstorming*, y los seis sombreros para pensar.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1 Descripción de la realidad problemática

El pensamiento creativo es una forma de conjeturar que se ha dejado de lado, porque se ha priorizado el desarrollo del área racional. Aunque en la actualidad la creatividad está tomando mayor importancia que en generaciones anteriores, es necesario mencionar que aún existen muchas cosas que deben cambiar para un óptimo avance en el área creativa.

La OCDE realizó una encuesta en diez ciudades: Bogotá y Manizales, Daegu, Helsinki, Houston, Estambul, Moscú, Ottawa, Sintra y Suzhou. Este sondeo se hizo a nivel internacional, aplicado a alumnos de 10 y 15 años. Lo que se detectó fue una clara caída de la creatividad entre estas dos edades y una de las razones que se concluyó fue que “puede ser que nuestros sistemas educativos no están fomentando la creatividad en los jóvenes” (Adamo, 2021).

La educación en España prioriza los cursos que son más útiles para el entorno laboral, como las matemáticas y el lengua; sin embargo, la música o el arte quedan relegados y pasan a un segundo plano. Además, el sistema educativo hunde sus raíces en el siglo XIX, contexto en el cual era necesario sustituir a la industria de productos (Sánchez, 2015). Es decir, las escuelas se olvidan de la creatividad de los alumnos.

La ONU identificó esta realidad problemática y en la agenda 2030 incorporó la cultura en las políticas de inclusión social y ambiental. Con la finalidad de utilizar el potencial de la cultura y crear un mundo inclusivo.

En un estudio que se realizó, se formaron grupos de distintas edades: 4 a 5 años; 12 a 14 años y adultos (Gopnik & Griffiths, 2017). ¿Qué sucede con nuestra creatividad a medida que envejecemos? Después de realizar la investigación, se concluyó que los adolescentes eran los más creativos y que con el paso de los años la creatividad disminuye. Por tanto, es imprescindible enfocarse en desarrollar y fortalecer el pensamiento lateral en edades tempranas.

Según Guinea (2019) en su tesis titulada: La creatividad en estudiantes de instituciones educativas del nivel secundario Huancayo menciona que en dos colegios de la provincia de Huancayo, los estudiantes se encuentran en un nivel medio de creatividad. Además, menciona que los alumnos que viven en zonas rurales son más creativos que los que viven en zonas urbanas.

Entonces, el pensamiento vertical es el que se ha promovido a lo largo de los años e incluso se impregnó en la sociedad y la cultura de muchos países tercermundistas, lo que provocó descuido y desatención del pensamiento lateral o creativo, por ese motivo, en la prueba pisa 2022, del total de evaluados, únicamente el 10% de estudiantes tenía un alto desempeño en pensamiento creativo, de entre los cuales las mujeres destacan respecto a los varones.

Por ese motivo, es fundamental implementar métodos de enseñanza que desarrollen el pensamiento lateral, dado que es una de las principales debilidades educativas en el Perú.

2.1.2 Formulación del problema

2.1.2.1 Problema general

¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024?

2.1.2.2 Problemas específicos

¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024?

¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad en el colegio Eduardo Palaci, 2024?

¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en las habilidades creativas en el colegio Eduardo Palaci, 2024?

2.1.3 Objetivos de investigación

2.1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen para el desarrollo del pensamiento creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024.

2.1.3.2 Objetivos específicos

Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024.

Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad en el colegio Eduardo Palaci, 2024.

Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen en las habilidades creativas en el colegio Eduardo Palaci, 2024.

2.1.4 Justificación de la investigación

2.1.4.1 Justificación teórica

La justificación teórica de esta investigación es analizar los conceptos relacionados con las teorías del pensamiento lateral, el aprendizaje, y las estrategias digitales para el desarrollo creativo. De esta manera, se propondrán nuevos métodos eficientes, basados en investigación teórica, para el desarrollo de esta habilidad blanda.

2.1.4.2 Justificación metodológica

Se respalda desde una perspectiva teórica dentro de lo metodológico, la aplicación de métodos tradicionales, como el método científico en todas sus etapas, para la resolución del problema, y elaboración de una investigación sólida. Además, se han considerado aportes de personas especializadas en la docencia y la creatividad.

2.1.4.3 Justificación práctica

La investigación propuesta busca desarrollar estrategias de enseñanza que se puedan aplicar dentro del colegio, para promover el desarrollo creativo en los estudiantes, de manera que impacte de forma efectiva en la institución y comunidad educativa del distrito.

2.1.5 Limitaciones de la investigación

Esta principal limitación se relaciona con el acceso a la información específica en este campo de estudio, especialmente en nuestro país.

El acceso a la muestra de información es una limitante, puesto que, es necesario solicitar el permiso respectivo a los padres de familia de los menores, para poder realizar encuestas o algunas evaluaciones necesarias.

El tiempo es otra limitante, puesto que al equipo de docentes no se les permitirá un tiempo extenso para contribuir con la investigación; de igual manera, sucede con los estudiantes.

2.1.6 Viabilidad de la investigación

Existe variedad de material informativo de forma independiente, aunque no específica en el campo de estudio, puede ser utilizada para plantear las bases de las estrategias digitales que se propondrán.

El acceso al centro educativo es una ventaja, porque se puede obtener información de forma directa, debido a que el investigador se encuentra trabajando actualmente en ese colegio.

El investigador ha cursado cursos de psicología, lo que ayuda a plantear mejores estrategias.

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes de la investigación

3.1.1. Antecedentes nacionales

Ahumada & Mauricio (2022). Desarrolló una investigación titulada: “Desarrollo del pensamiento creativo mediante el *design thinking* en estudiantes de tercero de primaria”. Cuyo objetivo fue: “Analizar la efectividad de un programa basado en la metodología Design Thinking para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa particular de Lima Metropolitana”. En cuanto a la metodología se utilizó: Una investigación experimental, además de herramientas de recopilación de datos como la encuesta y la observación sistemática. A una población compuesta por 100 estudiantes de tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada Lima Metropolitana para el año lectivo 2021. Los resultados mostraron que: La aplicación del programa basado en la metodología “*Design Thinking*” es efectivo para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de tercer grado de una Institución Educativa particular de Lima Metropolitana, se encontró que fue efectivo porque existen diferencias estadísticamente significativas ($t = -4,128$; $p < ,05$) entre el grupo control y el grupo experimental.

Vilcapoma (2021). Desarrolló una investigación titulada: “Estrategias didácticas para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa agropecuario n°15 - 20347 - Santa María - Huaura, 2020”. Cuyo objetivo fue: “Determinar la influencia de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020”. En cuanto a la metodología se utilizó: Una investigación de tipo sustantiva y descriptiva, no experimental.

Entre estas técnicas a utilizarse está la evaluación o medición, con el instrumento el inventario el cual, mediante preguntas, busca conocer la apreciación u opinión del docente y estudiante sobre las estrategias didácticas que favorecen la creatividad en los estudiantes. Asimismo, se utilizará la técnica de Encuesta, con el instrumento el cuestionario, con la finalidad de obtener datos que valoren el grado de creatividad que tienen los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 del distrito de Sant María; y el análisis documental, con el instrumento formato de análisis de registro de evaluación. A una población compuesta por 133 personas, entre ellos: alumnos y docentes. Los resultados mostraron que: Las estrategias didácticas se relacionan de forma directa con la creatividad y el logro de aprendizaje en las áreas de estudio en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa agropecuaria en el distrito de Santa María, mientras los docentes utilicen estrategias didácticas motivadoras y adecuadas al trabajo de los estudiantes, éstos mejoraran el logro de aprendizaje ya que ambas variables están estrechamente relacionadas.

Navarro (2019). Desarrolló una investigación titulada: “Programa de artes visuales para el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes de tercer Año de secundaria de una Institución Educativa Huamachuco, 2019”. Cuyo objetivo fue: “Determinar en qué medida la aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2019”. En cuanto a la metodología se utilizó: Una investigación de tipo cuasi experimental, correspondiente al tipo pre test y post test. La técnica empleada fue la observación directa. Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. En este caso fue un elemento fundamental para obtener el mayor número de datos sobre el pensamiento creativo. El instrumento que se empleó fue la Evaluación Multifactorial de la Creatividad (Sánchez, 2006). Este instrumento está dividido en tres apartados, correspondientes a las tres

dimensiones de la creatividad que evalúa: la visomotora, la inventiva o aplicada y la verbal. A una población compuesta por 52 alumnos, de entre 15 y 16 años. Los resultados mostraron que: La aplicación del Programa de artes visuales fortalece significativamente el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco 2019, pues se ha comprobado que en el post test se alcanzó un promedio mayor al obtenido en el pre test.

3.1.2. Antecedentes internacionales

Bahena (2019). Desarrolló una investigación titulada: “El desarrollo del pensamiento crítico - creativo en escolares de primaria: Recomendaciones para la intervención en el contexto escolar”. Cuyo objetivo fue: “Proponer un sistema de recomendaciones que orienten el diseño de programas de intervención psicoeducativa para contribuir al desarrollo del pensamiento crítico - creativo en los escolares de tercer año de una escuela de educación primaria”. En cuanto a la metodología se utilizó: Un estudio descriptivo, no experimental, transversal, con un enfoque mixto, con uso de técnicas cuantitativas y cualitativas en la recolección y análisis de la información. Los instrumentos que fueron empleados para la recolección de información de esta investigación fueron: la ficha de datos generales sobre la familia, entrevistas semiestructuradas a profesores y directivos, prueba de Imaginación Creativa (PIC-N) y la tarea diagnóstica para valorar el Pensamiento Crítico-Creativo en los niños. A una población compuesta por 30 alumnos de tercer año, cuyas edades oscilan entre 8 y 9 años. Los resultados mostraron que: Los niños denotan carencias a la hora de determinar las causas del problema (50%) y evaluar las dificultades (60%), además de que se pudo observar una limitante para dar soluciones creativas ya que todos los indicadores de creatividad caen por debajo de la media.

Vera (2019). Desarrolló una investigación titulada: “Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de quinto grado de la escuela

Victor Manuel Redón”. Cuyo objetivo fue: “Formar un pensamiento creativo en los estudiantes de quinto año de educación básica”. En cuanto a la metodología se utilizó: Una investigación aplicada y un estudio de campo, además, se utilizaron métodos de los niveles teórico, empírico y estadístico. A una población compuesta por 10 estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje de la sesión matutina del quinto grado de la escuela Victor Manuel Redón. Los resultados mostraron que: La evaluación de la aplicación parcial de la estrategia didáctica permite sustentar que se constituye en una alternativa para la formación del pensamiento creativo en estudiantes de quinto grado de la educación básica.

Copete (2021). Desarrolló una investigación titulada: “Estrategia didáctica para fortalecer habilidades creativas desde el área artística en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D.”. Cuyo objetivo fue: “Implementar una estrategia didáctica desde el área artística para fortalecer habilidades creativas en los estudiantes de educación básica secundaria en el colegio Sierra Morena I.E.D”. En cuanto a la metodología se utilizó: Una investigación cualitativa de carácter interpretativo - descriptivo. Las herramientas que se utilizaron fueron: La recolección de datos con fines de interpretación y análisis a partir de técnicas como la observación, interacción con grupos, la encuesta y revisión documental tales como currículo, planes de aula, entre otros. A una población compuesta por: 20 estudiantes entre los grados sexto y noveno del colegio Sierra Morena I.E.D, cuyas edades oscilan entre 12 y 15 años. Los resultados mostraron que: Desde el área artística en congruencia con el PEI de cada Institución y teniendo en cuenta las disposiciones del Ministerio de Educación Nacional, se pueden gestionar procesos dinámicos que integren a los estudiantes como actores principales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, estos procesos tienen que ver con el diseño e implementación de estrategias metodológicas y didácticas que contribuyan al desarrollo de capacidades estéticas, emocionales y sociales, así como

al fortalecimiento de habilidades creativas que favorezcan el desempeño individual y colectivo de los estudiantes.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Estrategias

La estrategia es una hoja de ruta indispensable para alcanzar un objetivo concreto, planteado con anterioridad. Este objetivo es general y puede relacionarse con una meta en un área del conocimiento específico, puesto que no se limita a un área del saber. Debido a que, es un campo de estudio que lo abarca todo y que no ha dejado de enriquecerse con las aportaciones de diversos campos, como la ciencia política, la economía, la filosofía y el derecho (Rivera & Malaver, 2011). Por tanto, la estrategia está intrínsecamente relacionada con varias ramas de conocimiento y se puede aplicar a muchas otras, por ejemplo: Para hacer marketing, es necesaria una estrategia, para hacer publicidad, es necesaria una estrategia, para dar una clase, es necesaria una estrategia, para brindar una asesoría, es necesario una estrategia.

La estrategia consiste también en un proceso ajustable, un conjunto de reglas que buscan una decisión óptima en cada momento (RAE, 2023). Es decir, no es algo estático, es un proceso que puede variar de acuerdo con las circunstancias y el contexto, con el propósito de optimizar la realización de los objetivos. De igual manera, “es cambio y revolución, aunque algunos conservadores coloquen este término como un acto de subversión, olvidando que el secreto de su éxito ha sido precisamente subvertir el orden” (Bilancio, 2006, p. 28). Esta cita vuelve a subrayar la relación intrínseca que tiene la estrategia y el cambio o revolución; por tanto, una estrategia innovará al cumplir un objetivo.

Estrategias de enseñanza:

Es el conjunto de opciones que toma el instructor para dirigir la instrucción con el fin de apoyar el aprendizaje de los alumnos. Incluye amplias recomendaciones sobre cómo enseñar material disciplinar teniendo en cuenta la comprensión, la motivación y el objetivo final de nuestros alumnos (Anijovich & Mora, 2021).

Esta cita ilustra claramente que, los métodos de enseñanza tienen como propósito concretar el óptimo aprendizaje de los alumnos. Por tanto, adaptar el contenido según el público es necesario, aún más se conoce a los estudiantes a quienes se le presentará la sesión. Por ese motivo, es necesario que el docente preste atención al tema que será tratado en la clase y la dinámica de grupo para adaptar los próximos contenidos de manera más precisa (Camilloni, 1998), logrando un desarrollo y crecimiento intelectual de los estudiantes más efectivo.

Aunque existen variedad de estrategias de enseñanza, cada una de ellas específicamente para un grupo de edades diferentes, contextos culturales, y sociales, todas ellas “tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información” (Campos, 2000, p.1). De manera que, el estudiante pueda aprender de mejor manera los conocimientos que el profesor le brinda, y utilizarlos en las situaciones que se le presenten.

Estrategias digitales:

La digitalización es una realidad a día de hoy, es imprescindible utilizar la tecnología en cualquier ámbito para facilitar y mejorar procesos, especialmente en la educación.

Según Vargas (2020):

La integración de las Estrategias Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto con el propósito de alcanzar objetivos

académicos, a partir, de esta combinación surgen escenarios críticos reflexivos donde el docente y estudiante fortalecen el proceso enseñanza y aprendizaje. A partir de las peculiaridades de las Estrategias Educativas que el docente y estudiante seleccionan, emergen diferentes aplicaciones digitales de connotación gratuita y de pago que tienen la finalidad de fortalecer el proceso educativo y desarrollar en los estudiantes diferentes competencias, habilidades y lograr el aprendizaje auténtico y significativo. (p.73)

Es decir, las estrategias digitales son un medio por el cual la educación se ve fortalecida, por los recursos únicos y beneficios que se brindan para la tarea educacional. Sin embargo, esto requiere mayor conocimiento digital por parte de los docentes. Debido a que la utilización de las tecnologías digitales fomenta la idea de cambiar la forma de hacer las cosas, cambiar las actitudes y las ideas, cambiar los enfoques y cambiar la manera de enseñar y aprender (Hermann, 2018). Lo que genera un gran reto para los docentes que han utilizado estrategias educativas tradicionales por variedad de años.

Estrategias tradicionales:

Sabemos que las estrategias por naturaleza tienen cierto factor de cambio o variaciones según el contexto, sin embargo, las estrategias tradicionales, son un conjunto de formas ya establecido por tiempo determinado, que ha funcionado en un preciso momento y contexto, pero con el pasar de los años, la efectividad ha sido reducida.

Larrañaga (2012) señala que la educación convencional considera la educación como un conjunto de conocimientos. Sin embargo, lo que necesitamos ahora son personas creativas capaces de ajustarse a circunstancias nuevas y adaptables, colaborar con los demás y tener seguridad en sí mismas, cualidades que la educación tradicional no proporciona.

Como plantea Larrañaga (2021), las estrategias tradicionales tenían el objetivo de acumular conocimiento, sin embargo, el tiempo ha cambiado y la educación también, por

tanto, las estrategias deben cambiar y renovarse, generando un modelo de aprendizaje atractivo para el siglo XXI.

Aunque las estrategias tradicionales parecen negativas en todos sus aspectos, son “el punto de origen de las corrientes innovadoras, o bien, junto a la permanencia de prácticas tradicionales que no se ajustan a las nuevas condiciones socio educativas, van abriendo pasos otras prácticas innovadoras como alternativas remediales” (Díaz, 2019, p.23). Por tanto, mientras existan estas estrategias tradicionales, se gestarán estrategias innovadoras, debido a que el cambio es inminente y la creatividad es una cualidad impregnada en el ser humano. Por otro lado, de alguna forma todo lo nuevo llega a convertirse en tradicional, en la medida que se deja de innovar.

Estrategias creativas e innovadoras:

Según la RAE (2023), la innovación es mudar o alterar algo, introduciendo novedades, por lo tanto, las estrategias creativas o innovadoras, alteran algún tipo de esquema establecido. En el ámbito educativo, “se podría entender como el conjunto de ideas, procesos (...) mediante las cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas” (López, 2007, p.31), como se cita en Díaz, 2019, p.24). Es decir, la innovación se enfoca en la renovación de las técnicas o estrategias para transmitir conocimientos específicamente a los estudiantes.

López dice (2007):

La innovación debería ir siempre unida al concepto de cambio, lo cual, indudablemente, es vital para que la educación ocupe una posición frontal con la sociedad, y así competir efectivamente con aquel longevo adagio escolar que aún muestra el rezago de la gestión escolar: tenemos escuelas del siglo XIX, maestros del XX y estudiantes del siglo XXI (p.31).

El autor muestra una realidad en la educación, los alumnos están viviendo en un mundo completamente distinto, una realidad que ha cambiado drásticamente, sin embargo, el modelo educativo y las estrategias utilizadas para la enseñanza son las mismas, por tanto, esto es una problemática que necesita ser atendida.

Creatividad

La creatividad es una palabra que se escucha en diversos medios y contextos, especialmente porque se ha vuelto una de las habilidades blandas que obligatoriamente debe desarrollar un profesional. Además, esta habilidad no es exclusiva de alguna rama del conocimiento, por el contrario, está presente en todas las áreas del saber y es indispensable su aplicación.

La creatividad se define como un proceso, producto y combinación de factores (Chacón, 2005). Además, es cualquier acción que implique producir algo nuevo, podría tratarse de un avance tecnológico, una creación artística o un hallazgo reciente en la ciencia (Haan & Havighurst, 1961). Es decir, la creatividad está ligada con un proceso, el cual es parte importante para la producción de ideas innovadoras, incluso se puede plantear que, comienza con la generación de ideas, algo intangible y posteriormente pasa al mundo físico, volviéndose tangible, y afectando de alguna manera la forma tradicional de hacer las cosas, que ha sido establecida anteriormente.

La creatividad es uno de los comportamientos humanos más intrincados; se ve afectado por una serie de acontecimientos sociales, educativos y de desarrollo y se manifiesta de diversas formas en todos los campos de estudio (Guilera, 2011). Es decir, desde el inicio ha ido evolucionando junto con la reflexión de las personas según su realidad y contexto, además, la aplicación es diversa y diferente según un área del conocimiento específica.

Pensamiento lateral

El pensamiento lateral, divergente o creativo se describe como arriesgado y emocionante, debido a que, explora soluciones, metas propias y originales (López, 1998). Destaca por su originalidad e innovación, puesto que, propone una nueva forma de hacer las cosas. Por otro lado, destaca por inspirar desconfianza y romper ideas dominantes, así mismo, busca diversas maneras de ver una sola cosa, debido a que altera modelos establecidos que actúan como limitadores de ideas. (Bono, 1970).

Según Cruz (2005) como se cita en Ferrández (2022) considera al pensamiento lateral con las siguientes características:

La flexibilidad o mente abierta, entendida como la variedad y heterogeneidad de las ideas que se producen en determinadas situaciones. Permite a las personas adaptarse y superar las presiones del entorno con más facilidad. Es capaz de generar oportunidades de cambios constructivos para uno mismo y para los demás, manteniendo una actitud optimista y mejorando la calidad de vida.

La fluidez, como la facilidad y rapidez de expresar una cantidad de ideas que puede hallar una persona respecto a un tema determinado. Maestros de la historia como Leonardo da Vinci o Darwin hicieron gala de esta capacidad que desarrollaron junto a su sensibilidad a los detalles. Dentro del ámbito educativo consiste en generar gran número de ideas las cuales en el aula se pueden motivar mediante múltiples estrategias didácticas a la hora de abordar un contenido que a la vez conlleve originalidad o sea generación de ideas diferentes e inusuales.

La viabilidad, como la capacidad de presentar soluciones concretas, efectivas y realizables en la práctica. (p.9)

La idea del pensamiento lateral se puso para simbolizar todas las opciones o rutas que no estamos acostumbrados a tomar. Según Prado & Viteri & Pilar (2017), “la mayoría de las personas tienden a ver una forma de resolver un problema; pero, en realidad, puede haber

varias y múltiples maneras de hacerlo” (p.276). Es decir, muestra una nueva perspectiva, que antes parecía inexistente.

Pensamiento vertical

El pensamiento vertical es una fase del pensar que se enfoca en la parte racional y lógica. No explora una nueva forma de hacer las cosas, por el contrario, se mueve en una sola dirección y llega a una solución particular por medio de técnicas, estas soluciones son de carácter común (Bono, 1970). Es decir, el pensamiento vertical es particular, no busca nuevas maneras de solucionar un problema, y no procura la innovación, en contraposición, busca la comodidad y se enmarca en el *status quo*, sin embargo, esto no significa que es negativa esta forma del pensamiento, debido a que, es necesaria en algunos ámbitos y para resolver variedad de tareas específicas.

A lo largo de los años, el pensamiento vertical ha sido el centro de la educación, y las estrategias de enseñanza han buscado contribuir positivamente al desarrollo de este pensamiento crítico y dogmático (Arboleda, 2012). Por tanto, el pensamiento vertical ha sido el centro de la educación tradicional, que ha prevalecido por generaciones.

Una de las problemáticas es que no busca una renovación constante por el mismo hecho de ser racional, y dogmático. Sin embargo, esto representa una mayor dificultad, debido a que, el mundo está en constante renovación, y lo que funcionó el día de ayer, no necesariamente funcionará el día de hoy.

Desarrollo del pensamiento lateral

Según Muñoz (2013):

Para desarrollar esta forma de pensamiento se debe realizar ejercicios para trabajar procesos básicos como atención, conservación, percepción y discriminación. De esta manera se analiza cómo ha sido la preocupación constante del ser humano al

tratar de entender las diferentes manifestaciones del pensamiento y, asimismo, encontrar las estrategias de cómo favorecerlo desde la etapa inicial del desarrollo del niño. (p.271)

Como menciona Muñoz, existen ejercicios para desarrollar el pensamiento lateral, debido a que, al estar relacionado intrínsecamente con una habilidad blanda, es desarrollable. Así como, cualquier otra habilidad, por ese motivo, existen variedad de métodos, formas, caminos y estrategias para que una persona llegue a ser más creativo o pueda utilizar el pensamiento lateral de una manera más completa, y todas ellas trabajan en la atención, conservación, percepción y discriminación. Por ejemplo: *El design thinking, brainstorming, siete sombreros para pensar*, entre otros. De igual manera LISA institute propone las siguientes estrategias:

- Cree soluciones originales e imaginativas uniendo conceptos e ideas.
- Utilizar entradas léxicas y conceptuales que sean aleatorias -es decir, que no estén directamente relacionadas- para estimular ideas nuevas.
- Dejar de lado hábitos de pensamiento arraigados y empujarlos a lograr mayores resultados y considerar más opciones.
- Pasar de los comentarios controvertidos a soluciones prácticas y eficaces para el problema en cuestión.
- Elegir el punto más fuerte de cada argumento o idea y reordenar o modificar las conexiones y vínculos entre ellos.
- Crear conceptos y moldearlos para adaptarlos al problema actual y a la situación real.

Como observamos, existe variedad de estrategias que se pueden usar para incrementar la creatividad personal, y desarrollar el pensamiento lateral; sin embargo, es imprescindible

comenzar a una edad temprana, debido a que, el desarrollo creativo es más efectivo en esta etapa de la vida.

3.3. Definición de términos básicos

Aplicaciones digitales: Son herramientas digitales que facilitan el cumplimiento de una tarea, ayudando al ser humano en sus labores.

Brainstorming: Es una estrategia creativa que busca generar ideas sin discriminación.

Desing thinking: Es una técnica para la innovación, que es utilizada en el ámbito empresarial, además, es también considerada un ejercicio creativo

Digitalización: Es un proceso iniciado cuando una empresa comienza a utilizar nuevas tecnologías para sus actividades cotidianas.

Dogma: Se caracteriza por ser una posición rígida e inamovible y absoluta en ciertos aspectos.

Habilidades blandas: Son habilidades sociales o interpersonales que no están relacionadas con algún conocimiento técnico; por el contrario, se enfocan en el ser y el comportamiento de la persona.

Heterogeneidad: Se refiere a la presencia de elementos diversos dentro de un mismo conjunto, que implica la presencia de variaciones.

Socio educativos: Se refiere a un aspecto que está relacionado con un tema social y educativo, y se usa para hacer referencia a una problemática social, que es abordada desde una perspectiva educativa.

Subversión: Acción de desestabilizar de manera deliberada un sistema establecido; puede ser político, religioso, cultural, entre otros.

Tecnologías de información y comunicación: Paquete de herramientas tecnológicas utilizadas para administrar, procesar y guardar información de manera digital.

CAPÍTULO IV: HIPÓTESIS Y VARIABLES

4.1 Formulación de hipótesis

4.1.1 Hipótesis general

Las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024

4.1.2 Hipótesis específicas

- H1: Las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo en el colegio Eduardo Palaci, 2024.
- H2: Las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad en el colegio Eduardo Palaci, 2024.
- H3: Las estrategias de enseñanza influyen en las habilidades creativas en el colegio Eduardo Palaci, 2024

4.2 Operacionalización de variables

- **Variable 1: Estrategias de enseñanza**

La estrategia es un plan que tiene la función de cumplir un objetivo determinado con anterioridad, de manera más ágil y en tiempo reducido.

Operacionalmente se entiende que la estrategia está conformada en base a tres dimensiones:

D1: Estrategias digitales

D2: Estrategias tradicionales

D3: Estrategias creativas

- **Variable 2: Pensamiento creativo**

El pensamiento lateral es una actividad cognitiva orientada a la generación de ideas innovadoras, conceptos nuevos y diferentes, para la resolución, generación o la proposición de nuevas formas de hacer las cosas.

Operacionalmente se entiende que el pensamiento creativo está conformado en base a 3 dimensiones.

D4: Proceso creativo

D5: Creatividad

D6: Habilidades creativas

CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

5.1 Diseño metodológico

Enfoque:

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, por cuanto su propósito principal es la medición y cuantificación de las variables en estudio como es el caso de estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo. Además, se utilizará el método científico definido por Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2023) como una serie de pasos sistematizados que se llevan a cabo para alcanzar los objetivos establecidos con anterioridad y verificar las hipótesis de la investigación mediante el análisis de los datos estadísticos.

Tipo:

Esta investigación es aplicada, ya que, según Ñaupas Paitán et al. (2023) tiene un rol activo, debido a que buscará realizar una mejora significativa a un problema encontrado en la educación básica, específicamente en el desarrollo creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

Diseño:

El diseño de esta investigación es no experimental de corte transversal, porque no se buscará manipular o intervenir en la participación, y la información solamente será recopilada en un solo período de estudio (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2023), específicamente en el año 2024.

Nivel:

El nivel de estudio es exploratorio, porque se realizó una búsqueda de información para el planteamiento del problema, y relacional, debido a que se busca conocer el vínculo entre las estrategias de enseñanza y el desarrollo del pensamiento creativo. Además, es descriptivo porque se recolectó datos por medio de instrumentos con la finalidad de describir las variables, estrategias y pensamiento creativo.

5.2 Diseño muestral

5.3 Población

Para el presente estudio, la población está constituida por todos los alumnos del nivel secundario del colegio Eduardo Palaci del distrito Ate - Vitarte, matriculados en el año académico 2024.

5.4 Muestra

La muestra de estudio es no probabilística, porque la selección y la cantidad de participantes serán determinados por criterios del investigador (Ñaupas Paitán et al., 2023). Asimismo, se aplicará el tipo por conveniencia porque se seleccionaron alumnos que estudiaron en el colegio por 2 años consecutivos. Por tanto, la muestra de este estudio está conformada por 30 alumnos de 3ro y 4to de secundaria del colegio Eduardo Palaci del distrito Ate - Vitarte, matriculados en el año académico 2024, ver Tabla 1.

Tabla 1:

Muestreo de estudio

Año	Rol	Nivel	Muestra
2024	Estudiante	Secundaria	30
Muestra total			N = 30

Nota: Elaboración propia.

5.5 Técnica de recolección de datos

Para la presente investigación se utilizará la encuesta, como un diseño previamente establecido que garantice el rigor de la información obtenida, un método de investigación con capacidad suficiente para responder a los problemas tanto en términos descriptivos como de relación entre variables, tras una adecuada recogida sistemática de datos y con un instrumento de recogida de datos pertinente. Con la ayuda de los datos recogidos con estos atributos, el investigador puede: caracterizar el estado actual de la naturaleza; señalar normas o puntos de referencia con respecto a los cuales se pueden evaluar estas condiciones; y determinar las conexiones actuales entre determinados sucesos (Paragua et al., 2022).

Por lo tanto, la encuesta se realizará a 30 estudiantes pertenecientes al 3ro y 4to de secundaria del colegio Eduardo Palaci, ubicado en Ate – Vitarte.

5.6 Instrumento de recolección de datos

En este estudio se utilizará un cuestionario, como herramienta para la recolección de datos, aplicado a 30 estudiantes del nivel secundario del colegio Eduardo Palaci, ubicado en Ate – Vitarte, debido al número total de la muestra pertinente para el estudio y la factibilidad de esta herramienta. Este cuestionario estuvo construido en base a 18 preguntas en una escala de likert estratificada en totalmente de acuerdo, de acuerdo, neutral, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

5.7 Técnicas estadísticas de procesamiento de la información

1.1. Validez de la investigación

Se pidió a un especialista en metodología de la investigación que evaluara el cuestionario utilizando criterios como la claridad, la objetividad, la oportunidad, la organización, la suficiencia, la intencionalidad, la consistencia, la coherencia, la metodología y la pertinencia para aplicar la validez mediante el juicio de expertos, ver Anexo 1.

Los resultados del juicio de expertos han sido comparados con los valores y niveles de la validez, ver Tabla 2.

Tabla 2

Niveles y valores de validez

Niveles	Valores
Excelente	81-100%
Muy bueno	61-80%
Bueno	41-60%
Regular	21-40%
Deficiente	0-20%

Nota. Elaboración propia.

Por lo tanto, el instrumento para medir estrategias y pensamiento creativo tiene un nivel de validez bueno, dado que el valor obtenido es de 60%, ver Anexo 1.

ALFA DE CRONBACH

Se empleó la medida de consistencia interna para determinar si el instrumento es confiable, es decir, si arroja resultados coherentes y consistentes. Para esto, se realizó una prueba piloto compuesta por 10 participantes que presentan características similares a las de la muestra en estudio, donde se le aplicó una vez el instrumento.

Para identificar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el Alfa de Cronbach (α) donde puede tomar valores que oscilan entre 0 (baja o nula confiabilidad) y 1 (alto o máximo de confiabilidad), ver Tabla 3.

Tabla 3

Valor del coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach

Intervalo	Interpretación
$\alpha > 0.9$	Excelente
$\alpha > 0.8$	Bueno
$\alpha > 0.7$	Aceptable
$\alpha > 0.6$	Cuestionable
$\alpha > 0.5$	Pobre
$\alpha < 0.5$	Inaceptable

Nota: Elaboración propia.

Luego de aplicar el instrumento específico para la variable 1, se obtuvo un valor α de 0.791. En la variable 2, se obtuvo un valor α de 0.854. Por lo tanto, se precisa que el instrumento tiene una buena confiabilidad.

5.1.1. Análisis descriptivo

Variable 1: Estrategias de enseñanza

Dimensión 1: Estrategias tradicionales

Tabla 4

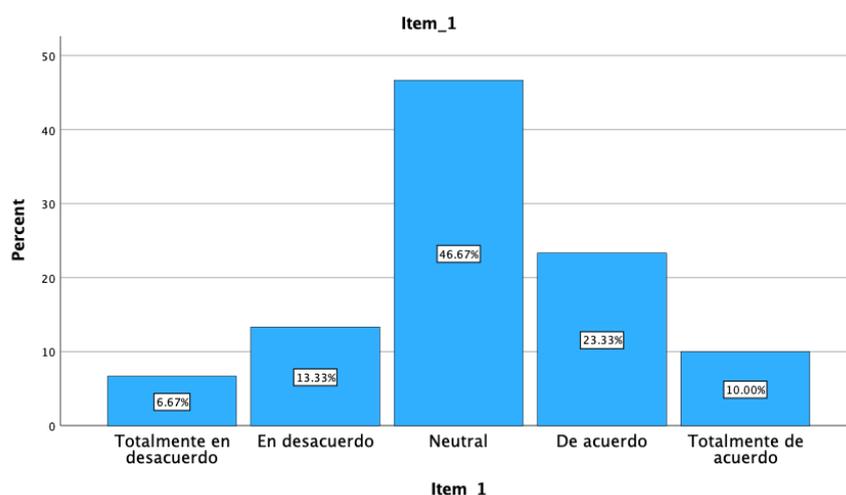
¿Consideras que las estrategias de enseñanza que utilizan los profesores para explicar los temas de clase son antiguas?

Item_1		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	6.7%
En desacuerdo	4	13.3%
Neutral	14	46.7%
De acuerdo	7	23.3%
Totalmente de acuerdo	3	10.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 1

Nivel de antigüedad de las estrategias de enseñanza



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 46.67% de los participantes mantiene una postura neutral en que las estrategias que utilizan los docentes para enseñar son antiguas. Un 23.33% está de acuerdo y un 10% está totalmente de acuerdo. Por otro lado, un 13.33% está en desacuerdo y un 6.67 está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Según los resultados, la mayor parte de los participantes toma una postura neutra; sin embargo, aproximadamente un 30% considera que las estrategias del docente

sí son antiguas. Por tanto, hay una inclinación que nos indica que las estrategias de enseñanza de los docentes son antiguas.

Tabla 5

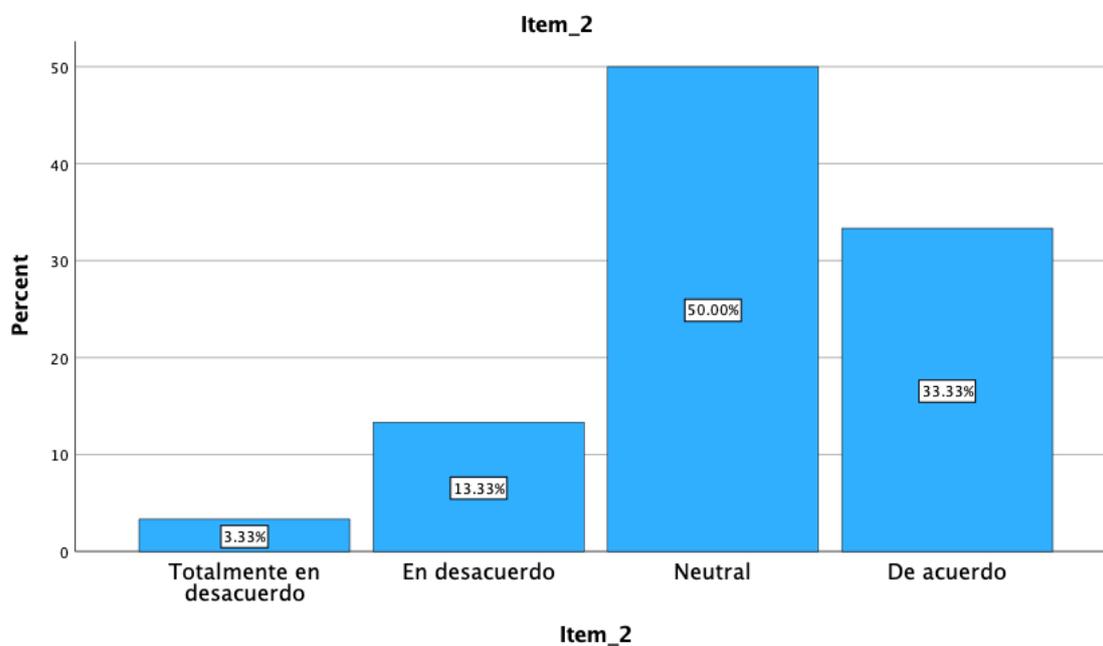
¿Consideras que los profesores explican los temas de manera tradicional?

Item_2		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	4	13.3%
Neutral	15	50.0%
De acuerdo	10	33.3%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 2

Nivel de la explicación de los temas de forma tradicional



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 50 % de los participantes mantiene una postura neutral respecto a la explicación de los temas de manera tradicional. Un 33.3% está de acuerdo, mientras que un 13.3% está en desacuerdo y un 3.3% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Basado en los resultados, la mayoría parte encuestados toma una postura neutra; sin embargo, la mayoría restante considera que los docentes explican los temas de manera tradicional.

Tabla 6

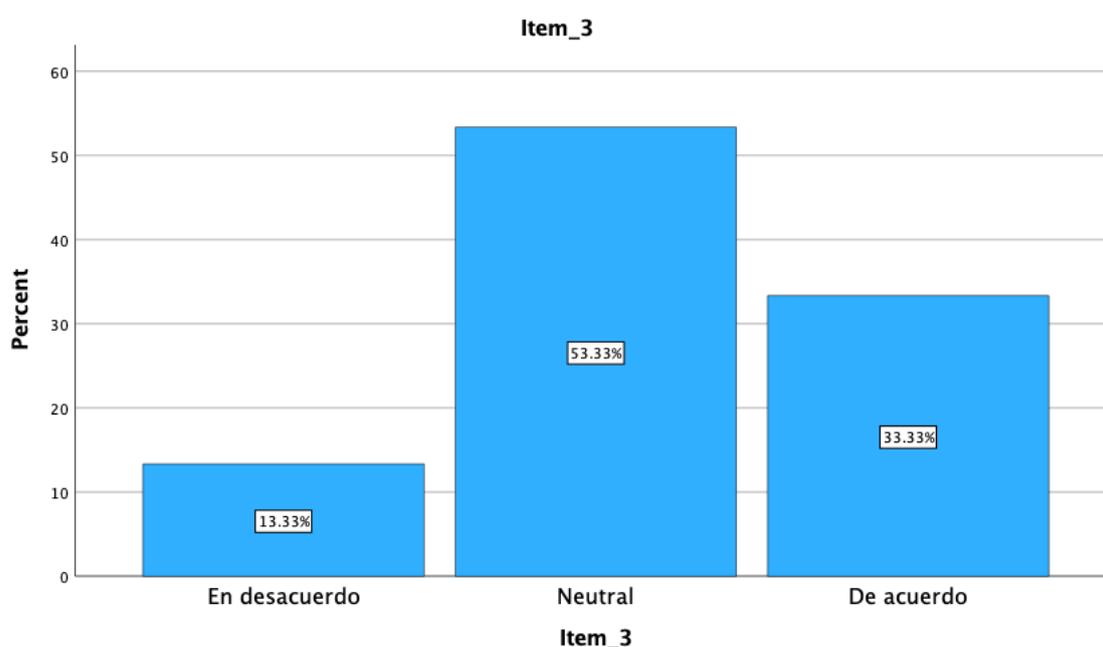
¿En qué medida considera que los libros reflejan las estrategias que utiliza el docente en sus clases?

Item_3		
	N	%
En desacuerdo	4	13.3%
Neutral	16	53.3%
De acuerdo	10	33.3%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 3

Nivel en que los libros reflejan las estrategias



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 53.33% de los participantes mantiene una postura neutral en que respecto al reflejo que tienen los libros sobre las estrategias que utiliza un docente. Un 33.33% está de acuerdo, mientras que un 13.33% está en desacuerdo.

Interpretación: Conforme a los resultados, gran parte de encuestados toma una postura neutra; sin embargo, la mayoría restante considera que los libros reflejan las estrategias que utiliza el profesor en sus clases.

Interpretación de la dimensión 1: En conclusión, los docentes del colegio Eduardo Palaci utilizan estrategias tradicionales para enseñar, las cuales se pueden encontrar en libros de texto, además explican los temas de clase de forma antigua. Por lo tanto, el uso de estrategias tradicionales está muy presente en la educación estudiantil.

Dimensión 2: Estrategias digitales

Tabla 7

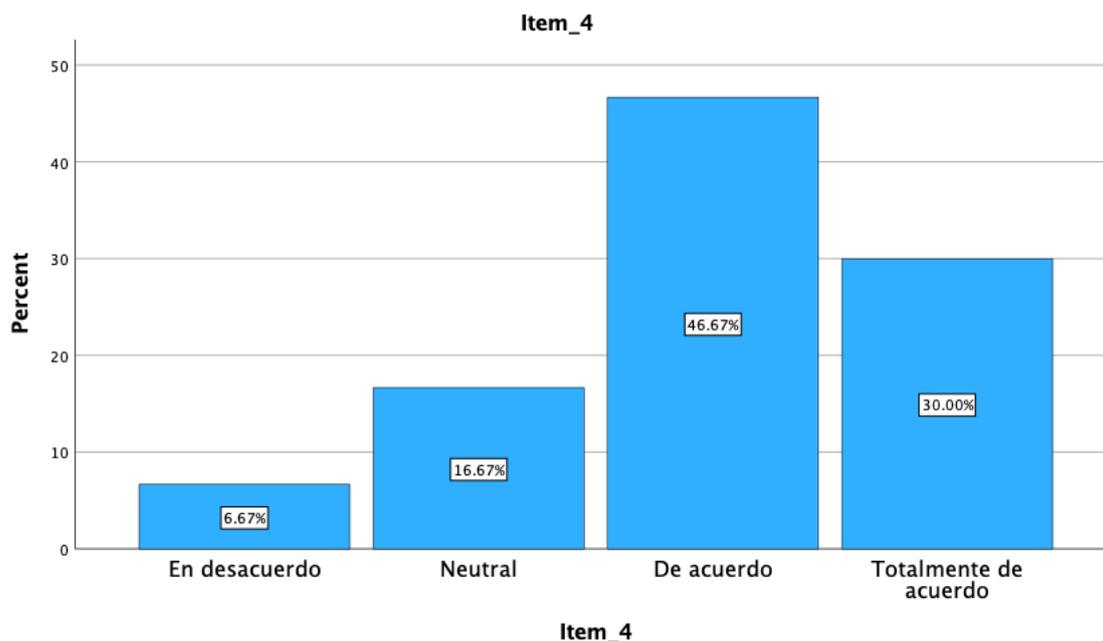
¿Considera que el docente utiliza herramientas tecnológicas en sus sesiones de clase?

Item_4		
	N	%
En desacuerdo	2	6.7%
Neutral	5	16.7%
De acuerdo	14	46.7%
Totalmente de acuerdo	9	30.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 4

Nivel de utilización de herramientas tecnológicas por parte de los docentes



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 46.67% de los participantes está de acuerdo con que el docente utiliza recursos tecnológicos en el aula de clases. Un 30.00% está totalmente de acuerdo, mientras que un 16.67% mantiene una postura neutral y un 6.67% está en desacuerdo.

Interpretación: De acuerdo a los hallazgos, la mayoría de encuestados está de acuerdo en que los docentes utilizan recursos tecnológicos para realizar sus sesiones de clase.

Tabla 8

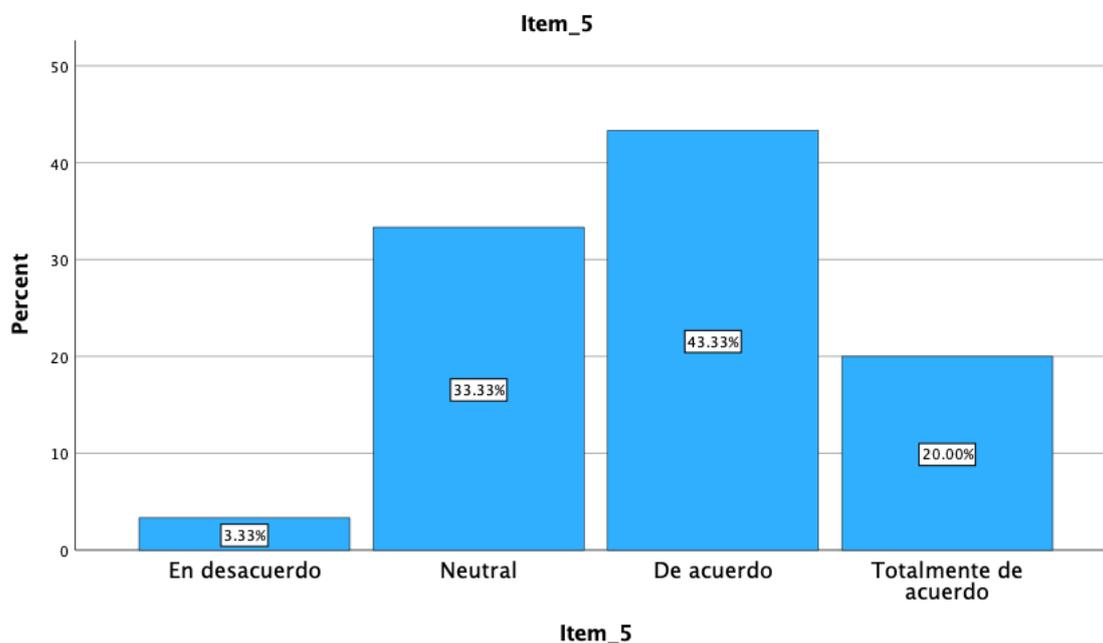
¿Considera que los docentes se han adaptado en los últimos años a las nuevas estrategias digitales?

Item_5		
	N	%
En desacuerdo	1	3.3%
Neutral	10	33.3%
De acuerdo	13	43.3%
Totalmente de acuerdo	6	20.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 5

Nivel de adaptación de los profesores a las nuevas estrategias digitales



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 43.33% de los participantes está de acuerdo con que los docentes se han adaptado en los últimos años a las nuevas estrategias digitales. Un 20.00% está totalmente de acuerdo, mientras que un 33.33% mantiene una postura neutral y un 3.33% está en desacuerdo.

Interpretación: En función a los resultados, la mayoría de encuestados considera que en los últimos años los docentes se han adaptado a las nuevas estrategias digitales.

Tabla 9

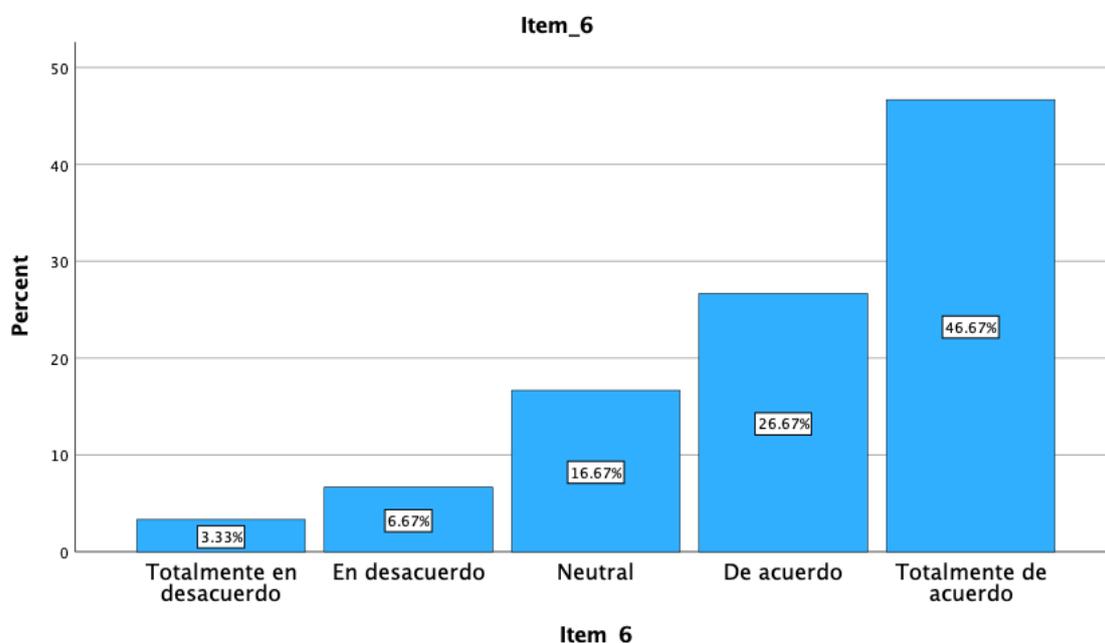
¿Considera que el uso de las tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza?

	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	2	6.7%
Neutral	5	16.7%
De acuerdo	8	26.7%
Totalmente de acuerdo	14	46.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 6

Nivel de impacto a futuro que tendrá el uso de tecnologías



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 46.67% de los participantes está totalmente de acuerdo en que el uso de las tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza. Un 26.67% está de acuerdo y un 16.67% toma una posición neutral, mientras un 6.67% está en desacuerdo y un 3.33% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Basado en los hallazgos, la mayor parte de los encuestados está de acuerdo en que el uso de las tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza.

Interpretación de la dimensión 2: En conclusión, el uso de tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza. Los docentes en los últimos años se han adaptado a las nuevas estrategias digitales y utilizan recursos tecnológicos para sus sesiones de clase. Por tanto, el uso de estrategias digitales está presente en la enseñanza estudiantil.

Dimensión 3: Estrategias creativas

Tabla 10

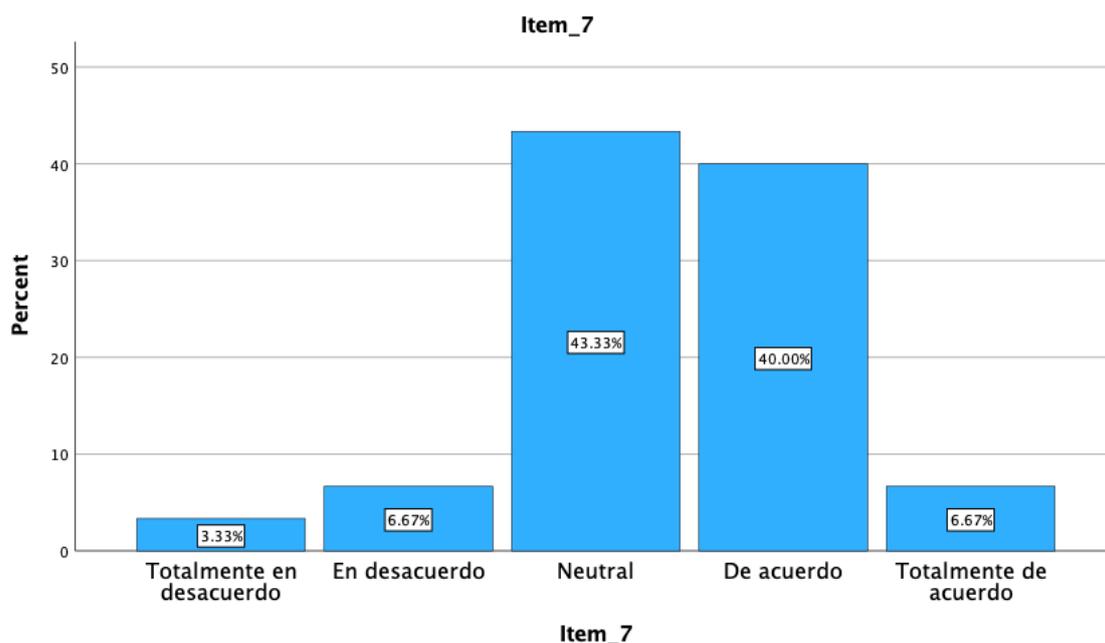
¿Considera que las estrategias de enseñanza que emplea el docente en sus sesiones de clase son originales?

Item_7		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	2	6.7%
Neutral	13	43.3%
De acuerdo	12	40.0%
Totalmente de acuerdo	2	6.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 7

Nivel de originalidad de las estrategias de enseñanza



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 43.33% de los participantes toma una postura neutral respecto a la originalidad de las estrategias que emplea el profesor en su sesión de clases. Un 40.00% está de acuerdo y un 6.67% está totalmente de acuerdo, mientras que un 6.67% está en desacuerdo, un 3.33% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: A partir de los hallazgos, comprendemos que los métodos de enseñanza que emplea el docente en las clases no son originales.

Tabla 11

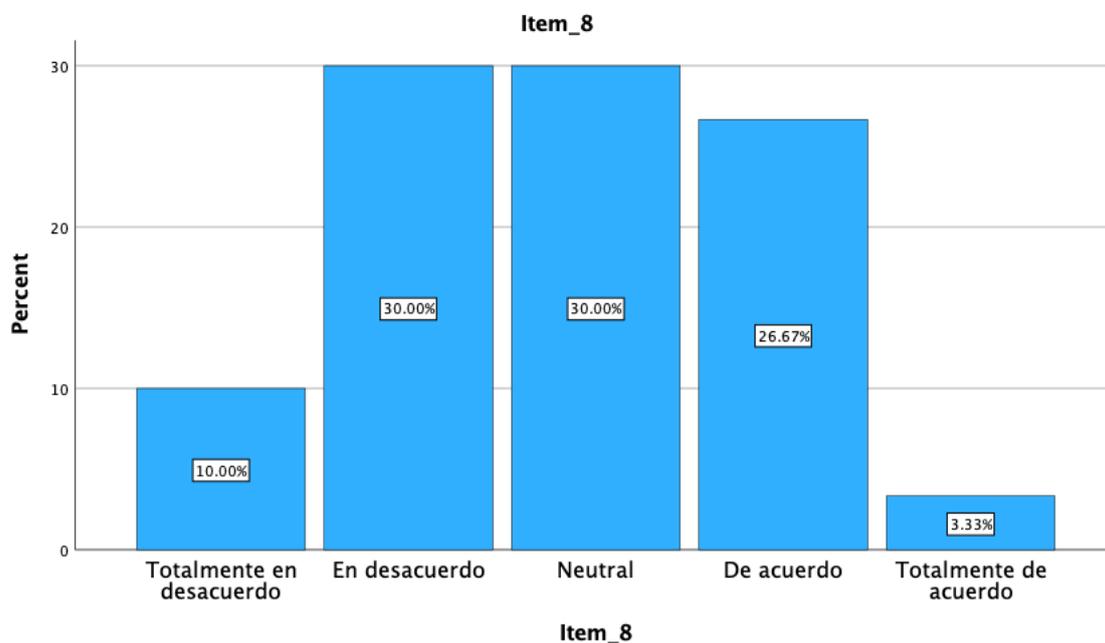
¿Considera que en las sesiones de clase lo motivan e inspiran a ser creativo?

Item_8		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	3	10.0%
En desacuerdo	9	30.0%
Neutral	9	30.0%
De acuerdo	8	26.7%
Totalmente de acuerdo	1	3.3%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 8

Nivel de motivación para ser creativos en las clases



Nota: Elaboración propia.

Interpretación: Se observa que el 30.00% de los participantes toma una postura neutral respecto a la motivación que recibe en una sesión de clase para ser creativo. Un 30.00%

está en desacuerdo y un 10.10% está totalmente en desacuerdo, mientras que un 3.33% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: A partir de los resultados, sabemos que la mayor parte de encuestados considera que las sesiones de clases no los motivan e inspiran a ser creativos.

Tabla 12

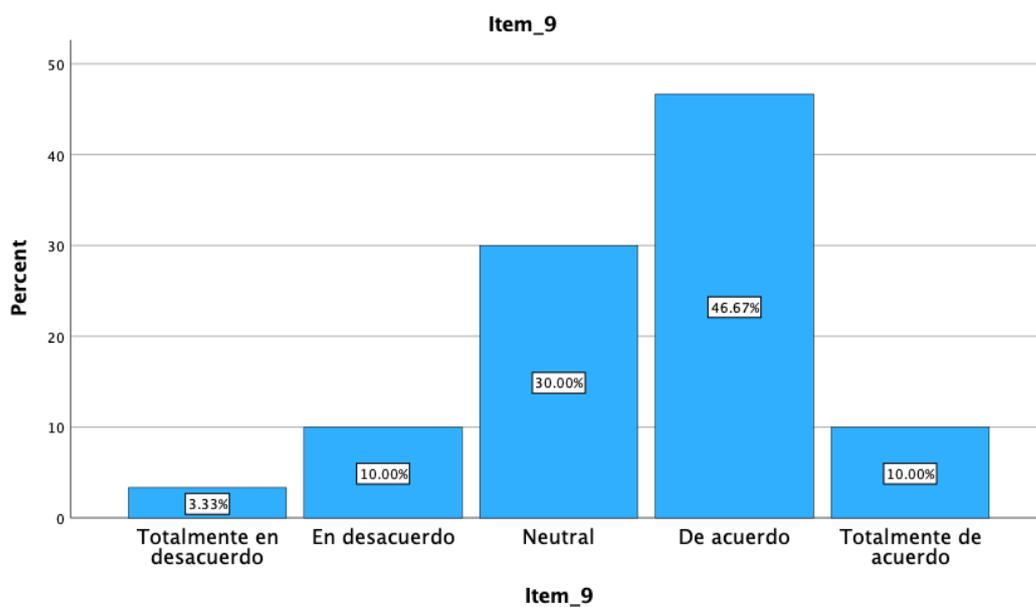
¿Considera que el docente ha innovado en la forma de hacer sus clases?

Item_9		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	3	10.0%
Neutral	9	30.0%
De acuerdo	14	46.7%
Totalmente de acuerdo	3	10.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 9

Nivel de innovación del profesor al hacer sus clases



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 46.67% de los participantes está de acuerdo con que los docentes han innovado en la forma de hacer sus clases. Un 30.00% toma una postura neutral. Un 10.00% está en desacuerdo y un 3.33% está totalmente en desacuerdo, mientras que el 10.00% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: En función a los hallazgos, la gran mayoría de encuestados está de acuerdo en que los docentes han innovado en la forma de hacer sus clases.

Interpretación de la dimensión 3: En conclusión, los docentes han innovado en la forma de hacer sus clases; sin embargo, las estrategias que utilizan no son originales. Por otro lado, las clases no motivan a los alumnos a innovar o ser creativos. Por tanto, el uso de estrategias creativas no está presente en el aula y los estudiantes no son estimulados a ser creativos.

Interpretación de la variable 1 (estrategias de enseñanza): Las estrategias están presentes en la enseñanza; sin embargo, predominan las estrategias y métodos tradicionales, más no los creativos e innovadores.

Variable 2: Pensamiento creativo

Dimensión 4: Proceso creativo

Tabla 13

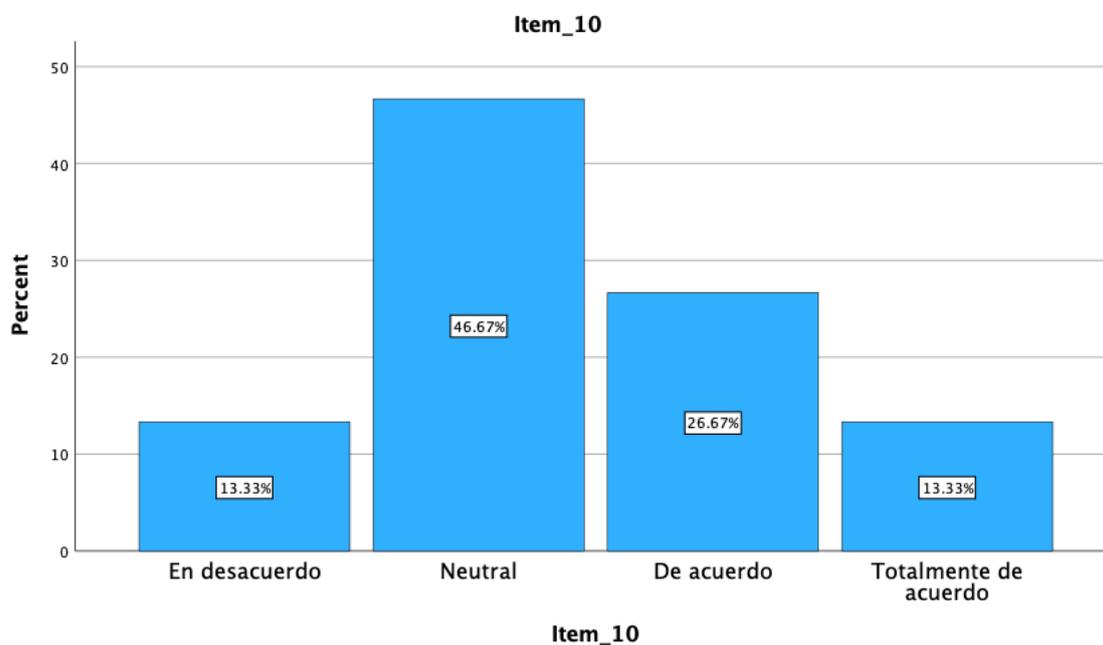
¿Considera que esta generación de estudiantes produce nuevas ideas en el aula de clases?

Item_10		
	N	%
En desacuerdo	4	13.3%
Neutral	14	46.7%
De acuerdo	8	26.7%
Totalmente de acuerdo	4	13.3%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 10

Nivel de producción de nuevas ideas en el aula de clases



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 46.67% de los participantes toma una postura neutral respecto a la producción de nuevas ideas de esta generación de estudiantes. Un 26.67% está de acuerdo y un 13.33% está totalmente de acuerdo, mientras que un 13.33% está en desacuerdo.

Interpretación: A partir de los datos obtenidos, gran parte de los encuestados está de acuerdo en que esta generación de estudiantes produce nuevas ideas en el aula de clases.

Tabla 14

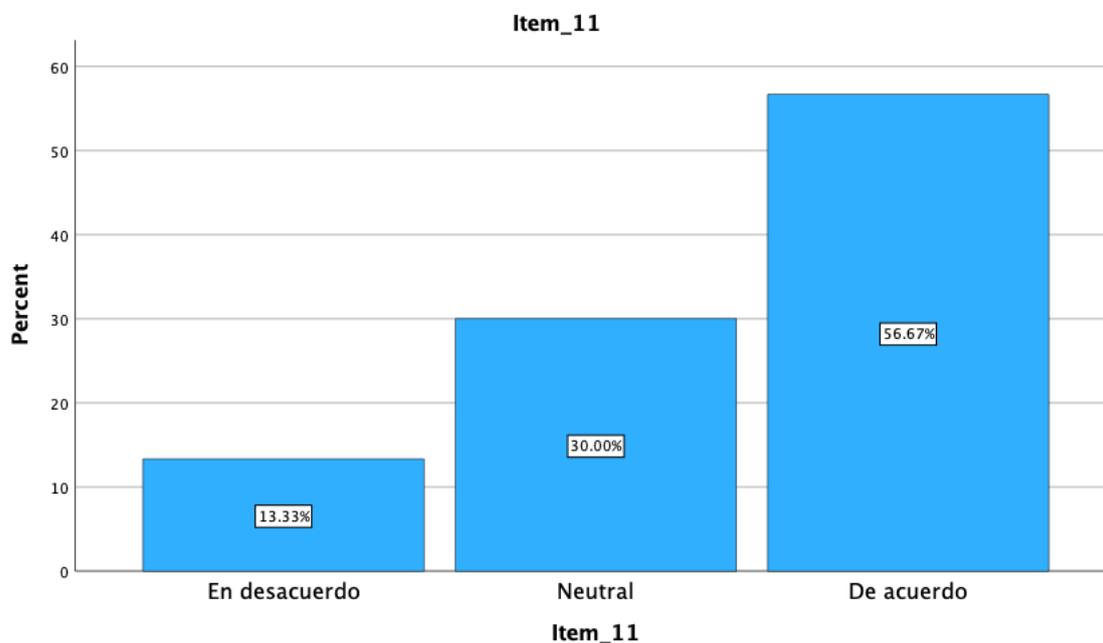
¿Considera que está presente la creación de ideas únicas en el aula de clases?

Item_11		
	N	%
En desacuerdo	4	13.3%
Neutral	9	30.0%
De acuerdo	17	56.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 11

Nivel de existencia de la generación de ideas únicas



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 56.67% de los participantes está de acuerdo con que en el salón de clases está presente la creación de ideas únicas. Un 30.00% toma una postura neutral y un 13.33% está en desacuerdo.

Interpretación: A partir de los hallazgos, la mayor parte de encuestados está de acuerdo en que en el aula de clases está presente la creación de ideas únicas.

Tabla 15

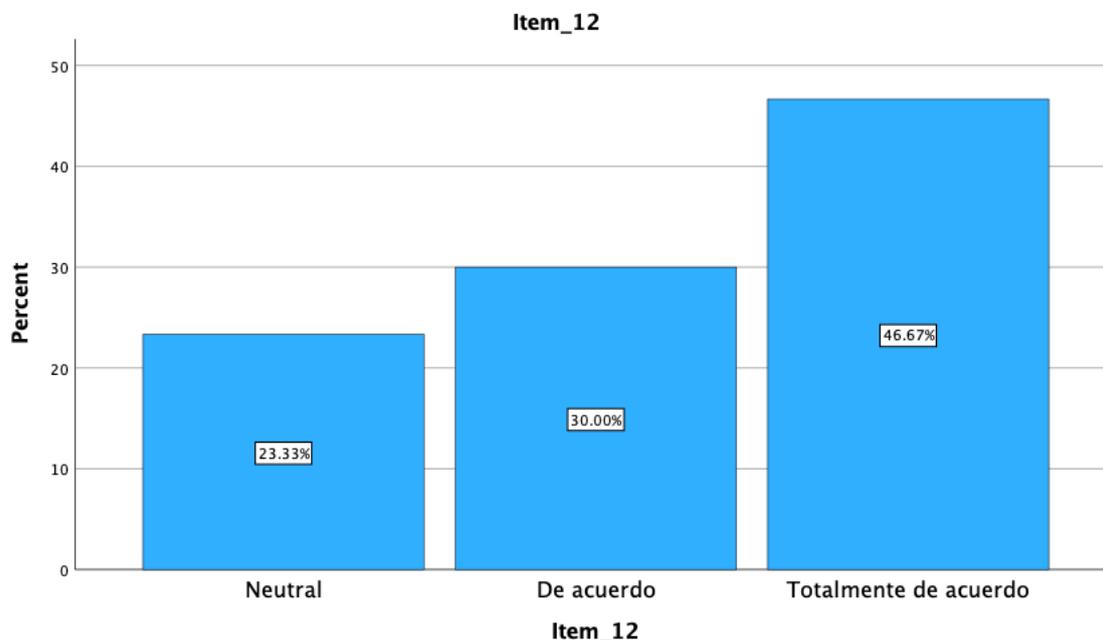
¿Considera que es bueno el proceso de elaboración de ideas para llegar a una respuesta?

Item_12		
	N	%
Neutral	7	23.3%
De acuerdo	9	30.0%
Totalmente de acuerdo	14	46.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 12

Nivel de consideración del proceso creativo para la elaboración de ideas



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 46.67% de los participantes está totalmente de acuerdo en que es bueno el proceso de elaboración de ideas para llegar a una respuesta. Un 30.00% está de acuerdo y un 23.33% toma una posición neutral.

Interpretación: Conforme a los datos hallados, la mayor parte de encuestados considera que es bueno el proceso de elaboración de ideas para llegar a una respuesta.

Interpretación de la dimensión 4: En conclusión, los estudiantes consideran relevante el proceso de elaboración de ideas para llegar a un mejor resultado, además, son conscientes de que se producen nuevas ideas en clase. Por tanto, el proceso creativo está presente en el aula de clases, aunque no en su esplendor.

Dimensión 5: Creatividad

Tabla 16

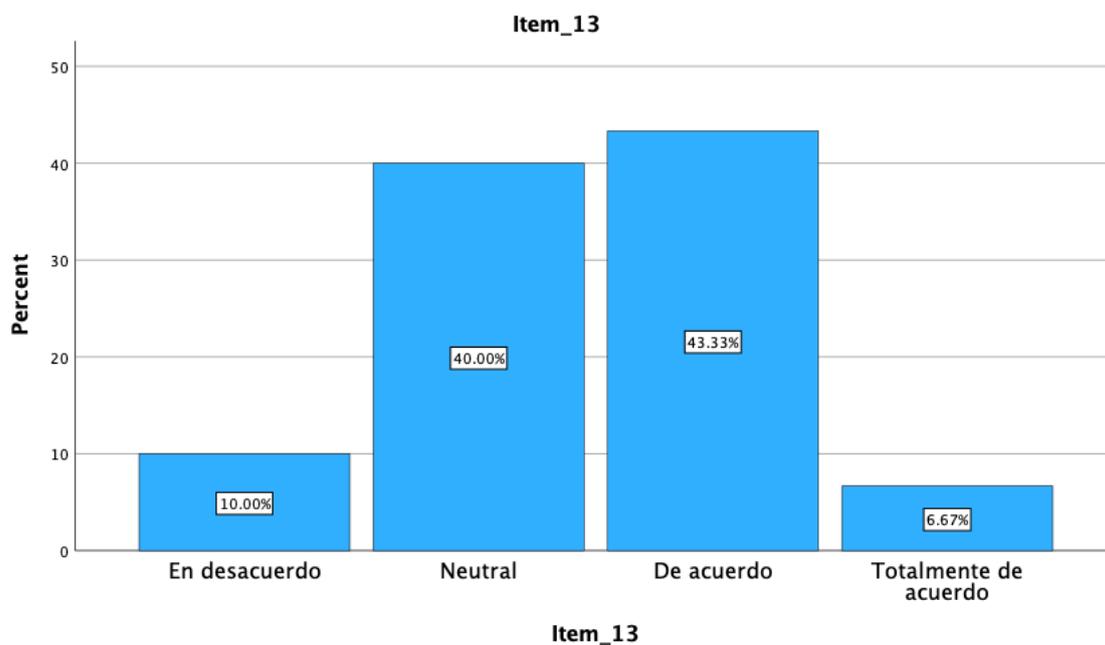
¿Considera que se valoran las ideas diferentes sobre un tema determinado en el aula de clases?

Item_13		
	N	%
En desacuerdo	3	10.0%
Neutral	12	40.0%
De acuerdo	13	43.3%
Totalmente de acuerdo	2	6.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 13

Nivel de valoración de ideas distintas



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se visualiza que el 43.33% de los participantes está de acuerdo con que se valoran las diferentes ideas sobre un tema determinado en el salón de clases. Un 40.00% toma una postura neutral, mientras que un 6.67% está totalmente de acuerdo y un 10.00% está en desacuerdo.

Interpretación: De acuerdo a los hallazgos, la mayoría de encuestados considera que en el aula de clase se valoran las diferentes ideas sobre un tema determinado.

Tabla 17

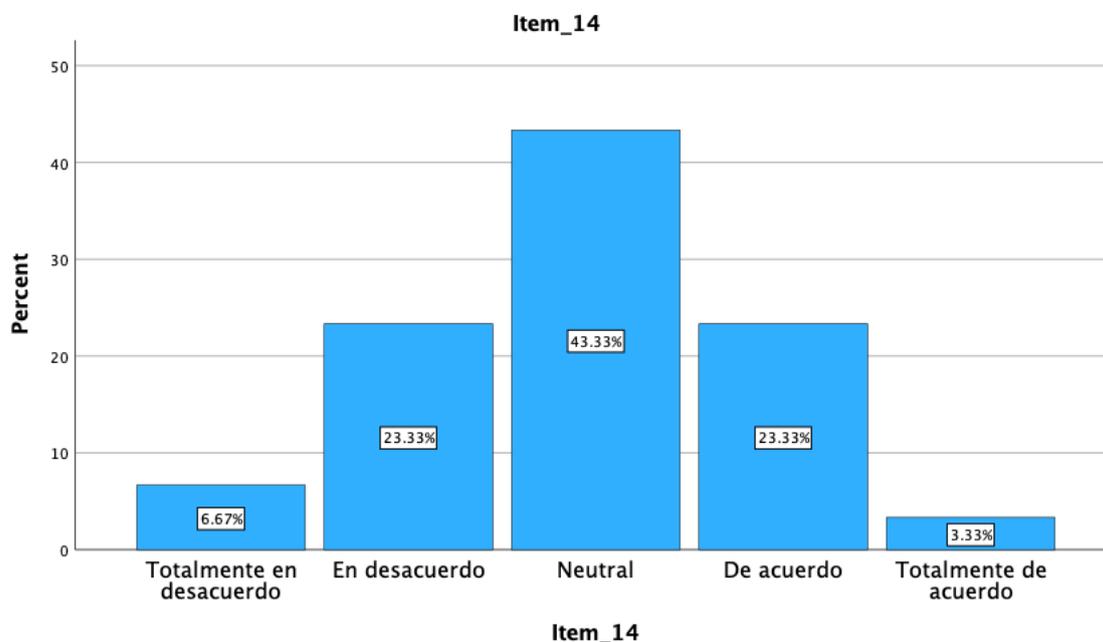
¿Considera que está presente la atención a los pequeños detalles en los trabajos escolares?

Item_14		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	2	6.7%
En desacuerdo	7	23.3%
Neutral	13	43.3%
De acuerdo	7	23.3%
Totalmente de acuerdo	1	3.3%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 14

Nivel de atención a pequeños detalles



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 43.33% de los participantes toma una postura neutral respecto a la atención a los pequeños detalles que se prestan en los trabajos escolares.

Un 23.33% está de acuerdo y un 3.3% está totalmente de acuerdo, mientras que un 23.33% está en desacuerdo, un 6.67% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Según los resultados obtenidos, existe una ligera diferencia en cuanto a la percepción de la atención a los pequeños detalles en los trabajos escolares. Por aproximadamente 3% consideramos que no se presta atención a estos detalles.

Tabla 18

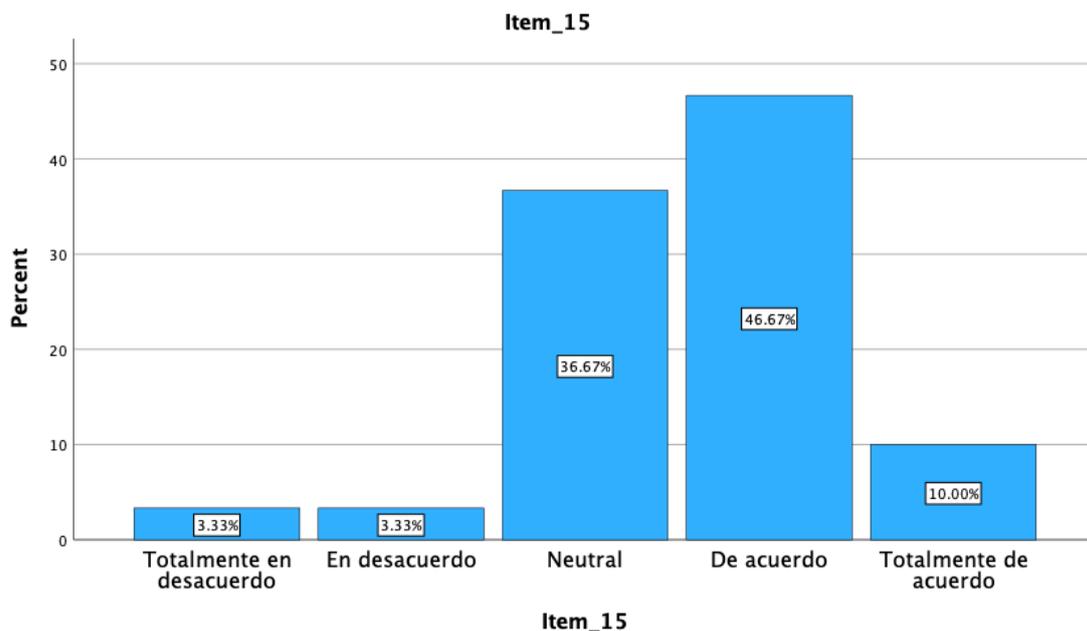
¿Considera que se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas de clase?

Item_15		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	1	3.3%
Neutral	12	36.7%
De acuerdo	13	46.7%
Totalmente de acuerdo	3	10.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 15

Nivel de estimulación para relacionar conceptos diferentes entre las asignaturas



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 46.67% de los participantes está de acuerdo en que se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas de clase. Un 36.67% toma una postura neutra, un 10.00% está totalmente de acuerdo, mientras que un 3.33% está en desacuerdo y un 3.33% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Según los hallazgos, el mayor número de encuestados considera que en el aula de clases se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas.

Interpretación de la dimensión 5: En conclusión, en el aula de clases se valoran las diferentes ideas sobre un tema determinado, se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes; sin embargo, no se presta atención a detalles particulares en la presentación de trabajos. Por tanto, en el aula de clases se estimula a ser creativos, y se valora a las personas que lo son; sin embargo, no se presta mucha atención a detalles particulares relevantes para el desarrollo y estimulación de la creatividad.

Dimensión 6: Habilidades creativas

Tabla 19

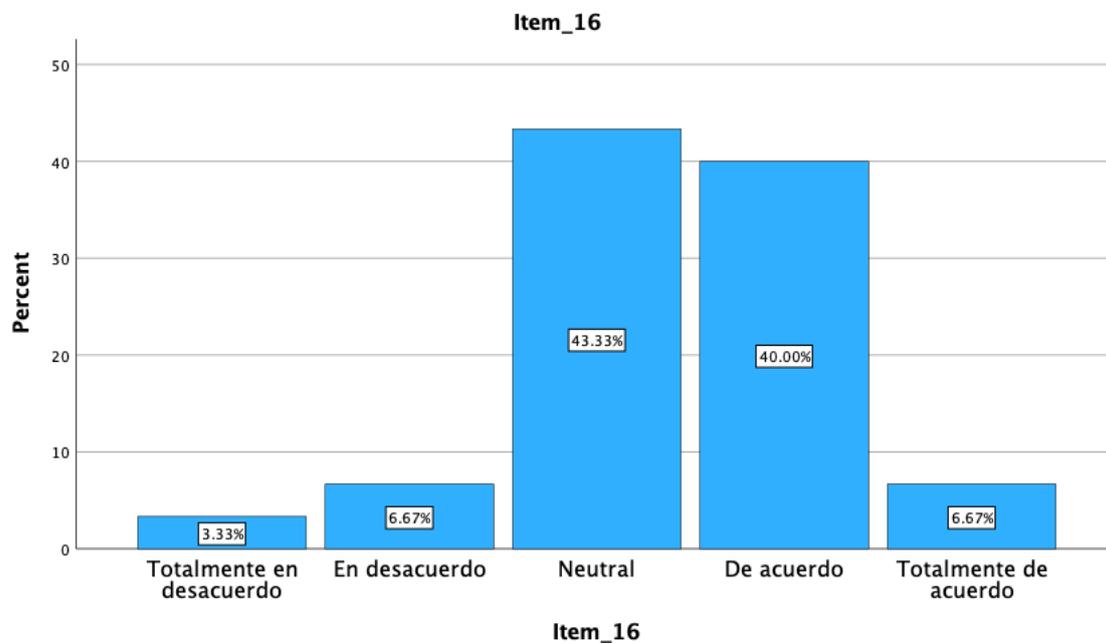
¿Considera que está presente el pensamiento no convencional y las ideas innovadoras en el aula de clases?

Item_16		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	2	6.7%
Neutral	13	43.3%
De acuerdo	12	40.0%
Totalmente de acuerdo	2	6.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 16

Nivel de existencia del pensamiento innovador



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 43.33% de los participantes toma una posición neutral respecto a la presencia del pensamiento no convencional y las ideas innovadoras dentro del aula de clases. Un 40.00% está de acuerdo y un 6.67% está totalmente de acuerdo, mientras que un 6.67% está en desacuerdo y un 3.33% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Según los hallazgos, el mayor número de encuestados considera que en el aula de clases se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas.

Tabla 20

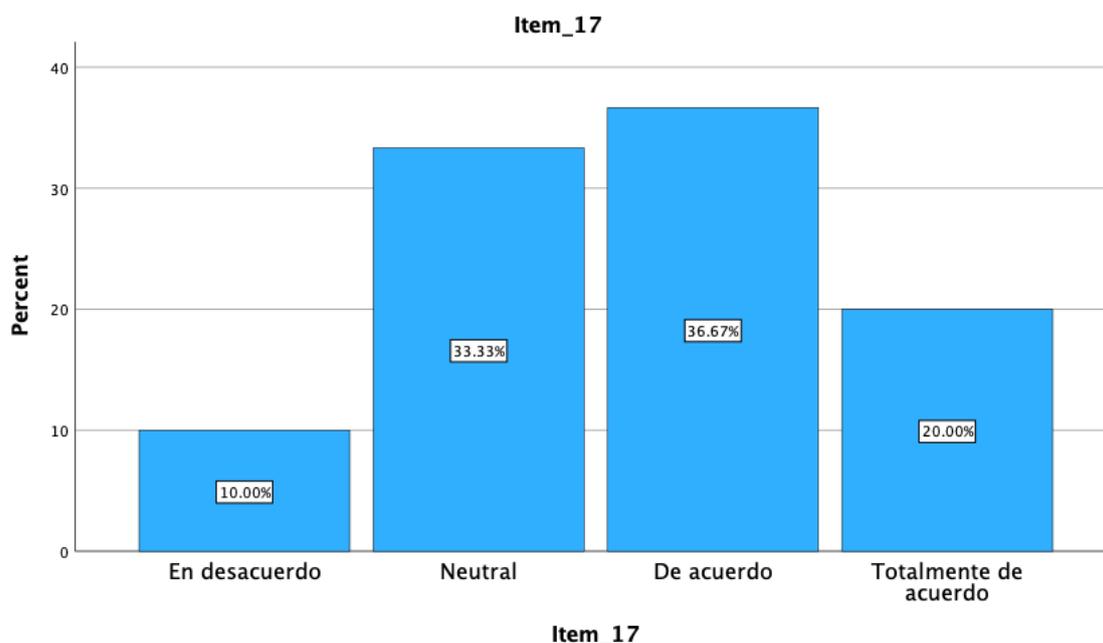
¿Considera que existe la capacidad para cambiar puntos de vista o enfoques en el aula de clases?

Item_17		
	N	%
En desacuerdo	3	10.0%
Neutral	10	33.3%
De acuerdo	11	36.7%
Totalmente de acuerdo	6	20.0%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 17

Nivel de existencia de la capacidad de cambiar de punto de vista



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 36.67% de los participantes está de acuerdo con que existe la capacidad para cambiar de puntos de vista o enfoques en el aula de clases. Un 33.33% toma una postura neutral, un 20.00% está totalmente de acuerdo, mientras que un 10.00% está en desacuerdo.

Interpretación: Según los resultados, la mayoría de encuestados considera que existe la capacidad para cambiar puntos de vista o enfoques en el aula de clases.

Tabla 21

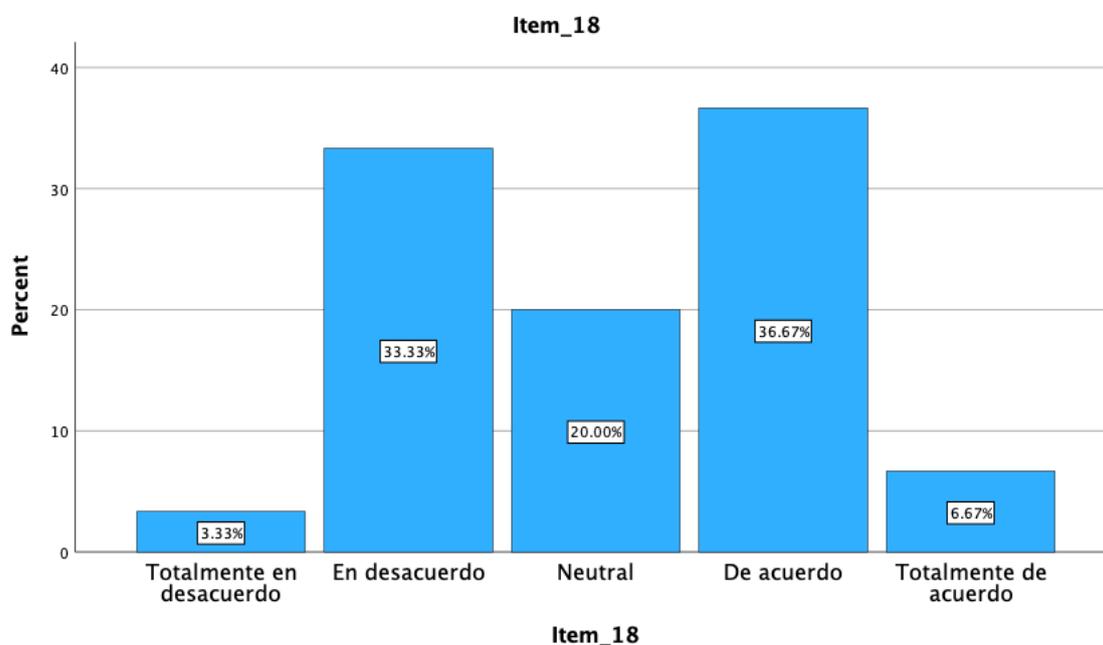
¿Considera que en el aula se fomenta la capacidad para recuperarse y adaptarse rápidamente ante los contratiempos y/o situaciones difíciles en el colegio y vida diaria?

Item_18		
	N	%
Totalmente en desacuerdo	1	3.3%
En desacuerdo	10	33.3%
Neutral	6	20.0%
De acuerdo	11	36.7%
Totalmente de acuerdo	2	6.7%

Nota: Elaboración propia.

Gráfico 18

Nivel de incentivo a la adaptabilidad



Nota: Elaboración propia.

Descripción: Se observa que el 36.67% de los participantes está de acuerdo en que en el aula se fomenta la capacidad para recuperarse y adaptarse rápidamente ante los contratiempos y/o situaciones difíciles en el colegio y vida diaria. Un 33.33% está en desacuerdo y un 3.33% está totalmente en desacuerdo, mientras que un 36.67% está de acuerdo y un 6.67% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: A partir de los hallazgos, gran parte de encuestados considera que en el aula se fomenta la capacidad para recuperarse y adaptarse rápidamente ante los contratiempos y/o situaciones difíciles en el colegio y vida diaria.

Interpretación de la dimensión 6: En conclusión, en el aula de clases se fomenta la asociación de conceptos de diferentes cursos o temas, se permite cambiar enfoques o puntos de vista y se fomenta la capacidad de adaptación rápida ante situaciones diferentes. Por tanto, en el aula de clases se estimulan las habilidades creativas, aunque no en su totalidad.

Interpretación variable 2 (pensamiento creativo): En el aula de clases el proceso creativo está presente y se estimulan las habilidades creativas. Aunque de una manera superficial.

Interpretación general:

En el aula se estimula a ser creativos, y el proceso creativo está presente, aunque con una metodología ineficaz. El desarrollo creativo no es una prioridad, por ello el pensamiento creativo se ve desarrollado de una manera superficial. Partiendo de la enseñanza que reciben los estudiantes, en la que predominan las estrategias y métodos tradicionales, más no creativos e innovadores. Existe, por un lado, la estimulación a la creatividad; sin embargo, lo que se necesitan son estrategias para que el pensamiento lateral se desarrolle de manera eficaz.

5.1.2. Análisis ligados a las hipótesis

H1: Las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024

H0: Las estrategias de enseñanza no influyen significativamente en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

Según los resultados obtenidos con los cuestionarios, se determina que existe una relación entre la variable estrategias de enseñanza y la variable desarrollo del pensamiento creativo. En la institución educativa, las estrategias de enseñanza influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento creativo y en el aula se brindan herramientas para ejercitarlo; sin embargo, estas no son eficaces. Dado que, el desarrollo del pensamiento creativo se da de manera superficial.

H1: Las estrategias de enseñanza influyen significativamente en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

H0: Las estrategias de enseñanza no influyen significativamente en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

Según los resultados obtenidos en los cuestionarios, se concluye que existe una relación entre la variable estrategias de enseñanza y la variable proceso creativo. En la institución educativa, las estrategias de enseñanza influyen significativamente en el proceso creativo de los estudiantes; sin embargo, aunque este proceso esté presente, no se le da la importancia que es debida. Por tanto, la producción de nuevas ideas es, en su mayoría, escasa.

H1: Las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

H0: Las estrategias de enseñanza no influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

Según los resultados obtenidos en los cuestionarios, se determina que existe una relación entre la variable estrategias de enseñanza y la variable creatividad. En la institución educativa, las estrategias de enseñanza influyen significativamente en la creatividad de los estudiantes. Aunque este presente la estimulación para la creatividad. No se valoran en su totalidad los detalles particulares que contribuyen a la estimulación creativa.

H1: Las estrategias de enseñanza influyen en las habilidades creativas de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

H0: Las estrategias de enseñanza no influyen en las habilidades creativas de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci.

Según los resultados obtenidos en los cuestionarios, se establece que existe una relación entre la variable estrategias de enseñanza y la variable habilidades creativas. En la institución educativa, las estrategias de enseñanza influyen significativamente en las habilidades creativas de los estudiantes, y se estimulan frecuentemente, aunque no en su totalidad y tampoco como prioridad.

CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

6.1. Alcance esperado

El objetivo previsto del presente estudio es potenciar eficazmente pensamiento creativo de los alumnos del colegio Eduardo Palaci, basandonos en técnicas que son habituales en profesiones creativas de educación superior, tales como: el *design thinking*, el *brainstorming* y los seis sombreros para pensar.

6.2. Descripción de la propuesta de innovación

La iniciativa se centra en la implementación de una plataforma virtual especializada en el desarrollo del pensamiento lateral, para el colegio Eduardo Palaci. La cual tiene la finalidad de estimular la creatividad de manera interactiva, de manera que los estudiantes desarrollen el pensamiento lateral utilizando herramientas virtuales y digitales.

6.3. Diagnóstico situacional

El colegio Eduardo Palaci es una institución educativa perteneciente a la organización internacional Ejército de la Salvación (ONG), que tiene presencia en 134 países, pertenecientes a América, Europa, Asia y Oceanía. Además, el colegio, posee comedores, servicios de rehabilitación, cuidado de ancianos, ayudas en desastres naturales, violencia doméstica, migración, entre otros.

El colegio Eduardo Palaci inició como un hogar de niños, y posteriormente en 1984 se convirtió en una institución educativa. Desde entonces, se consolidó como un colegio que destaca por la formación basada en valores cristianos que imparte.

Su visión es, ser una institución educativa reconocida por brindar una educación excelente, que tenga presente el aporte a la sociedad y el cuidado del medio ambiente.

Su misión es proporcionar una transformación integral en los estudiantes, lo que abarca la mente, el alma y el espíritu, mediante una educación fundamentada en valores, en la cual prima el amor de Cristo transmitido en cada sesión.

Análisis FODA

Fortalezas:

Reconocimiento: El colegio Eduardo Palaci es un colegio con más de 40 años de trayectoria. Dado que, comenzó como un hogar de niños, un grupo considerable de personas en la zona conoce el colegio, sus valores y su reputación.

Apertura al cambio e innovación: El personal del colegio está abierto a los cambios e innovaciones que sean esenciales para incrementar el desarrollo integral de los alumnos.

Educación integral: La enseñanza que reciben los estudiantes fortalece distintas áreas del ser humano, como, por ejemplo: el alma, la mente y el espíritu.

Docentes calificados: El colegio cuenta con personal calificado en el área pedagógica y psicológica, los cuales cuentan con experiencia considerable.

Infraestructura: Posee una amplia infraestructura, lo que da lugar a una cancha de fútbol, un campo de voleibol y basquetbol, además de dos piscinas y una futura pista atlética.

Debilidades:

Creatividad: Al no ser un colegio en el que la propuesta innovadora y creativa está dentro de su misión y visión, la creatividad, como área de desarrollo, toma un segundo lugar.

Innovación: Aunque el personal esté abierto a los cambios, hasta el momento, no se ha innovado en aspectos clave, como la incorporación de nuevas tecnologías, procesos, métodos de enseñanza, entre otros.

Adaptabilidad: Pese a los diferentes innovaciones que se han registrado en los últimos años, el colegio, aún no se ha adaptado completamente a las nuevas tecnologías.

Oportunidades:

Alianzas estratégicas: Al ser parte de una organización internacional, se facilitarían las alianzas estratégicas con otras instituciones, lo que facilitaría el crecimiento y mejora considerable de su propuesta de valor, frente a la competencia.

Nuevas tecnologías: Con el avance de la tecnología, el rubro educativo se vería beneficiado, dado que, las estrategias de enseñanza podrían seguir integrando herramientas digitales con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los alumnos.

Necesidad del desarrollo del pensamiento creativo: El lugar que posee la creatividad frente a otras habilidades blandas se ha visto beneficiado en los últimos años, dado que el contexto actual amerita el desarrollo del pensamiento creativo.

Amenazas:

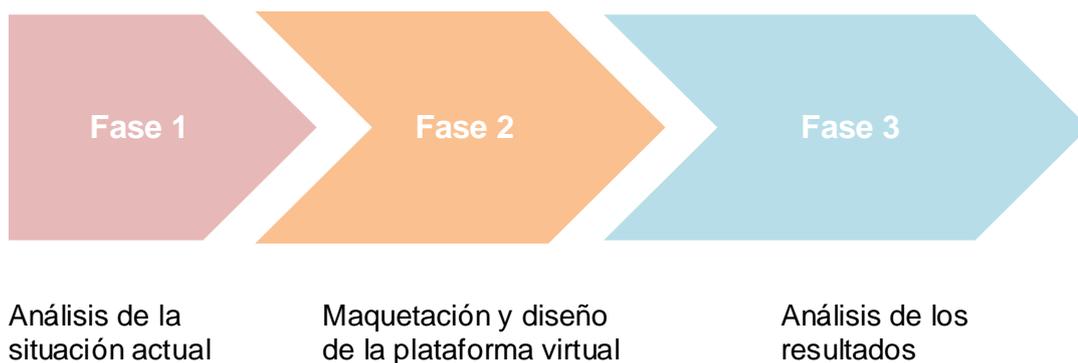
Competitividad: En el sector de la competencia ha aumentado drásticamente, se han aperturado dos colegios nuevos, y otras instituciones educativas están fortaleciendo su propuesta de valor y apostando por una educación basada estrictamente en la innovación.

Inestabilidad política: El gobierno enfrenta la inestabilidad política; últimamente se han presentado variedad de marchas con la finalidad de la modificación de algunas leyes.

Políticas educativas: A menudo el ministerio de educación modifica políticas educativas, lo que conlleva cambios en las prácticas o actividades normalizadas en una institución educativa.

6.4. Procedimiento para la propuesta de mejora

La propuesta de mejora que se llevara a cabo, para desarrollar el pensamiento creativo incluye estrategias de enseñanza basadas en los métodos como *design thinking*, *brainstorming* y seis sombreros para pensar, mediante la implementación de una plataforma digital. Para su elaboración se necesita atravesar diferentes fases.



6.4.1. Desarrollo del proyecto de innovación

Fase 1 – Análisis y diagnóstico de la situación actual

Se programa una reunión con los docentes y los psicólogos del colegio, con la finalidad de realizar un diagnóstico exhaustivo, para medir el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. Para poder establecer un orden jerárquico de los métodos más efectivos para desarrollar el pensamiento lateral, en orden de prioridad, de manera que se atiendan a las necesidades prioritarias.

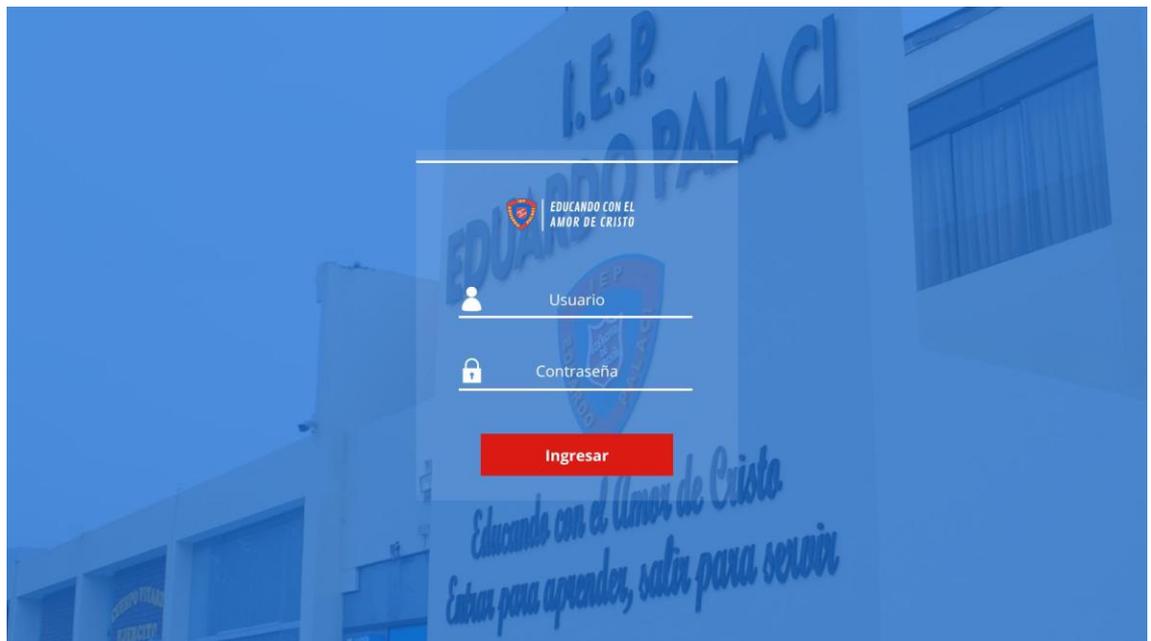
Fase 2 – Maquetación y diseño de la plataforma virtual

Tras contar con el diagnóstico y habiendo establecido el orden jerárquico de los métodos principales para desarrollar el pensamiento creativo, se procede con la maquetación de la plataforma virtual, de manera que está esté alineada con los objetivos, posteriormente se inicia con el diseño de la plataforma, cumpliendo con los estándares, y reflejando creatividad.

Seguidamente, se creará y subirá el material relevante, para los respectivos cursos y niveles, y se asignará un tutor específico que esté acompañando el proceso de aprendizaje.

Figura 1

Página de acceso



Nota: Elaboración propia.

Figura 2

Sítio de Inicio



Nota: Elaboración propia.

Figura 3

Niveles



Nota: Elaboración propia.

Figura 4

Nivel básico



Nota: Elaboración propia.

Figura 5

Módulo 1



Nota: Elaboración propia.

Figura 6

Programación de la Tutoría



Nota: Elaboración propia.

Fase 3 - Análisis de los resultados

De manera periódica se realizará un análisis de los resultados obtenidos, de manera que se pueda seguir mejorando los cursos, materiales y tutorías específicas, así como el replanteamiento de las estrategias a utilizar. Esto beneficiará el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos.

6.5. Presupuesto

Tabla 22

Presupuesto destinado para el proyecto

CONCEPTO	MENSUAL	6 MESES
Servidor	S/. 120.00	S/. 720.00
Maquetación	S/. 1500.00	S/. 1500.00
Diseño	S/.2000.00	S/.2000.00
Creación de contenido	S/.2000.00	S/.2000.00
Tutor	S/. 1000.00	S/. 6000.00
Actualizaciones	S/. 500.00	S/. 3000.00

Nota: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

Habiendo realizado la investigación se se concluye lo siguiente:

Teniendo en consideración el postulado general, se puede observar que existe una relación significativa entre las estrategias de enseñanza y el desarrollo del pensamiento creativo. Esto significa que mejorando las estrategias de enseñanza se puede desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes de manera más plena.

En cuanto a la hipótesis específica número 1, se puede identificar que existe una relación entre las estrategias de enseñanza y el proceso creativo. Entonces, se determina que mientras las estrategias de enseñanza sean más efectivas, los estudiantes fortalecerán considerablemente su proceso creativo.

Con relación a la hipótesis específica número 2, podemos observar que las estrategias de enseñanza influyen de manera significativa en la creatividad. Con ello, se puede determinar que las estrategias de enseñanza son un factor determinante en el desarrollo creativo que presentan los estudiantes.

En relación con la hipótesis número 3, se puede identificar que existe una relación de influencia significativa entre las estrategias de enseñanza y las habilidades creativas. Con ello, se puede concluir que, mejorando las estrategias de enseñanza, las habilidades creativas se fortalecerán.

RECOMENDACIONES

Según el análisis realizado, existen diferentes áreas que se pueden mejorar en cuanto a las estrategias de enseñanza, por tanto, se recomienda que los participantes de la plataforma virtual cursen todos los niveles y dediquen tiempo considerable para el aprendizaje.

Se recomienda que se realicen análisis de la plataforma de manera periódica con la finalidad de incrementar su efectividad y actualizar los contenidos, según la relevancia.

Se sugiere que se notifique el avance individual de cada participante al personal administrativo del colegio, con la finalidad de obtener un registro del compromiso que cada docente tiene con la institución, de la mano con el aprendizaje de mejores estrategias que impactaran en el desarrollo del pensamiento lateral de los alumnos.

Se recomienda evaluar periódicamente el desarrollo del pensamiento lateral de los alumnos, para posteriormente detectar oportunidades de optimización y los aprendizajes fundamentales, con la finalidad de implementar mejores estrategias y contenidos eficaces para responder a cada problemática que surge.

REFERENCIAS

Adamo, P. (2021, 16 de noviembre). *La sorprendente caída de la creatividad entre los adolescentes detectada por la OCDE*. BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59313691>

Anijovich, R. & Mora, S. (2021). *Estrategias de enseñanza*. Editorial Aique grupo. https://www.incasup.edu.ar/anexos/PNFP_secysup_economia2_clase4_anoijovich.pdf

Arboleda, J. (2012). *Pensamiento lateral y educación socioemocional*. Boletín redipe 816. 12-24.

Alumnos, A. (s/f). *Descubre qué es el Pensamiento Lateral y para qué sirve*. LISA Institute. Recuperado el 26 de noviembre de 2024, de <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/que-es-el-pensamiento-lateral-y-para-que-sirve>

Alumnos, A. (s/f). *Descubre qué es el Pensamiento Lateral y para qué sirve*. LISA Institute. <https://www.lisainstitute.com/blogs/blog/que-es-el-pensamiento-lateral-y-para-que-sirve>

Bono, E. (1970). *El pensamiento lateral*. Editorial Paidós SAICF.

Bilancio, G. (2006). *Estrategia*. Pearson Educación.

Caballero, D. S. (2015, 29 de noviembre). *Las escuelas se olvidan de la creatividad de los alumnos*. ElDiario.es. https://www.eldiario.es/sociedad/fomentar-creatividad-resolver-problemas-manana_1_2367882.html

Campos, Y. (2000). *Estrategias de enseñanza aprendizaje*. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>

Chacón, Y. (2005, 20 de junio). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. 5(1), 2-30. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>

Cruz, J. (2005). *Creatividad, pensamiento práctico, actitud transformadora*. Pluma y papel.

Díaz, A. (2019, 30 de junio). *Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradiciones en la enseñanza de Estudios Sociales*. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 2(1), 21-35.

Ferrández, L. (2022). *Implementación de técnicas de pensamiento lateral para fomentar la creatividad y resolución de problemas en la Formación Profesional*. [Trabajo de fin de máster, Universidad de Alicante].

Gopnik, A., Griffiths, T. (2017, 28 de agosto). *¿Qué sucede con nuestra creatividad a medida que envejecemos?* The New York Times en español. <https://www.nytimes.com/es/2017/08/28/espanol/opinion/que-sucede-con-nuestra-creatividad-a-medida-que-envejecemos.html>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2023). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta* (2nd ed.). Mc Graw Hill.

Hermann, A. (2018, 29 de junio). *Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas*. Revista Killkana Sociales, 2(2), 231-38.

Larrañaga, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje*. [Tesis de maestría, Universidad internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larrañaga%20Ane.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Markides, C. (2000). *En la estrategia está el éxito*. Editorial Norma.

Muñoz, L. (2013). *Powerpoint y el desarrollo del pensamiento lateral del estudiante*. Artículo de investigación, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. 265-290.

Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Trujillo Román, I. R., Romero Delgado, H. E., Medina Barcena, W., & Novoa Ramírez, E. (2023). *Metodología de la investigación total. Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de Tesis* (6th ed.). Ediciones de la U.

Paragua, M., Norberto, L., Paragua, C., Bustamante, N. Paragua, M. (2022). *Investigación científica: Formulación de proyectos de investigación y tesis*. (1ra ed.). <https://www.unheval.edu.pe/portal/wp-content/uploads/2022/05/LIBRO-INVESTIGACION-CIENTIFICA.pdf>

Prado, Viteri, Pilar (2017). *Aporte del pensamiento lateral al desarrollo de la inteligencia lingüística*. Revista publicando. 4(13), 269-281.

Real academia Española y asociación de academias de la lengua española. Diccionario panhispánico de dudas (DPD). Recuperado el 23 de junio de 2023.

Rodríguez-Sosa, J., & Burneo, K. (2017). *Metodología de la investigación*. Universidad San Ignacio de Loyola.

Sánchez, D. (2015, 29 de noviembre). *Las escuelas se olvidan de la creatividad de los alumnos*. *El diario*. https://www.eldiario.es/sociedad/fomentar-creatividad-resolver-problemas-manana_1_2367882.html

Vargas, M. (2020). *Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje*. *Revista cuadernos*, 61(1), 69-76.
http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf

ANEXOS

ANEXO 1: REPORTE DE TURNITIN

GERSON JHONATAN RUBEN PAHUACHO SANCHEZ

EP4 %28FINAL COMPLETO%29.docx

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid=30163:413522313

Fecha de entrega
6 dic 2024, 8:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
14 dic 2024, 9:01 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
EP4 (FINAL COMPLETO).docx

Tamaño de archivo
40.1 MB

95 Páginas

13,158 Palabras

73,886 Caracteres

24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 23% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra
(Asesor)



Pahuacho Sanchez, Gerson Jhonatan Ruben
(Autor)

ANEXO 2: REGISTRO DE IMPACTO Y RESULTADOS

Registro de impacto y resultados

Tipo de documento:

Proyecto de investigación

Título del Proyecto de Investigación o Tesis

Estrategias de enseñanza para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.

Integrantes: Pahuacho Sanchez, Gerson Jhonatan Ruben

Asesor: Albarracin Aparicio, Roxana Alexandra

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

El impacto es social porque la educación va intrínsecamente ligada con la sociedad y la cultura. El tema de investigación planteado promueve el desarrollo e innovación en el sector educativo primario, lo que beneficia particularmente a la sociedad y la cultura.

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

Se puede observar que existe una relación significativa entre las estrategias de enseñanza y el desarrollo del pensamiento creativo. Esto significa que mejorando las estrategias de enseñanza se puede desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes de manera más plena. Por otro lado, se determina que mientras las estrategias de enseñanza sean más efectivas, los estudiantes fortalecerán considerablemente su proceso creativo. Además, se observa que las estrategias de enseñanza influyen de manera significativa en la creatividad. Por tanto, mejorando las estrategias de enseñanza, las habilidades creativas se fortalecerán.

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1: Estrategias de enseñanza - Estrategias tradicionales - Estrategias digitales - Estrategias creativas Variable 2: Pensamiento creativo - Proceso creativo - Creatividad - Habilidades creativas	Enfoque: - Cuantitativo Tipo de investigación: - Aplicada. Diseño de investigación: - No experimental de corte transversal Nivel de investigación: - Exploratorio - Descriptivo Técnica de investigación: - Encuesta	Población: - Alumnos y docentes del nivel secundario Muestra: - 30 alumnos de 3ro y 4to de secundario a, así mismo, 10 docentes del nivel secundario
¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024?	Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024	Las estrategias de enseñanza influyen en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024			
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			
¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024?	Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.	Las estrategias de enseñanza influyen en el proceso creativo de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.			
¿De qué manera las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024?	Determinar de qué manera las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.	Las estrategias de enseñanza influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.			
¿De qué manera las estrategias de	Determinar de qué manera las estrategias de	Las estrategias de enseñanza influyen en			

enseñanza influyen en las habilidades creativas de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024?	enseñanza influyen en la creatividad de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.	las habilidades creativas de los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024		Intrumentos - Cuestionario	
--	---	---	--	--------------------------------------	--

Título: Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024.

ANEXO 4: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INST	ESCALAS				
								1	2	3	4	5
VI: Estrategias de enseñanza	La estrategia es un plan de acción que tiene la función de cumplir un objetivo determinado con anterioridad, de manera más ágil y en tiempo reducido. (Rivera & Malaver, 2011)	Operacionalmente se entiende que la estrategia está conformada en base a tres dimensiones: Estrategias tradicionales, estrategias digitales y estrategias creativas.	Estrategias tradicionales	Antigüedad de las estrategias utilizadas	1	ORDINAL	CUESTIONARIO	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
				Frecuencia de uso	2							
				Presencia en literatura académica	3							
			Estrategias digitales	Adopción de tecnología	4							
				Adaptabilidad	5							
				Impacto a largo plazo	6							
			Estrategias creativas	Originalidad	7							
				Estimulación de creatividad	8							
				Innovación	9							

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INST	ESCALAS				
								1	2	3	4	5
V2: Pensamiento creativo	El pensamiento creativo es un proceso mental fuera de lo convencional que busca diversas maneras de ver las cosas, rompiendo barreras e ideas dominantes (Bono, 1970).	Operacionalmente se entiende que el desarrollo del pensamiento creativo se orientan a tres dimensiones	Proceso creativo	Fluidez de ideas	10	ORDINAL	CUESTIONARIO	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
				Originalidad de ideas	11							
				Elaboración de ideas	12							
			Creatividad	Resistencia a la conformidad	13							
				Detallista	14							
				Asociación de ideas	15							
			Habilidades creativas	Pensamiento lateral	16							
				Flexibilidad mental	17							
				Resiliencia creativa	18							

ANEXO 5: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS



¡Hola! Soy Gerson Pahuacho, estudiante de la Escuela Superior San Ignacio de Loyola. Estoy realizando una investigación de Pregrado titulada: “Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del colegio Eduardo Palaci, 2024”. Por lo tanto, se solicita leer cuidadosamente cada una de las siguientes preguntas y contestar marcando con un aspa (X) o cruz (+) en las alternativas establecidas.

La duración de la encuesta es menor a 20 minutos. Además, es completamente anónima, por lo que no le pediremos datos personales. Sus respuestas serán utilizadas únicamente para la investigación y con total confidencialidad, por ello le pedimos sinceridad al contestar.

BLOQUE 1: ESTRATEGIAS

1. ¿Consideras que las estrategias de enseñanza que utilizan los profesores para explicar los temas de clase son antiguas?
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - Neutral
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo

- 2.- ¿Consideras que los profesores explican los temas de manera tradicional?
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo

- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3.- ¿En que medida considera que los libros reflejan las estrategias que utiliza el docente en sus clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4.- ¿Considera que el docente utiliza herramientas tecnológicas en sus sesiones de clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5.- ¿Considera que los docentes se han adaptado en los últimos años a las nuevas estrategias digitales?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral

- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

6.- ¿Considera que el uso de las tecnologías a largo plazo tendrá impacto en la enseñanza?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

7.- ¿Considera que las estrategias de enseñanza que emplea el docente en sus sesiones de clase son originales?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8.- ¿Considera que en las sesiones de clase lo motivan e inspiran a ser creativo?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9.- ¿Considera que el docente ha innovado en la forma de hacer sus clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

BLOQUE 2: PENSAMIENTO CREATIVO

10.- ¿Considera que esta generación de estudiantes produce nuevas ideas en el aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

11.- ¿Considera que esta presente la creación de ideas únicas en el aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

12.- ¿Considera que es bueno el proceso de elaboración de ideas para llegar a una respuesta?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

13.- ¿Considera que se valoran las ideas diferentes sobre un tema determinado en el aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

14.- ¿Considera que está presente la atención a los pequeños detalles en los trabajos escolares?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

15.- ¿Considera que se fomenta la relación y asociación de conceptos diferentes entre los cursos o temas de clase?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16.- ¿Considera que está presente el pensamiento no convencional y las ideas innovadoras en el aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

17.- ¿Considera que existe la capacidad para cambiar puntos de vista o enfoques en el aula de clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

18.- ¿Considera que en el aula se fomenta la capacidad para recuperarse y adaptarse rápidamente ante los contratiempos y/o situaciones difíciles en el colegio y vida diaria?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

ANEXO 6: VALIDACIÓN DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Cargo e institución	Instrumento	Autor(es)
Mg. Ivan Ernesto Quijano Aranibar	Docente en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente e Investigador RENACYT en el Instituto San Ignacio de Loyola.	Cuestionario	GERSON JHONATAN RUBEN PAHUACHO SANCHEZ

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Indicadores	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado			X		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables			X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología		X			
4. Organización	Existe una organización lógica.				X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias			X		
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico científicos			X		
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	
10. Pertinencia	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.			X		

III. OPINION DE APLICACIÓN

- Aplicable
- Aplicable después de corregir
- No aplicable

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

60% BUENO

V. DATOS DEL EXPERTO

DNI	ORCID	COD. INVESTIGADOR RENACYT	Celular
45144294	https://orcid.org/0000-0003-2264-1186	P0130610	+51 956 202 509

Lugar y fecha: Lima, 9 de junio de 2024.


 QUIJANO ARANIBAR IVAN ERNESTO
 DNI: 45144294