

**“AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA
ECONOMIA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Pensamiento Creativo y Creatividad. Estrategias para
Desarrollar la Competencia: Convive y Participa
Democráticamente en Estudiantes de V Ciclo de Primaria**

Trabajo de Investigación Presentado por:

TUME TUME, Diana Natalia

ID ORCID: 0009-0000-8803-6953

Para la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación

ASESOR

Mg. Walter Erickson Lizano Troncos

ID ORCID: 0000-00003-0856-6757

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE
LA ECONOMIA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Pensamiento Creativo y Creatividad. Estrategias para
Desarrollar la Competencia Convive y Participa
Democráticamente en Estudiantes de V Ciclo de Primaria**

Trabaja Académico Aprobado en forma y estilo por:

Miembro presidente Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas.....

Miembro vocal Mg. Angela Martina Bruno Seminario.....

Miembro secretario Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera.....

PIURA – PERÚ

2025

**“AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE
LA ECONOMIA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Pensamiento Creativo y Creatividad. Estrategias para
Desarrollar la Competencia Convive y Participa
Democráticamente en Estudiantes de V Ciclo de Primaria**

La suscrita declara que el trabajo académico es original en su contenido y forma

Diana Natalia Tume Tume *Natalia Tume*

ID ORCID: 0009-0000-8803-6953



PIURA – PERÚ

2025

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora **DIANA NATALIA TUME TUME** del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Primaria denominado: **PENSAMIENTO CREATIVO Y CREATIVIDAD. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA**- Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

12%

Distrito veintiséis de octubre, 08 ENE. 2026



AMBS
M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Jefatura de Unidad de Investigación

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres **DIANA NATALIA TUME TUME**, identificado con DNI N° 44194701
Correo electrónico tumenatalia2520@gmail.com Código de alumno 44194701
ID ORCID: 0009-0000-8803-6953

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

PENSAMIENTO CREATIVO Y CREATIVIDAD. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA-

Programa de Estudios

EDUCACIÓN PRIMARIA

Autor (a) **DIANA NATALIA TUME TUME**
Asesor (a) **Mg. Walter Erickson Lizano Troncos**

ID ORCID Asesor: 0000-0003-0856-6757

DNI N° 02848897

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGIAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS

Distrito Veintiséis de octubre,

08 ENE. 2026

Nataliatume

DIANA NATALIA TUME TUME

DNI N° 44194701



Mg. AMBS/JUI
b.a.m./S.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, **DIANA NATALIA TUME TUME** identificada con DNI N° 44194701 como autor (a) de la Trabajo de Investigación titulado: **PENSAMIENTO CREATIVO Y CREATIVIDAD. ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA**, - Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes; egresado del Programa de Profesionalización Docente - Programa de Estudios de Educación Primaria;

DECLARO:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención de los Grados Académicos.

Distrito Veintiséis de octubre,

08 ENE. 2026

Natalia Tume

DIANA NATALIA TUME TUME
DNI. N°44194701

Mg. AMBS/JUI
Bam.



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR (A)

Señor:

Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"


Yo, **Mg. Walter Erickson Lizano Troncos**, identificada con DNI N° 02848897 como asesor del trabajo de investigación titulado:

Pensamiento Creativo y Creatividad. Estrategias para Desarrollar la Competencia Convive y Participa Democráticamente en Estudiantes de V Ciclo de Primaria.

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Desarrollada por el/la investigador (a) **TUME TUME, DIANA NATALIA**, identificada con DNI. N° 44194701, egresado (a) del Programa de Profesionalización Docente PPD, – Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención del Grado Académico. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, 19 de febrero de 2025.



Mg. **WALTER ERICKSON LIZANO TRONCOS**
DNI. N° 02848897

Mg. WELT/A

Dedicatoria

A Dios, por ser mi guía constante, mi fuerza en los momentos difíciles y la luz que orienta cada decisión de mi camino.

A la memoria de mi padre: maestro silencioso y ejemplo de entrega generosa. Su amor, su disciplina y su espíritu de servicio siguen iluminando mi camino más allá del tiempo y la distancia.
A mi pequeño Octavio, porque en su risa y su inocencia aprendo, una y otra vez, el verdadero sentido de enseñar.

A mi madre, por su fortaleza serena, su ejemplo de lucha diaria y la esperanza con la que me anima a seguir adelante.

A mis hermanas, por su apoyo incondicional y por recordarme que nunca camino sola.

Agradecimiento

Mi agradecimiento especial a mis estudiantes por ser mi inspiración y trabajar en mí, la resiliencia paciencia en este viaje de aprendizajes.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, quién abrió las puertas para formarme como profesional.

Al maestro Walter Erickson Lizano Troncos por sus diferentes formas de enseñar quién me incentivó a seguir adelante y brindarme los conocimientos necesarios para mi formación.

Y a todas aquellas personas que siempre estuvieron a mi lado apoyándome.

Índice de Contenido:

Certificado de Índice de similitud de aplicación de Turnit	iv
Autorización para la aplicación en el repositorio.....	v
Declaración jurada de Originalidad y autenticidad del trabajo de investigación para publicación en el repositorio Digital	vi
Constancia de aprobación de Asesor.....	vii
Dedicatoria	viii
Agradecimiento	ix
Índice de Contenido:	x
Índice de tablas.....	xii
Introducción	15
Capítulo I.....	17
Objetivos de la Investigación Académica	17
1.1 Objetivo General	17
1.2 Objetivos Específicos.....	17
1.3 Justificación de la investigación.....	17
Capítulo II	19
Marco Teórico Conceptual	19
2.1. El Pensamiento Creativo	19
2.1.1 <i>Definición del pensamiento creativo</i>	19
2.1.2 <i>Usos del pensamiento creativo</i>	20
2.1.3 <i>Fases del proceso creativo</i>	21
2.1.4 <i>Componentes del proceso creativo</i>	22
2.1.5 <i>Proceso creativo y la formación docente</i>	23
2.1.6 <i>Pensamiento lateral</i>	24
2.1.6.1 <i>Función del pensamiento lateral. El rol del pensamiento lateral</i>	25
2.2 Fundamentos teóricos de la creatividad	27
2.2.1 <i>¿Qué es la creatividad?</i>	27
2.2.2 <i>Características de la creatividad</i>	30
2.2.3 <i>Componentes de la creatividad</i>	33
2.2.4 <i>Teorías de la creatividad</i>	33
2.2.5 <i>Tipos de creatividad</i>	34
2.3 Aproximación teórico conceptual de la Competencia Convive y Participa Democráticamente.....	35
2.3.1 <i>Definición de la competencia convive y participa democráticamente</i>	35
2.3.2 <i>Importancia de la competencia convive y participa democráticamente</i>	36
2.3.3 <i>Desempeños de la competencia convive y participa democráticamente</i>	38
2.3.3.1 <i>Desempeños de quinto grado de la competencia convive y participa democráticamente. MINEDU, (2016)</i>	39
2.3.3.2 <i>Desempeños de sexto grado de la competencia convive y participa democráticamente. MINEDU, (2016)</i>	39
2.3.4 <i>Capacidades de la competencia convive y participa democráticamente</i>	40

3.1 Estrategias creativas para desarrollar la competencia Convive y Participa Democráticamente.....	42
3.1.1 <i>Estrategias creativas para desarrollar las capacidades de la competencia convive y participa democráticamente</i>	43
3.1.1.1 Capacidad: Delibera sobre asuntos públicos.....	44
3.1.1.2 Capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva.....	44
3.1.1.3 Capacidad: Construye normas y asume acuerdos y leyes.....	45
3.1.1.4 Capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común.....	45
3.1.1.5 Capacidad: Interactúa con todas las personas.....	46
3.1.2 <i>Propuestas de estrategias para conseguir una enseñanza de calidad</i>	46
3.1.2.1 Estrategias de Motivación.....	46
3.1.2.2 Estrategias de Valoración Personal.....	47
3.1.2.3 Estrategias de Autoestima o Valoración Personal.....	47
3.1.2.4 Estrategias de Cooperación.....	48
3.1.2.5 Estrategias de Socialización.....	49
3.1.2.6 Estrategias para el Aprendizaje de Valores. El juego.....	49
3.1.2.7 Técnicas de Trabajo.....	50
3.2 Otras estrategias creativas.....	52
3.2.1 <i>Estrategias de los 6 sombreros de colores para pensar:</i>	52
3.2.2 <i>Técnicas de Visualización y Mapas Mentales:</i>	53
3.2.3 <i>Técnica del grupo nominal:</i>	54
3.2.4 <i>Flor de loto</i>	55
3.2.5 <i>Teatro y Role-Playing</i>	55
3.2.6 <i>La sinéctica</i>	55
Capítulo III.....	57
Metodología de Análisis de la Investigación	57
Capítulo IV.....	60
Conclusiones y Recomendaciones	60
4.1 Conclusiones	60
4.2 Recomendaciones.....	63
Referencias Bibliográficas	64
Anexos.....	69
ANEXO 01: Matriz de Consistencia.....	69
ANEXO 02: Resolución Directoral....	71
ANEXO 03: Resolución Directoral....	72
ANEXO 04: Resolución de Aplicación de Turnitin.....	73

Índice de tablas

Tabla 1 Buscadores y Repositorios empleados en la investigación.....	58
--	----

Introducción

Hoy en día, el reto de la educación es preparar a ciudadanos que sean críticos, analíticos y comprometidos, capaces de aportar eficazmente a la creación de una sociedad más equitativa y democrática. Sobre la base de esta premisa, la competencia Convive y Participa Democráticamente se vuelve un componente esencial para desarrollar actitudes y habilidades que capaciten a los alumnos para interactuar con sus compañeros de forma eficaz, respetar las diferencias y ser parte activa en la toma de decisiones.

Este estudio tiene como objetivo tratar esta competencia de manera creativa y significativa, pues los estudiantes están en un estadio de desarrollo donde sus capacidades sociales y emocionales se están fortaleciendo. Por ende, es esencial brindarles oportunidades para que practiquen la convivencia y la participación democrática de forma eficaz en el desarrollo de sus habilidades, mediante la exploración de tácticas creativas para trabajar la competencia "Convive y Participa Democráticamente" en estudiantes del V Ciclo de Primaria. A través de la investigación y el análisis de diferentes estrategias y actividades, se busca identificar formas innovadoras y efectivas para fomentar la convivencia y la participación democrática en el aula y en la comunidad escolar.

La presente investigación se desarrolla en cuatro capítulos:

En el I capítulo se detalla los objetivos de la investigación, precisando el objetivo general, los objetivos específicos, además de se desarrolla la justificación de la investigación.

En un II capítulo se describe los principales aportes teóricos y estrategias creativas, así como las definiciones de la competencia de la competencia Convive y Participa Democráticamente, las capacidades y las competencias en niños de primaria.

En el capítulo III se detalla la metodología empleada en el análisis de la información y

Finalmente, en el capítulo final se muestran las conclusiones y recomendaciones del estudio de investigación, resaltando que la competencia Convive y Participa Democráticamente en estudiantes de primaria es fundamental para el desarrollo de destrezas sociales que permitan que participe de manera efectiva en la sociedad y que contribuya a su desarrollo personal y profesional a mediano y largo plazo.

Capítulo I

Objetivos de la Investigación Académica

1.1 Objetivo General

Analizar los fundamentos teóricos del pensamiento creativo y de la creatividad, así como las principales estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo de la competencia Convive y Participa Democráticamente en estudiantes del V ciclo de Educación Primaria.

1.2 Objetivos Específicos

- Analizar los fundamentos teóricos que sustentan el pensamiento creativo y la creatividad para su aplicación en la educación
- Describir las definiciones curriculares de la competencia Convive y Participa Democráticamente, considerando sus capacidades, el nivel del estándar y desempeños específicos correspondientes al V ciclo de Educación Primaria.
- Explicar las principales estrategias didácticas orientadas al desarrollo del pensamiento creativo y la creatividad en el marco de la competencia Convive y Participa Democráticamente en estudiantes del V ciclo de Educación Primaria.

1.3 Justificación de la investigación

La presente investigación se justifica debido a que se aborda teóricamente los principales fundamentos de las estrategias creativas y su aprendizaje, siendo este importante en la educación de los alumnos, ya que se incentiva el pensamiento crítico, se desarrollan habilidades sociales, se mejora la memoria y la concentración, aspectos que les permitirán contribuir al desarrollo de una sociedad más creativa.

En el aspecto metodológico, el presente estudio es una investigación bibliográfica que busca recoger información actualizada de fuentes confiables sobre

las estrategias creativas para desarrollar la competencia Convive y Participa Democráticamente en alumnos del V ciclo de primaria.

A nivel práctico, esta investigación tiene tres potenciales beneficiarios, mi persona como investigadora, ya que me permitirá conocer los fundamentos teóricos de las estrategias creativas de la competencia: Convive y Participa Democráticamente en alumnos del V ciclo y aplicarlas en los estudiantes, mejorando mi práctica en el aula. Los segundos los docentes de educación primaria, que los servirá de fundamento o soporte teórico para construir y reforzar el aprendizaje de los alumnos, mediante estrategias que busquen desarrollar la creatividad y finalmente a los estudiantes permitiéndoles que identifiquen sus habilidades y estrategias necesarias, con el fin de educarlos para ser ciudadanos activos y responsables en una sociedad democrática.

Capítulo II

Marco Teórico Conceptual

A continuación, se describen las fuentes teóricas del pensamiento creativo y la creatividad, de acuerdo al objetivo específico N°01 de la investigación.

2.1. El Pensamiento Creativo

2.1.1 Definición del pensamiento creativo

El proceso creativo es un proceso mental que demanda una larga trayectoria cognitiva, que requiere preparación, trabajo y pruebas consecutivas antes de producir algo. Presentamos su definición según algunos escritores:

En el libro de Bernabeu, N & Goldstein, A. (2016), se menciona a G. Wallas (1946), quien define cuatro fases del pensamiento creativo:

La delimitación del problema. En esta etapa, la persona siente una necesidad u observa una anomalía y comienza a solucionar el problema.

La incubación es la fase en la que el escritor se aleja del problema y de forma subconsciente examina las ideas hasta que paulatinamente se estructuran en la mente y se generan las respuestas inconscientes al problema.

La iluminación es el momento en el que la conciencia percibe la respuesta en forma de intuición.

La comprobación, en esta se analizan y validan las soluciones.

Según Mihaly Csikszentmihalyi (1995), citado en Guilera, L. (2010) la creatividad se compone de tres componentes: el dominio (la disciplina o el sitio donde ocurre la creatividad), el autor (el individuo que lleva a cabo el acto creativo) y el crítico (el conjunto social de especialistas que la analizan).

Carlos A. Churba (2007) citado en Guilera, L. (2010), resalta que el proceso creativo, tiene una retroalimentación de forma circular, mientras más nos involucramos en la creación, más creativos nos volvemos. El producto de este proceso es potenciar a su autor, quien obtiene más experiencia y, por ende, mayor habilidad para resolver próximos planteamientos.

Elementos del proceso creativo:

- Identificar un problema, una necesidad, un descontento, una falta de capacidad o un inconveniente;
- Visualizarlo mentalmente de manera clara (ya sea imaginándolo, proponiéndolo, analizándolo o contemplándolo) y posteriormente, mentalmente, proyectarlo mentalmente de manera nítida.
- Generar una idea, plan para solucionarlo a través de acciones innovadoras y distantes de lo tradicional. Hace referencia a una investigación y análisis que se complementan con una evaluación y conclusión.

En la revista de Carranza, M. (2021), cita a Caldwell et al., (2020), Zhuang et al., (2021) y Carvalho et al., (2021), el primero aduce que el pensamiento creativo es un término variado, se manifiesta como un pensamiento de transformación, desarrollo, juego y esfuerzo cognitivo para conseguir algo. El segundo, lo considera también el rasgo distintivo de la cognición humana, que promueve la generación de ideas, respuestas innovadoras y efectivas para resolver problemas y Carvalho y compañeros, el razonamiento creativo es una innovadora manera de interpretar y responder a la realidad

2.1.2 Usos del pensamiento creativo

Para el autor De Bono, E. (2018), menciona los siguientes usos del pensamiento creativo:

- El perfeccionamiento: Es sin duda el uso más amplio del pensamiento creativo, ya que se puede implementarlo en cualquier actividad que estemos realizando, con el objetivo de aportar un avance o de descubrir una forma "mejor" de realizarla, para ello es importante definir a donde quieres dirigir la idea de perfeccionamiento.
- La solución de problemas: simboliza un ámbito tradicional en el que e emplea el pensamiento creativo. Si los procedimientos básicos no ofrecen una solución, es necesario acudir al razonamiento creativo. A pesar de que el método habitual pueda proporcionar esa respuesta, siempre es lógico emplear el razonamiento creativo con el objetivo de descubrir una

alternativa más adecuada que permita darle solución a la problemática encontrada.

- Valor y oportunidad: El surgimiento de oportunidades demanda un pensamiento innovador y la formación de nuevos valores demanda nuevos conceptos.
- El futuro: es necesario el razonamiento creativo para anticipar las repercusiones de un futuro incierto y que cada acción llevada a cabo tendrá su efecto. Por lo tanto, es necesario tomar en cuenta la creatividad para generar más posibilidades y para sugerir maneras de enfrentar diferentes sucesos que puedan ocurrir.
- Motivación: La creatividad es un potente elemento de motivación ya que consigue que las personas se interesen por sus acciones. La creatividad siempre insufla la esperanza de descubrir un concepto valioso. Ofrece a todos la oportunidad de lograr éxitos, de hacer la vida más entretenida y cautivadora. Ofrece un contexto para el trabajo colaborativo con otros individuos.

2.1.3 Fases del proceso creativo

El autor Rodríguez, M. (2006) describe 6 etapas del proceso creativo:

- El cuestionamiento: La primera etapa consiste en identificar algo como un problema, alejarse de la realidad para reconocer un poder que está detrás, o por encima del ser que tenemos delante de nosotros. "El que no posee interrogantes no encuentra respuestas." "El que no persigue nada no hallará nada".
- El almacenamiento de datos: "El ser humano que posee imaginación sin instrucción tiene alas, pero le faltan pies", sostuvo J. Joubert. Una vez que la inquietud se ha incrustado en la mente del individuo, debe desplazarse al terreno de los hechos, con el propósito de observar, moverse, leer, vivir experiencias y conversar con personas expertas en el tema. El potencial creador requiere de la búsqueda del mejor material para que la mente opere en territorio sólido y productivo.

- La incubación e Iluminación: Ambas se vinculan y están relacionadas con la desintegración subconsciente de los pensamientos; es una etapa de silencio, que podría parecer estéril, pero en realidad de intensa actividad; se puede asemejarse a la gestación, que también concluye en una iluminación. En ocasiones, la luz surge cuando la persona ni siquiera reflexionaba sobre el tema o asunto.
- La elaboración: Representa la transición de la idea luminosa al ambiente exterior; la vinculación entre el espacio mental y el espacio físico o social. Involucra la escritura de: la novela, la ejecución de la decoración, la presentación de la hipótesis, la estructuración del partido político, entre otros aspectos. Esta etapa se transforma en la más fascinante de la creatividad, ya que se centra en elementos más específicos.
- La comunicación: Señala que el procedimiento creativo todavía requiere finalizarse. Si la creatividad radica en lo novedoso y lo valioso, esto exige ser conocido, y aún más si es más nuevo y valioso.

2.1.4 Componentes del proceso creativo

J. P. Guilford, citado en Rodríguez, M. (2006) asiduo investigador de este tema, recalca cuatro factores:

- La fluidez: Número de pensamientos que un individuo es capaz de generar respecto a un contenido específico.
- La flexibilidad: Se refiere a la diversidad y fluctuación de las ideas generadas; surge de la habilidad para transitar de una categoría a otra y tratar los problemas desde distintas perspectivas. No se cuantifica por la totalidad, sino por el número de clases y categorías.
- La originalidad: Es la singularidad relativa de las ideas producidas, en un conjunto de varios individuos, solo dos o tres pueden tener la misma idea; en este caso, el pensamiento es único. Es fundamental tener en cuenta que con frecuencia no es el qué, sino el cómo, donde radica la creatividad..
- La viabilidad: Es la facultad de producir conceptos y soluciones factibles en el contexto práctico. Existen ideas que, a pesar de ser teóricamente muy acertadas, resultan difíciles o incluso imposibles de implementar.

2.1.5 Proceso creativo y la formación docente

En Galvis, V. (2007), se incluye al proceso creativo en la formación del profesor, en la que aparecen algunas acciones con las cuales se aspira a:

a) Asesorar a los profesores a incluir la creatividad en el currículo, mediante la coordinación de Programas Creativos.

Se presentan las siguientes acciones para lograrlo:

- Para fomentar la creatividad, es necesario reorientar los contenidos del curso; estos deben ir más allá de lo informativo para fomentar el desarrollo de operaciones mentales utilizando como instrumento la información específica del campo. La información, por sí sola, es importante, pero no es suficiente. Para evitar un conocimiento fragmentado, es fundamental que se guíe a pensar en cómo emplearla de la forma más eficaz, relacionando su contexto con otras disciplinas.
 - Definir las tácticas para promover el pensamiento lateral en cada contenido, teniendo en cuenta los grados de creatividad (fluidez, flexibilidad, originalidad y desarrollo).
 - Organizar las tareas para cada tema considerando los distintos niveles de las tareas educativas creativas: percepción y destreza instrumental, expresividad natural, capacitación productiva, nivel de inventiva y resolución de problemas, así como el nivel de innovación.
 - Especificar para cada material los elementos innovadores que fomenten la creatividad y que estimulen el cerebro entero, propiciando un aprendizaje agradable (los mapas mentales, la música, las metáforas, el juego).
- b) Sugerir que los docentes de las diversas áreas fomenten la creatividad en sus clases, empleando estrategias que incentiven el pensamiento creativo y un promuevan un aprendizaje innovador y divertido.
- Problematizar, los profesores tienen la posibilidad de adoptar su disciplina como un método único para resolver problemas. El estudiante puede comenzar el proceso al tomar conciencia de alguna circunstancia problemática, mejorable o intentando manifestar su propia reflexión.

- Climatizar, el propósito principal de las tareas en clase será demostrar las diversas maneras de comunicar un concepto. El estudiante solo verá algunas formas de aplicar la idea, pero al recopilar los resultados de toda la clase, se descubrirán diversas perspectivas. La constancia en la búsqueda de más alternativas conducirá al manejo del respeto hacia la visión del otro.
- Estimular: El docente impulsará las ideas mediante la revisión de los primeros esquemas. Es probable que el estudiante busque perfeccionar las tareas y eliminarlas de elementos innecesarios. Se intentará fusionar puntos de vista o agregar algunos componentes para obtener muestras cada vez más auténticas.
- Estimar, el profesor debe incluir la valoración de los aspectos positivos y la evaluación formativa en su estimación. Incorporar la autoevaluación y la evaluación conjunta.

Al concluir, se deben recolectar los resultados y discutirlos. El análisis se centrará en los diferentes métodos para llevar a cabo una misma actividad, sin desestimar ni burlarse de ningún ejercicio, lo que permitirá que los alumnos expresen sus pensamientos y sentimientos. Es necesario enfocarse en el objetivo de crear patrones de éxito en todo nivel.

2.1.6 Pensamiento lateral

De Bono, E. (1991) en su obra: "El pensamiento lateral Manualidad de la creatividad", refiere a que el pensamiento lateral lo concibe como "una capacidad operativa para generar ideas novedosas". Es un proceso deliberado de generación de ideas que se basa en entender el cerebro como un sistema de información que se autogestiona. El pensamiento lateral es una técnica que intenta alinear patrones asimétricos creados por el cerebro de forma lateral, no secuencialmente. El pensamiento lateral presenta muchas similitudes con la creatividad: a pesar de que esta última se limita a describir resultados, el pensamiento lateral abarca la descripción de un proceso y, en caso de un resultado creativo, solo se puede experimentar admiración; sin embargo, es posible aprender y aplicar conscientemente un proceso creativo. La creatividad está envuelta en una atmósfera mística, similar a un don enigmático. Puede ser que, en el ámbito del arte, que necesita sensibilidad estética, emotividad y habilidad

natural para expresarse, sea legítimo; no obstante, tiene menos justificación para estar presente en otras áreas.

2.1.6.1 Función del pensamiento lateral. El rol del pensamiento lateral

Este se basa en sobrepasar todas las restricciones propias del pensamiento lógico al reestructurar los modelos y eliminar la influencia de los arquetipos, organizando la información en conceptos novedosos. El pensamiento lateral, para alcanzar su meta, recurre a las propiedades del sistema, como, por ejemplo, el equilibrio estructural. La utilización de términos escogidos de forma aleatoria puede ser efectiva solo dentro del contexto de un sistema optimizador. De manera similar, las técnicas de descomposición de modelos solamente son útiles si la información existente es reorganizada automáticamente.

Diferencias del pensamiento lateral y vertical

- El razonamiento vertical es selectivo; el pensamiento lateral es creativo, el primero, se elige la táctica más alentadora para solucionar un problema; en el segundo, se investigan nuevas perspectivas y se analizan las oportunidades de cada una de ellas.
- El pensamiento vertical se mueve solamente si hay una dirección a seguir; el lateral, por su parte, se orienta para definir una dirección. En cambio, el pensamiento vertical está dirigido hacia un camino específico donde puede observarse una solución. En esta dirección, se utiliza un método y una técnica específica. En el pensamiento lateral, se emplean la transformación y el desplazamiento como herramientas para remodelar los esquemas de ideas.
- El pensamiento vertical es analítico y estimulante; el pensamiento lateral es desafiante.
- El pensamiento vertical sigue un orden de ideas; el pensamiento lateral puede realizar saltos, solo se puede progresar de forma gradual con el pensamiento vertical. Cada paso se relaciona directamente con el paso previo, al que está estrechamente vinculado. Una vez que se ha alcanzado una determinación, se verifica su firmeza de los pasos realizados hasta alcanzarla. Con el pensamiento lateral, los pasos no necesitan seguir una secuencia específica. Es posible llegar a una nueva idea y completarla el intervalo posterior.

- En el pensamiento vertical, las acciones debes ser adecuadas; mientras que en el lateral no es necesario que sea así. En la corrección continua de cada acción está el corazón del pensamiento vertical. Sin esta condición, ni la matemática ni la lógica podrían surgir. Por otro lado, este requisito no es indispensable en el pensamiento, siempre y cuando la conclusión final sea acertada.
- El pensamiento lateral no descarta ninguna ruta; a veces es necesario seguir una idea equivocada para llegar a una correcta. Por otro lado, el pensamiento vertical utiliza la negación para evitar desviaciones y bifurcaciones laterales. Esto sucede cuando la noción es incorrecta únicamente en el marco tradicional de una circunstancia; cuando este marco se reorganiza, la noción se presenta como adecuada. A pesar de que la situación no se altera, la aplicación de una idea equivocada puede influir en la obtención de una solución adecuada.
- El pensamiento vertical es selectivo, ya que elimina lo que no parece estar relacionado con el asunto. En cambio, el pensamiento lateral investiga incluso aquello que parece no tener relación con el tema. El pensamiento lateral vincula elementos externos con el objetivo de causar una desintegración de los modelos en sus partes esenciales, dado que no se puede reestructurarlos desde el interior; a menor vinculación de una idea con un tema específico, mayor es la probabilidad de que modifique su configuración previamente establecida.
- Las categorías y clasificaciones son fijas en el pensamiento vertical, pero no lo son en el pensamiento lateral. En el enfoque vertical, las etiquetas, categorías y clasificaciones son inmutables; las ideas solo pueden utilizarse si están identificadas con ciertos rasgos distintivos que permitan su reconocimiento. Las etiquetas en el pensamiento lateral se transforman cuando el contexto se desarrolla debido a diferentes puntos de vista.
- El pensamiento lateral sigue las rutas menos obvias; el pensamiento vertical, las más evidentes, el pensamiento lateral se orienta intencionalmente hacia los enfoques menos evidentes. Este comportamiento representa un fundamento y frecuentemente la lealtad a este es la única razón para indagar en una ruta que, en otras circunstancias, no tendría interés pero que, no obstante, puede llevar a una solución efectiva.

- El pensamiento vertical es un procedimiento limitado; el pensamiento lateral, que es probabilístico, busca encontrar una solución a través del pensamiento vertical. No se asegura de forma definitiva una solución con el pensamiento lateral; simplemente se incrementan las posibilidades de obtener una solución ideal al reorganizar los modelos.

2.2 Fundamentos teóricos de la creatividad

2.2.1 ¿Qué es la creatividad?

Varios escritores han sugerido múltiples definiciones de la creatividad, con el propósito de resaltar su relevancia y adoptar una postura para su uso en el contexto educativo y otros ámbitos. A continuación, se muestran los siguientes autores:

En el libro de Barbosa. (2018), se define como la conexión de diversos procesos cognitivos compartidos que promueven el progreso de las técnicas psicológicas del alumno, las cuales surgen a partir del conocimiento y la experiencia, ya sea en el entorno familiar o en el educativo. Barbosa pone de relieve a Sternberg. (1999), propone que "la creatividad es la capacidad de generar un trabajo único (inédito, imprevisto) y adecuado (útil, flexible ante las limitaciones de las tareas)" (p.3). Así mismo este describe los enfoques con los que se facilita entender la creatividad de diferentes perspectivas, siendo estos:

- Enfoque místico: afirma que la creatividad se encuentra vinculada a una influencia sobrehumana, donde el individuo se vincula con "una vasija vacía que un 'divino' llenaría de inspiración" (p. 5), manifestando una noción de que la persona posee pensamientos iluminados de un mundo distinto.
- Enfoque psicodinámico: se basa en que "la creatividad surge de la realidad palpable y los impulsos subconscientes, en donde la labor creativa se manifiesta como un medio para manifestar deseos inconscientes de algo reconocido". (página 6)
- Enfoque pragmático: se enfoca en fomentar la creatividad, pero sin tener interés en comprenderla, sugiere diversas herramientas para que esta se desarrolle.
- Enfoque psicométrico: deduce cuán creativo es un individuo común mediante la aplicación de pruebas, sugiere usar el test de pensamiento creativo de

Torrance, que consiste en una serie de tareas y habilidades para resolver situaciones problemáticas.

- Enfoque cognitivo: su objetivo es comprender los procesos del pensamiento creativo. Este enfoque se sustenta en dos representantes; el Finke, Ward, y Smith. (1992) con el llamado modelo Geneplore y A. Boden (1994) con su modelo de simulación de computadora.
- Enfoque personal social: se centra en variables de personalidad

Para Bermejo & et al. (2010), definen a la creatividad como la facultad de producir algo novedoso, ya sea un texto, un método o una manera de comprender la realidad. Las personas creativas tienen la capacidad de pensar sobre algo diferente y singular, desafiando lo habitual. La "creatividad" se refiere a un proceso en el que una persona se siente vulnerable a los errores, a las disparidades de conocimiento y a las incoherencias en general. Pienso que las personas con creatividad tienen la capacidad de identificar los desafíos de las circunstancias, hallar respuestas donde otros no lo logran, hacer conjeturas, establecer hipótesis, adaptarlas, examinarlas y comunicar los resultados. Torrance. (1974).

“Un individuo creativo es aquel que soluciona problemas de manera habitual, crea productos o establece temas novedosos en un campo de una manera que al inicio es vista como original pero que finalmente es aceptado en un contexto cultural específico”. Gardner. (1988). Además, manifiesta que la creatividad:

Implica innovación;

Se distingue por la creación de nuevos productos o la propuesta de nuevos desafíos; y sólo se consideran creativas las actividades cuando han sido aceptadas en una cultura específica.

Penagos & Aluni. (2000): “La creatividad es esencial para el crecimiento de una nación y para la excelencia de la humanidad. [...] La creatividad es equivalente a la evolución para todas las especies en el mundo. Nos transformaremos en más seres humanos conforme seamos más creativos”.

Un modelo polifacético de creatividad que coincide con el de Dabdoub y De la Torre. (1999) comprende principalmente cuatro áreas de crecimiento de la creatividad, siendo estas:

- Personas involucradas en lo que se quiere investigar, convertir, transformar o mejorar,
- Medio, contexto, ambiente y/o entorno. Relacionado al espacio que se llevara la transformación.
- Proceso. En este caso, las etapas o procesos involucrados para obtener el producto.
- Producto, se refiere al resultado o servicio final.

En la misma línea, Davis y Scott (1975) citado en la revista de Galvis. (2007), consideran a la la creatividad como un procedimiento mediante el cual, a partir de un problema que aparece en la mente, ya sea por medio de la meditación, la visualización o la imaginación, se origina una idea, concepto o esquema que exhibe líneas originales y no tradicionales.

De Bono. (1998), El responsable de acuñar el término "pensamiento lateral" reflexiona sobre la creatividad relacionada con este tipo de pensamiento y sostiene que, antes de pensar en términos verticales, es necesario expandir la perspectiva sobre los problemas y mejorar cómo se emplea la información. Su método para fomentar la creatividad se fundamenta en añadir componentes placenteros que actúan como catalizadores de pensamiento, los cuales generan una metamorfosis de "penetración" y ofrecen opciones diferentes y únicas. Propone el empleo de herramientas de pensamiento que posibiliten que el individuo se libere de los extremos polarizados para examinar nuevas direcciones, analizar la información de una forma distinta y reorganizar sus patrones mentales.

De la Torre. (1999), sugiere que la creatividad consiste en tener ideas y comunicarlas, y al relacionarlas con la educación, argumentan que es un valor social y no solo científico-psicológico, es una exigencia social al igual que la educación. Por lo tanto, la motivación creativa se convierte en un objetivo educativo, considerado un valor cultural de nuestra época. "La creatividad es un proceso continuo de transformación de la idea que sucede a lo largo del tiempo e incluye las contribuciones de un conjunto de diversos participantes, cada uno de ellos aporta de forma única y distinta en la evolución de las ideas." Estos se transforman en el centro de gravedad que preserva la visión participativa de la creatividad.

En el libro titulado: La creatividad como proceso participativo y distributivo. Implicación en las aulas de Clapp. (2019) se cita a Mihaly Csikszentmihalyi (1990), quien es considerado uno de los padres de la creatividad, definiéndola como un "fenómeno que se edifica mediante una relación entre el productor y el público". La creatividad no se origina en individuos aislados, sino en sistemas sociales que hacen valoraciones sobre los productos de los individuos.

Gardner. (1999: 53), Aclara que la creatividad no es un tipo de fluido que pueda desplazarse en cualquier sentido. Yo llamaría "inteligencias" a varias áreas de la vida mental, como la lengua, las matemáticas o la música. Y un individuo en particular puede ser muy innovador y creativo, incluso tener imaginación iconoclasta en uno de esos campos, sin que sea especialmente creativo en los demás. Por lo tanto, el asume que una persona creativa es "una persona que soluciona problemas de manera habitual, crea productos o establece temas novedosos en un campo de manera que al inicio se percibe como reciente, pero que finalmente es aceptado en un contexto cultural específico". Redescubrir la creatividad se parece a una perspectiva integral que comprende todo ser, con sus distintas maneras de comprender y conocer. En este proceso de experiencia, la mente intenta capturar algo de forma brillante que resplandezca, necesitando atención y disposición para que genere sus frutos.

En resumen, la creatividad de un individuo se basa en la combinación de una actitud, una serie de habilidades y un método para laborar bajo un conjunto de normas, técnicas y procesos. La habilidad de crear un producto del proceso creativo (pensamiento, objeto o servicio) se basa en la obtención de determinadas características.

2.2.2 Características de la creatividad

A continuación, se presentan las características de la creatividad desde la mirada de varios autores:

En referencia a Guilera,L.(2010), indica que en un proceso de creatividad ha de tener los siguientes atributos:

- a) Es original: Se distingue por producir un sentimiento de sorpresa que usualmente se manifiesta con una exclamación con la vocal "a". "¡Aaah!" por

las creaciones artísticas, "¡Ajá!" por los descubrimientos científicos y técnicos, y "¡Ja, ja!" por los hallazgos de humor.

- b) Tiene valor de uso: Al menos durante un periodo concreto y para toda la comunidad humana o una porción de la misma. Si solo alegra a quien lo creó, nos acomodaríamos al continuo debate sobre el valor individual de las obras de arte o a la reflexión de que, a veces, un artista excede de manera excesiva las demandas percibidas por su sociedad y se encuentra en la falta de entendimiento de sus pares.
- c) Tiene viabilidad tecnológica: Es posible desarrollar con las tecnologías actuales, las ya establecidas o las que están en auge. Si no contamos con las tecnologías adecuadamente sofisticadas para edificar lo que proyectamos, estamos destinados al fracaso.
- d) Tiene viabilidad económica: El gasto en la adquisición del producto elaborado debe ser inferior a los beneficios económicos directos o indirectos que se anticipa que genere.

En el libro de Rodríguez, M. (2006), se sugiere otras características de la creatividad, las que están relacionadas con tres clases: cognoscitivo, afectivo y volitivo:

Características cognoscitivas, tenemos:

- Agudeza perceptiva, debido a que la percepción ofrece la esencia para el desarrollo del pensamiento. El individuo posee un sentido de observación agudizado y puede captar a la vez los detalles y las situaciones globales.
- Capacidad intuitiva, la intuición se refiere a una visión integral, personal e inmediata de circunstancias complejas; es una forma de pensamiento donde la gestión de los datos es más subconsciente que consciente.
- La imaginación, por medio de la sensorialidad, da forma y cambia los materiales que se introducen en la psique. Sin embargo, hace referencia a la fantasía que vuela y aterriza de forma continua o, si se prefiere, a una fantasía conectada con la realidad mediante un fuerte cordón umbilical.
- Capacidad crítica, facilita el distinguimiento entre la información y su procedencia. Es la versión más radical del conformismo intelectual que, impulsado por una costumbre reciente, tiende a determinar cuál es la autoridad

social del emisor y, naturalmente, se subordina a ella. Paradójicamente, este enfoque crítico se alinea perfectamente con la receptividad a nuevas ideas y la modestia intelectual, que transforma al individuo en un ser siempre dispuesto a recibir instrucción de la realidad, y a rectificar y cambiar sus perspectivas siempre que sea necesario.

- Curiosidad intelectual, Apertura a la experiencia, versatilidad mental, que no se deja encerrar en las rutinas rígidas y agobiantes de lo ya aprendido y conocido. A pesar de que se suele pensar que esta habilidad es inherente, la verdad es que en gran medida se desarrolla y se adquiere a través de la educación.

Características Afectivas

- Autoestima, Para poseer la motivación necesaria para experimentar y fracasar; para evitar depender de manera irracional de lo que piensan, expresan y hacen los demás. Los individuos cuya autoestima es extremadamente baja son excesivamente conformistas. No tienen otra opción.
- Soltura, libertad de ideas para dar espacio a la creatividad
- Pasión, para ser creador, es imprescindible tener la habilidad de entusiasmarse, involucrarse y luchar; es imprescindible gozar de un gran vigor vital y de un espíritu juvenil más allá de lo que el reloj biológico nos indique..
- Audacia, habilidad para afrontar los peligros.
- Profundidad, habilidad para superar la superficie y sumergirse en reflexiones profundas e íntimas.

Características volitivas:

- Tenacidad, significa tenacidad, compromiso, labor intensa y lucha, no claudicar.
- Tolerancia a la frustración, el individuo talentoso debe aprender a manejar la incertidumbre y la ambigüedad; debe aprender a vivir en un entorno de tensión, dado que el material que maneja es incierto, incierto e incierto.
- Capacidad de decisión: la propia naturaleza de los desafíos creativos requiere la habilidad para moverse y establecerse en situaciones de incertidumbre, oscuridad y riesgos.

2.2.3 Componentes de la creatividad

Según Amabile, T. (2004), la creatividad está compuesta por:

- Pericia: La pericia abarca todo lo que un individuo conoce y puede realizar en el ámbito más extenso de su labor.
- Pensamiento crítico: Se refiere a la manera en que los individuos abordan las dificultades y las soluciones, así como su capacidad para unir ideas y generar nuevas combinaciones. La capacidad individual depende en gran medida de la personalidad, así como de la forma en que una persona piensa y trabaja.
- Motivación: Determina lo que hace realmente la persona.

2.2.4 Teorías de la creatividad

En cuanto a las teorías sobre la creatividad, se han identificado diversas visiones. A continuación, se citan las teorías que, en su mayoría, han sido formuladas por investigadores que tienen interés en este tema.

Beltran Garcia, I. (2003), menciona la teoría creativa propuesta por Sánchez, (2003), la que se enfoca en la instrucción de las capacidades de pensamiento para fomentar la creatividad. Sánchez sostiene que la creatividad es una habilidad que los alumnos pueden cultivar, y es crucial que los profesores se concentren en inculcarla, imaginando, proponiendo o creando productos novedosos.

Para fomentar la creatividad en los docentes es necesario:

- Enseñen las capacidades del razonamiento
- Las capacidades del pensamiento lógico
- Fomentar la habilidad creativa de los alumnos
- Implementen las capacidades para emplear esquemas de razonamiento lógico y lateral.

Según Vygotsky y el enfoque social y cultural, la creatividad está vinculada a una actividad cerebral que, además de detener y reproducir experiencias previas, genera a partir de estos nuevos conceptos. Indica los siguientes métodos para fusionar la imaginación con la realidad:

Toda creación opera a partir de elementos derivados de la experiencia.

Vínculo entre productos generados por la fantasía y fenómenos complejos de la realidad.

Vínculo sentimental. Formación del estado emocional entre la fantasía y la realidad.

Gruber, H y Davis, S. (1988) junto a sus colegas, propuso la teoría de sistemas evolutivos para analizar el trabajo de individuos con una creatividad singular. Analizaron a los individuos creativos como sistemas evolutivos formados por subsistemas de conocimiento, propósito y cariño, más o menos interconectados entre sí y en constante cambio. El supuesto del estudio era que no hay una sola manera de ser creativo, sino que el trabajo creativo se manifiesta de diversas formas. Por lo tanto, ninguna teoría acerca de las características creativas puede establecer de manera universal el perfil psicológico (ni caracteriológico) del individuo creativo. "Un trabajo es creativo si es singular, si el creador lo ha hecho de forma consciente e intencionada, y si se halla en armonía o coincide con otros objetivos, necesidades o valores humanos."

2.2.5 Tipos de creatividad

Según De Graff, J. (2019), doctor en Pedagogía, famoso a nivel global por su labor en torno a los valores en conflicto y el aprendizaje complejo. Una de sus propuestas más famosas sostiene que existen cinco formas de creatividad; para realizar esta clasificación consideró la manera en que se produce y los procedimientos que conlleva.

- a) Creatividad mimética: El nivel inicial entre los cinco tipos de creatividad es el de imitación. El término "mímesis" nació en la Antigua Grecia y se traduce como "imitar" o "remedar". En este escenario, es el procedimiento que ocurre cuando una persona adopta una forma o un proceso ya establecido y luego lo implementa en un nuevo contexto.
- b) Creatividad bisociativa: En este escenario, lo que se realiza es vincular un concepto conocido con otro muy distinto para producir un resultado híbrido que sea innovador. Se refiere a la combinación de dos componentes o dos métodos para generar un nuevo elemento o resultado, que resulta beneficioso. Se fomenta a través de la lluvia de ideas Su dinámica consiste en las 3 F:

- Fluidez, es más provechoso disponer de numerosas ideas sin perfeccionar, que de pocas claramente delimitadas. La diversidad contribuye a expandir el espectro de oportunidades.
 - Flexibilidad, es necesario dar prioridad a varias ideas alternativas, dado que a menudo la "más adecuada" no es la que aparenta tener una mejor organización.
 - Flujo, ninguna forma de creatividad se manifiesta bajo presión. La alegría y la relajación contribuyen a la aparición de ideas valiosas.
- c) Creatividad analógica, ocurre cuando se define una conexión entre dos realidades que, aparentemente, parecen distintas. Se realiza una comparación y, al realizar ese contraste, se descubren elementos que tienen similitudes, ya sea en la forma, en el funcionamiento o en algún aspecto de los dos elementos que se contrastan.
- d) Creatividad narrativa, está vinculada directamente con el arte de narrar historias. Se fundamenta en la aplicación de un código lingüístico y de la lógica, a los que se les otorgan aplicaciones o mezclas inéditas o asombrosas, para generar relatos cohesivos y atractivos.
- e) Creatividad intuitiva, los individuos desconectan su mente y se enfocan en el proceso de imaginación para generar conceptos sin requerir referencias previas.

2.3 Aproximación teórico conceptual de la Competencia Convive y Participa Democráticamente

2.3.1 Definición de la competencia convive y participa democráticamente

Para el MINEDU, (2016), la competencia hace referencia a cómo los niños y niñas interactúan en su comunidad de manera equitativa y justa, entendiendo que todos poseemos la misma igualdad de derechos y obligaciones. Manifiesta disposición para entender, comprender y enriquecerse de los beneficios de la diversidad cultural, apreciando las diferencias. En la misma dirección, adopta una postura en relación a los asuntos que lo caracterizan como ciudadano y contribuye a fortalecer el bienestar colectivo, además de promover procesos democráticos y promover el respeto a los derechos humanos y el MINEDU en su Programa Curricular de Educación Primaria,

indica que la circunstancia de nuestra nación requiere la educación de ciudadanos democráticos con pensamiento crítico, reflexivo e investigativo, que aprecien su cultura y a los demás, que asuman su rol como sujetos históricos que impulsen y promuevan la transformación social. El propósito de esta definición es la creación de nuevos individuos, cada uno consciente de las necesidades de su país y de la que forman parte.

2.3.2 Importancia de la competencia convive y participa democráticamente

La competencia "Convive y participa democráticamente es una de las competencias clave en muchos enfoques educativos modernos, incluidos los modelos pedagógicos de educación primaria. Enseñarla a los estudiantes desde una edad temprana tiene varios objetivos fundamentales, tanto en el ámbito cívico como en el personal. A continuación, explico las razones de su enseñanza y la importancia de promoverla:

- Fomento de los valores democráticos y cívicos

Uno de los propósitos más relevantes de enseñar esta habilidad es introducir a los niños en los principios esenciales de una sociedad democrática, tales como la equidad, la solidaridad, el respeto por los derechos humanos, la justicia social y la colaboración. Vivir en una democracia implica participar en la toma de decisiones, pero también implica respetar las normas colectivas que rigen la convivencia en sociedad. Como ejemplo práctico: Los estudiantes aprenden que para convivir en armonía deben respetar las opiniones de los demás, escuchar y dialogar para llegar a compromisos, y trabajar juntos en la resolución de conflictos.

- Desarrollo de habilidades sociales y de comunicación

El aprendizaje de esta competencia también está estrechamente relacionado con el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas. Participar democráticamente implica ser capaz de expresarse con claridad, escuchar activamente, negociar y trabajar en equipo. Estas son habilidades fundamentales para la convivencia social y para el desarrollo personal de los niños en la escuela y en la sociedad en general. Es así que, al trabajar en proyectos grupales, debates o juegos cooperativos, los niños aprenden a expresarse con respeto, a intercambiar ideas de forma constructiva y a llegar a consensos.

- Preparación para la vida en sociedad

Enseñar a los estudiantes a convivir de manera democrática es prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad diversa y plural. Este enfoque les permite comprender la importancia de trabajar por el bien común y ser conscientes de que sus conductas tienen un impacto en la comunidad. Un claro ejemplo es cuando un niño que participa en actividades en el aula que promueven la colaboración y el bienestar común aprende a contribuir al bienestar colectivo, entendiendo que sus intereses personales no siempre deben prevalecer sobre los de los demás.

- Desarrollo de la empatía y la solidaridad

La enseñanza de esta competencia también está enfocada en cultivar la empatía: la habilidad de ponerse en el lugar del otro, entender sus perspectivas y ser solidarios. La convivencia democrática requiere una actitud de solidaridad, donde el bienestar de la comunidad es tan importante como el bienestar individual. Se tiene que, en una actividad grupal, los estudiantes deben aprender a ayudar a los demás, especialmente cuando alguien tiene dificultades, y a tomar en cuenta las necesidades de todos.

- Gestión de conflictos de manera constructiva

Uno de los aspectos fundamentales de la convivencia democrática es saber cómo gestionar los conflictos de manera pacífica y constructiva. Los niños deben aprender que los desacuerdos son naturales en cualquier sociedad, pero lo importante es resolverlos de manera respetuosa y dialogada, buscando siempre soluciones que beneficien a la mayoría. A través de actividades de mediación y resolución de conflictos, los niños aprenden a manejar desacuerdos sin recurrir a la violencia, empleando el diálogo y la negociación.

- Desarrollo de la responsabilidad y el compromiso

El concepto de bien común está vinculado a la idea de que cada miembro de la comunidad tiene un rol y una responsabilidad en el cuidado y el bienestar colectivo. Los estudiantes deben aprender que ser parte de una comunidad implica asumir compromisos y responsabilidades para mejorar el entorno en el que viven. Los niños aprenden a tomar decisiones informadas sobre cómo mejorar su entorno escolar, ya sea participando en la creación de normas para el aula, organizando actividades para la comunidad o resolviendo problemas que afectan a todos.

- Fomento de la participación activa en la toma de decisiones

La capacidad de convivir y participar democráticamente también estimula a los niños para que se involucren activamente en el proceso de tomar decisiones. Los niños son educados para que comprendan que sus voces tienen valor y que pueden expresar sus puntos de vista para buscar soluciones a problemas compartidos, tanto en el aula como en la escuela. En la toma de decisiones sobre el uso del tiempo en clase, la organización de eventos o la elección de proyectos, los estudiantes se sienten empoderados para expresar sus ideas y ser parte de las decisiones colectivas.

- Promoción del sentido de pertenencia

Cuando los estudiantes son enseñados a participar activamente en la toma de decisiones y en la búsqueda del beneficio común, desarrollan un sentido de pertenencia a su comunidad. Este sentido de pertenencia es fundamental para su identidad y su vinculación emocional con su entorno escolar y social. Participar en actividades de clase que tienen un impacto importante en el bienestar de la comunidad escolar (como campañas de reciclaje o proyectos de ayuda a compañeros) refuerza el sentido de pertenencia y la identidad colectiva.

- Desarrollo integral de la persona

Por último, el aprendizaje de la habilidad para convivir y participar de manera democrática favorece el desarrollo integral del individuo. Los alumnos no solamente cultivan competencias académicas o cognitivas, sino que, además, desarrollan habilidades de carácter socioemocional que les servirán para tener éxito en la vida de adultos. El aprendizaje de la resolución pacífica de conflictos, el trabajo en equipo, la escucha y el respeto hacia los demás y la participación activa en decisiones promueve el crecimiento de una persona íntegra, capaz de relacionarse con los demás con respeto y positividad en cualquier aspecto de su vida.

2.3.3 Desempeños de la competencia convive y participa democráticamente.

Considera acuerdos sin discriminar a sus pares, conviviendo y colaborando de forma democrática enfocada en el bienestar colectivo, logrando los siguientes desempeños: Actúa con respeto e involucra a sus compañeros en una buena convivencia basada en el cumplimiento de deberes, muestra interés por intercambiar vivencias con los demás y respeta la interculturalidad, colabora en la creación de las reglas de convivencia en el salón de clases y aporta con su cumplimiento, es dialogante

y negociador en situaciones de conflicto a partir de deberes y derechos, se enfoca en el bienestar colectivo mediante el diálogo y el diagnóstico consensuado. (MINEDU, 2016).

A continuación, describo los desempeños del V ciclo de los estudiantes de educación primaria:

2.3.3.1 Desempeños de quinto grado de la competencia convive y participa democráticamente. MINEDU, (2016).

Los desempeños que debe lograr los alumnos del quinto grado son:

- Muestra interés por participar en actividades que le permitan interactuar con sus compañeros y con personas de diferentes culturas para comprender sus costumbres.
- Participa en la creación estructurada de las normas del aula, considerando los derechos y responsabilidades del niño, y evalúa si se cumplen.
- Utiliza el diálogo y la negociación para solucionar las disputas.
- Describe que los conflictos surgen debido a la falta de reconocimiento de los demás como individuos con iguales derechos y a la ausencia de gestión de las emociones.
- Propone, tras un análisis y discusión acerca de cuestiones públicas, medidas orientadas a la protección de los derechos de las personas en condiciones vulnerables, al bienestar colectivo y a la solidaridad. Defiende su posición con base en fuentes.

2.3.3.2 Desempeños de sexto grado de la competencia convive y participa democráticamente. MINEDU, (2016)

Los Desempeños que los estudiantes del sexto grado para lograr el nivel esperado del ciclo V:

- Crea vínculos con sus colegas sin hacerles daño. Propone estrategias para mejorar la interacción entre colegas, fundamentadas en la reflexión acerca de comportamientos propios o ajenos, en los que se evidencian los prejuicios y estereotipos más comunes de su entorno (de género, raciales y otros).
- Analiza la ejecución de sus responsabilidades y las de sus pares, y sugiere cómo optimizarlas.

- Se expresa a través de varios canales con individuos de una cultura diferente a la suya (afrodescendiente, tusán, nisei, entre otros), con el objetivo de adquirir conocimientos sobre ella.
- Contribuye a la elaboración acordada de reglas de convivencia en el aula, considerando las obligaciones y derechos de los niños, y supervisa su acatamiento.
- Cumple con sus obligaciones y promueve que sus compañeros también las cumplan.
- Utiliza el diálogo o la mediación para resolver disputas y buscar equidad o igualdad; ofrece opciones de solución.
- Sugiere, a partir de un diagnóstico y del debate sobre temas públicos, medidas enfocadas en la defensa de los derechos individuales, la protección de las personas en situación vulnerable, el bien común y la solidaridad, teniendo en consideración lo que opinan los demás. Su posición se basa en fuentes.

2.3.4 Capacidades de la competencia convive y participa democráticamente.

El estudiante actúa en la sociedad al interactuar con los demás de manera justa e igualitaria, reconociendo que todos los seres humanos tienen las mismas obligaciones y derechos. Aspira a comprender, aprender y enriquecerse con las contribuciones de diversas culturas, apreciando sus diferencias. Además, toma una posición frente a las cuestiones que le involucran como ciudadano y contribuye a la construcción del bienestar común, al fortalecimiento de los procesos democráticos y al impulso de los derechos humanos. En la sociedad, el alumno actúa con equidad y justicia, entendiendo que todos los seres humanos poseen las mismas obligaciones y derechos. Aspira a entender, comprender y enriquecerse con las aportaciones de diversas culturas, valorando las diferencias. Asimismo, asume una postura ante los temas en los que está involucrado como ciudadano y coopera en la creación del bienestar general, el fortalecimiento de los procesos democráticos y la promoción de los derechos humanos. MINEDU, (2016).

Esta competencia implica combinar las siguientes capacidades para lograr su desarrollo:

- a) Interactúa con todas las personas

Es decir, reconoce a cada uno como individuos de gran valor y con derechos, muestra interés por el otro, respeta las diferencias y se beneficia de ellas. Analiza las diferentes modalidades de discriminación (por idioma, género, etnia, fenotipo, discapacidad, orientación sexual, edad, condición económica y social, etc.) y reflexiona acerca de las distintas circunstancias que infringen la convivencia democrática.

b) Construye normas y asume acuerdos y leyes

Para la convivencia, es fundamental que el alumno colabore en la creación de normas, valores y respeto basados en los principios que las respaldan, así como también en honrar los acuerdos y las leyes. Por lo tanto, gestiona información y conceptos vinculados con la convivencia (como ser la independencia, la equidad y el respeto) y adopta los principios democráticos (la incertidumbre, lo público, la ética, la complejidad y la secularidad).

c) Maneja conflictos de manera constructiva

El objetivo es que el alumno actúe con asertividad frente a ellos, aplicando pautas y estrategias para resolverlos de manera creativa, promoviendo la creación de comunidades democráticas. Por lo tanto, además de establecer criterios para analizar las circunstancias en las que se producen, es fundamental entender el conflicto como un componente crucial en las relaciones entre seres humanos.

d) Delibera sobre asuntos públicos

Es esencial que el alumno participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre cuestiones que atañen a todos, en el que se expongan distintas perspectivas y se persiga la consecución de acuerdos enfocados en el bienestar general. Se refiere a tomar una postura personal sobre estos temas, fundamentada en la institucionalidad, el Estado de derecho, los principios democráticos y argumentos lógicos, además de analizar y comparar diferentes puntos de vista.

e) Participa en acciones que promueven el bienestar común

Es esencial que el alumno sugiera iniciativas relacionadas con los derechos humanos, así como con el interés común, en la comunidad y en el entorno educativo. Para lograrlo, se emplean y se desarrollan procedimientos y vías de participación democrática.

3.1 Estrategias creativas para desarrollar la competencia Convive y Participa Democráticamente

Las estrategias creativas en el nivel primaria son esenciales para el desarrollo integral de los alumnos. Este tipo de estrategias fomentan no solo la imaginación y el pensamiento crítico, sino que también permiten a los niños experimentar un aprendizaje más significativo y personalizado.

A continuación, se explican las principales razones por las cuales estas estrategias son de gran importancia en los primeros años de la educación:

- Fomento del pensamiento crítico y resolución de Problemas

Las tácticas creativas permiten que los alumnos enfrenten retos complicados que exigen habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico. Al involucrar a los niños en actividades que no tienen respuestas fijas, como proyectos abiertos, discusiones y juegos de simulación, los estudiantes aprenden a pensar de manera flexible, a cuestionar lo establecido y a buscar soluciones innovadoras. Como ejemplo tenemos que un estudiante que debe resolver un problema de matemáticas de forma creativa (usando dibujos, juegos o manipulativos) aprende no solo a realizar cálculos, sino a pensar de manera más amplia y adaptarse a diferentes situaciones.

- Mejora de la motivación y el compromiso

Cuando se utilizan enfoques creativos, el aprendizaje deja de ser percibido como una tarea aburrida o repetitiva y se convierte en una experiencia activa y emocionante. Las estrategias creativas ayudan a que los estudiantes se sientan más motivados, pues pueden explorar el contenido a través de actividades que les interesan y que les permiten decidir sobre su propio proceso de aprendizaje. Como ejemplo práctico, tenemos a los juegos de rol, debates, proyectos de arte y actividades interactivas despiertan la curiosidad de los estudiantes, lo que aumenta su participación activa en el aula y promueve una actitud positiva hacia el aprendizaje.

- Fomento de la autonomía y la confianza en uno mismo

Las estrategias creativas fomentan la autonomía porque permiten a los estudiantes tomar decisiones sobre su aprendizaje. Al crear soluciones a problemas de manera creativa, los niños ganan confianza en sus propias capacidades y en su capacidad para tomar decisiones. Para que los alumnos progresen tanto a nivel personal como académico, es fundamental este sentimiento de autoeficacia. Ejemplo

práctico: Un estudiante que tiene que elegir un tema para un proyecto de investigación y encontrar una forma creativa de presentarlo (ya sea mediante una maqueta, un video o una presentación) está desarrollando autonomía y confianza en su capacidad para completar tareas de manera independiente.

- Promoción de la diversión y el aprendizaje significativo

Cuando se utilizan estrategias creativas, el aprendizaje se vuelve más divertido y emocionante. La creatividad puede hacer que los estudiantes conecten mejor con los contenidos académicos y los asimilen de manera más profunda, pues se les da la oportunidad de explorar y experimentar con el conocimiento, en lugar de solo memorizar hechos. Actividades como juegos educativos, dramatizaciones de historias o simulaciones históricas hacen que los estudiantes se adentren de manera emocional y experiencial en el contenido, lo que permite la comprensión de los conceptos.

- Desarrollo de la flexibilidad cognitiva

El enfoque en la creatividad también fomenta la flexibilidad cognitiva, es decir, la capacidad de los estudiantes para adecuarse a diversas situaciones, cambiar de perspectiva y pensar de manera no lineal. Esta habilidad es especialmente importante en un mundo que cambia continuamente y que requiere de pensadores innovadores capaces de enfrentar nuevos desafíos. Por ello al resolver problemas matemáticos de manera creativa o realizar proyectos interdisciplinarios, los niños aprenden a ver las cosas desde diferentes perspectivas y a adaptarse a nuevas situaciones.

- Mejor gestión de la frustración y el fracaso

El proceso creativo también enseña a los estudiantes a manejar el fracaso y la frustración de manera positiva. La creatividad implica ensayo y error, lo que enseña a los niños que los errores son un componente esencial del proceso de aprendizaje y que el fracaso puede ser una oportunidad para aprender y mejorar. Un niño que realiza un proyecto artístico y no queda satisfecho con el resultado puede aprender a ajustar y mejorar su trabajo, entendiendo que los errores son parte del camino hacia el éxito.

3.1.1 Estrategias creativas para desarrollar las capacidades de la competencia convive y participa democráticamente

MINEDU, Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias. Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, (2023) cita a PRINT, M. (2003), propone que estas tácticas permiten a los estudiantes vivir experiencias de

aprendizaje activo, las cuales se obtienen mediante simulaciones, análisis y reflexión, juegos de roles, diálogos acerca de noticias y debates sobre asuntos actuales y de importancia pública, actividades de solución de problemas, entre otros métodos. De igual manera, las estrategias de aprendizaje colaborativo tienen el potencial de incrementar considerablemente las habilidades de los estudiantes para trabajar en equipo y resolver situaciones y problemas de forma recíproca.

A continuación, se detallan las estrategias que movilizan las capacidades de la competencia convive y participa democráticamente:

3.1.1.1 Capacidad: Delibera sobre asuntos públicos.

- Estrategia para identificar asuntos públicos: Las lupas: Habilidad que facilita la identificación de aquellos temas públicos que consideran esenciales de abordar en nuestra sociedad, por ello la selección se basará en las necesidades de los alumnos identificando las situaciones que impactan directamente en la vida de los estudiantes y poseen un gran valor para ellos, fomentando una mejor comprensión de sus percepciones y, por ende, la habilidad de ubicarnos en su contexto.

3.1.1.2 Capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva.

- Estrategia para Asamblea de aula: La estrategia de la asamblea de aula fomenta un modelo democrático de participación a través del diálogo y la toma de decisiones en el contexto grupal. Esta habilidad permite que los estudiantes dialoguen, ejerzan el poder de manera democrática, afronten responsabilidades conjuntas en diversas situaciones que se presenten en el aula y propongan mejoras en la gestión de sus autoridades y representantes. El encuentro en el aula es una oportunidad para tratar situaciones que impactan la vida del equipo, tales como un conflicto entre compañeros o la necesidad de llegar a un consenso sobre algún asunto.

Se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Fomentar el análisis de diferentes circunstancias que surgen en el aula y en la escuela, para sugerir su tratamiento durante la reunión.

- Recopilar los asuntos de interés para los alumnos, como establecer un ánfora en el salón o crear una cuenta de correo electrónico en la que ellos propongan las situaciones que quieran discutir en la reunión.
- Elaborar una lista de los asuntos sugeridos para ser abordados, de acuerdo a su relevancia en la asamblea;
- Establecer reuniones con frecuencia y, si es necesario, adelantarlas en caso de que alguna situación lo exija.
- Tener en cuenta una o dos reuniones cada semestre para que los alumnos tengan la oportunidad de dialogar y hallar soluciones a las circunstancias.
- Detallar con exactitud las responsabilidades y los roles de la asamblea;
- Poseer un libro de actas que incluya los acuerdos que todos y cada uno de ellos establezca.

3.1.1.3 Capacidad: Construye normas y asume acuerdos y leyes.

- Estrategia: Proponiendo Soluciones: Fomenta que los alumnos desarrollen habilidades para intervenir de manera democrática en cualquier ámbito público, con el objetivo de impulsar el bienestar común mediante recomendaciones. Busca reconocer situaciones cotidianas que impactan el respeto por los derechos de los estudiantes, con la finalidad de que ellos intervengan en la búsqueda de soluciones a las dificultades que afectan su aula y su escuela, a través de un enfoque colaborativo y participativo.

3.1.1.4 Capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común.

- Estrategia: Para apropiarse de la noción del bien común: Para el desarrollo de las capacidades de la competencia convive, que se basa en vivir y actuar democráticamente para buscar el bien común como uno de los pilares básicos de la vida democrática, es fundamental. Esto le da sentido a la acción de convivir y compartir una vida social. Mientras los docentes tengan como meta desempeñar un papel relevante en la construcción del país, las instituciones educativas poseen el potencial de transformarse en espacios adecuados para la completa realización de la ciudadanía. Las cinco fases de la estrategia se muestran a continuación:

- Estimular el análisis de problemas, seguida de debates en clase.
- Formar equipos de trabajo y solicitar a los alumnos que contesten a preguntas previamente formuladas.
- Interactuar las respuestas con cada pareja laboral.
- Invitar a los alumnos a brindar ideas para entender lo que significa el bien común.
- Exponer un grupo de situaciones que consideran la contribución de la capacidad a desarrollar.
- Concluir la lección considerando las perspectivas y reflexiones que los estudiantes han manifestado.

3.1.1.5 Capacidad: Interactúa con todas las personas.

- Estrategia: Para apropiarse de la noción del bien común.

Fomenta las posibilidades para que los alumnos administren opciones de solución factibles ante un problema compartido y sean propuestas por ellos mismos. Previamente, los alumnos deben reconocer e investigar acerca del problema a abordar. Si se busca llevar a cabo proyectos de colaboración, es necesario considerar las fases del proyecto:

- Identificación y selección del problema
- Determinación de los recursos disponibles
- Establecimiento de las metas Organización de las acciones, responsabilidades y el cronograma de intervención,
- Evaluación de los resultados obtenidos

3.1.2 Propuestas de estrategias para conseguir una enseñanza de calidad

Según Sevillano, M. (2005), Las tácticas creativas de enseñanza tienen como objetivo atraer la atención de los alumnos, promover su participación activa y hacer que el proceso educativo sea más dinámico y relevante.

A continuación, presento algunas estrategias creativas que pueden ayudar al proceso de aprendizaje del estudiante:

3.1.2.1 Estrategias de Motivación.

- a) Lluvia de ideas: Se realiza un intercambio de ideas para que los estudiantes, basándose en una palabra asociada al tema, expresen lo que les propone

dicho tema. Se consideran sus respuestas para mostrarles que son relevantes y de esta manera involucrarlos en las actividades. Con esta estrategia se busca:

- Preservar la concentración.
- Inducir el proceso de aprendizaje.
- Promover la participación
- Ejecutar aprendizajes dinámicos y participativos.
- Fomentar la cooperación.
- Fortalecer el aprendizaje significativo.
- Promover el interés.
- Establecer el entorno apropiado,

3.1.2.2 Estrategias de Valoración Personal.

a) Intercambio de ideas: Consiste en realizar una reunión para proporcionar una explicación simple y luego se solicitará a cada estudiante que nos cuente sus experiencias relacionadas con el tema explicado. Las respuestas serán breves para mantener el interés y que todos puedan involucrarse y participen, con esta estrategia, queremos:

- Mantener la concentración.
- Fomentar el proceso de aprendizaje.
- Fomentar la cooperación en el proceso de aprendizaje.
- Realizar aprendizajes dinámicos.
- Asegurar la participación de los estudiantes

3.1.2.3 Estrategias de Autoestima o Valoración Personal.

a) Animación: Consiste en dar animo a los alumnos para que se valoren. Sus objetivos son:

- Creer en las capacidades personales
- Lograr habilidades sociales.
- Respetar a sus compañeros.

b) Forjar confianza: Está enfocada en motivar de manera constante a los estudiantes para que se aprecien y confíen en ellos mismos. Así mismo irán

superando los obstáculos. Simultáneamente, aprenderán métodos que optimicen su desempeño.

- c) Soy/eres: Cada niño estará expresando aspectos positivos de sí mismo (que sean verdaderos) y las cosas agradables que haya identificado en él. Se logrará:
- Adquirir principios de solidaridad.
 - Es importante confiar en las oportunidades personales.
 - Desarrollar estrategias frente a las frustraciones

3.1.2.4 Estrategias de Cooperación.

- a) Reparto de responsabilidades: Se creará un cuadro de responsabilidades, y cada día o semana se designarán los diferentes responsables encargados de la correcta operación del aula, de mantener la lista, distribuir el material, cumplir con las normas, proteger las plantas, ordenar el aula, entre otros.

Lograremos en los estudiantes:

- Reconocer el valor de la colaboración recíproca.
 - Impartir conocimientos sobre la equidad y la tolerancia.
 - Mantener el equilibrio en las relaciones.
 - Incorporarse a los otros.
 - Lograr vencer estereotipos.
 - Adquirir responsabilidades.
- b) Estrategia de cooperación en el aula: Se constituirán grupos de cuatro o cinco estudiantes, manteniendo la heterogeneidad. Cada integrante tendrá una función determinada: coordinador, secretario, portavoz o diseñador gráfico. Estos serán rotatorios, lo que significa que al concluir el proyecto cada estudiante habrá completado todas las tareas. Se desea lograr en los alumnos:
- Detectar conceptos de tiempo: simultaneidad, sucesión, duración y modificaciones vinculadas a fenómenos de tiempo.
 - Hacer uso de diversas fuentes de información.
 - Reconocer los atributos fundamentales de los fósiles.
 - Mantener un ambiente de conversación en la transmisión del trabajo efectuado.

3.1.2.5 Estrategias de Socialización.

a) Trabajar en equipo: Se constituirán equipos reducidos (de 4, 5 o 6 estudiantes) para desarrollar una tarea. Se distribuirá la labor a realizar para que todos deban proporcionar información o materiales. Se homogeneizarán los criterios y se llevará a cabo el montaje o labor. Se busca en el niño:

- Evaluación del grupo.
- Establecimiento de un entorno cálido.
- Diversidad intercultural.
- Implementación del principio de interacción social.
- Desarrollo personal.

b) La narrativa y cuentos: Es una manera potente de promover la participación activa de los alumnos en la creación del bien común y la convivencia democrática. Las narraciones, las historias y los cuentos posibilitan que los niños piensen acerca de valores esenciales para una convivencia pacífica y para fomentar la participación en una comunidad democrática, como la justicia, el respeto, la solidaridad y la empatía.

3.1.2.6 Estrategias para el Aprendizaje de Valores. El juego

El juego es una forma específica que el infante utiliza para expresarse, de manifestar sus habilidades de comportamiento y razonamiento. La actividad de jugar consiste en manipular objetos, una tarea compleja que los niños llevan a cabo de forma natural, con el propósito de regular sus estructuras de pensamiento. Se trata de un procedimiento que impulsa la creatividad y el razonamiento divergentes. El niño desarrollará:

La incorporación de la actividad lúdica es una táctica que reúne todas las condiciones para que los niños y las niñas puedan llevar a cabo aprendizajes relevantes y prácticos, atractivos para ellos y adecuados para el desarrollo de las habilidades que requieren para integrarse en la vida social.

Además, el método de aprendizaje será gradual, evitando así que los niños tengan que enfrentar esos "saltos en el vacío" que siempre son complicados de vencer y que conducen a muchos al fracaso escolar.

3.1.2.7 Técnicas de Trabajo.

- a) Repaso: Repasar implica volver a leer el esquema o resumen hecho previamente, y tratar de reproducirlo de manera oral o impresa. El repaso es principalmente un control que permite verificar si lo aprendido queda correctamente asimilado o retenido en la memoria, pudiendo poner énfasis en los datos relevantes que pudieran haberse olvidado. Lo que se busca en alumno es:
- Impulsa la retención del tema que se está estudiando.
 - Fomentar la habilidad de los estudiantes para memorizar.
 - Los estudiantes realizan un aprendizaje independiente y relevante.
- b) Hacer esquemas: El esquema, al igual que el resumen, muestra las ideas esenciales del texto, pero estructuradas de tal forma que con una simple vista podemos entender las conexiones entre ellas. En el esquema, los conceptos básicos se muestran estructurados alrededor de una "estructura o esqueleto". Se obtendrá en el estudiante:
- Identificar en un solo vistazo las ideas fundamentales de un texto.
 - Es importante que los estudiantes consideren que todas las ideas presentes en un esquema son relevantes, y que mediante este comprendan la relación y dependencia de las mismas respecto a las demás.
 - Que los estudiantes distingan y empleen diferentes métodos para destacar las ideas fundamentales de un texto (enfaticado, resumido y esquema).
- c) Aprendizaje del subrayado: Subrayar implica "resaltar", con una raya debajo, las ideas clave o esenciales de un texto, de una unidad o de un capítulo. Al destacarlas, enfocamos más nuestra atención en ellas, favoreciendo así la comprensión y el estudio del texto.
- d) Adquisición de técnicas de trabajo: Es un proyecto de investigación llevado a cabo por los estudiantes, que se iniciará con una puesta en común para enfocar el tema y definir los elementos a considerar. Luego se diseñará una fácil guía a seguir y se listarán las posibles fuentes de datos. Cada

estudiante obtendrá y ordenará la información, y se concluirá con otra reunión conjunta para exponer los resultados.

- e) Técnicas de aprendizaje: Se proporcionará a los estudiantes recursos educativos acerca de estas técnicas, que posteriormente se implementarán en el ámbito escolar. Como consecuencia de utilizar este método tenemos:
- Preservar los fracasos académicos.
 - Crear una memoria comprensiva.
 - Capacidad de organización.
 - Desarrollar independencia para ganar autonomía
 - Estrategias de Diagnóstico.
- f) Descubrir errores: Los estudiantes responderán a una serie de interrogantes que permitirán verificar si sus conocimientos son adecuados o si ha surgido algún fallo conceptual, con el objetivo de corregir tales errores.
- g) Estrategias de consolidación: La estrategia revelará el nivel alcanzado por los alumnos a través de las respuestas que se den al finalizar el día. Con el propósito de evaluar a sí mismo su proceso de aprendizaje.
- h) Estrategias de Investigación.
- i) Descubrimiento guiado: El docente comunicará a sus estudiantes sobre el tema de la lección. Una vez que los estudiantes sean informados, serán ellos mismos quienes determinen la organización, además del tiempo y la ejecución. En otras palabras, el docente definirá la ruta a seguir, pero será el estudiante quien vaya siguiendo esta ruta.
- j) Elaboración de hipótesis: Se llevará a cabo un experimento simple con materiales sencillos y libres de peligros. Los estudiantes manipularán estos materiales, explorarán su reacción, formularán una hipótesis sobre lo que observan, verificarán si se comportan de la misma manera al ser nuevamente manipulados o al introducir modificaciones, y de esta manera se llegarán a unos principios generales. Se aprenderá haciendo.

3.2 Otras estrategias creativas

3.2.1 Estrategias de los 6 sombreros de colores para pensar:

Gonzales, R. (2018) sugiere en su tesis a Edward de Bono, escritor de la obra *Six Thinking Hats* (1985), experto en pensamiento creativo y lateral, y su trabajo se enfoca en la manera de optimizar la resolución de problemas y la toma de decisiones mediante métodos novedosos. La técnica de los "Seis sombreros para pensar" es un ejemplo de cómo la visualización puede ser utilizada para promover el pensamiento crítico y la cooperación en un contexto grupal. En la convivencia democrática, esta técnica permite a los estudiantes ver un problema desde diferentes miradas, fomentando la empatía y el respeto por las ideas ajenas. Al integrar la visualización de ideas y perspectivas en actividades de grupo, los estudiantes desarrollan habilidades para discutir de manera respetuosa, tomar decisiones colectivas y trabajar por el bien común. La estrategia consiste en poder formular todas las interrogantes que se requirieren y tratar el problema desde diferentes enfoques. Así, no solo se descubren soluciones más amplias; sino también capacitamos al cerebro para que aprenda a razonar. Cada sombrero usa una perspectiva diferente, a continuación, describo los 06 colores del sombrero:

Blanco, naturalidad y hechos- Pensamiento racional: El blanco es la tonalidad más pura. Este sombrero nos proporciona un punto de vista objetivo, en el que lo que predomina son los datos y hechos científicos y no las opiniones o sentimientos. ¿Qué conocemos? ¿Qué no sabemos? ¿Cuáles son las metas del estudiante en relación al entorno educativo?

Rojo: intuición- Pensamiento emocional: El color rojo representa la pasión. A diferencia del blanco, este es el sombrero de las emociones, la intuición y la ilógica. Es significativo ya que incorpora el componente humano a la ecuación. Especialmente cuando se entra en juego el equipo. ¿Qué opino u opinamos sobre esta alternativa y otras alternativas? ¿Cuál es mi respuesta? ¿Me indica mi intuición que esto es acertado o no?

Verde-Pensamiento creativo: Ideas: Al igual que el color natural, nos impulsa al crecimiento, a las energías y a la creación. Por esta razón, es el sombrero de la fantasía e imaginación. Aquí es donde será relevante la lluvia de ideas, con el fin de

buscar soluciones de forma creativa a la problemática presentada. ¿Existe otra forma de hacerlo? ¿Cómo? ¿Qué ideas innovadoras podrían emerger de esto?

Negro: Crítica y riesgos-Pensamiento analítico negativo: El negro representa las tinieblas. Por esta razón, también alude a la incertidumbre y a los riesgos que podría representar seleccionar una u otra solución. Esta visión nos permite considerar los riesgos potenciales y actuar en función a estos. ¿Qué peligros existen? ¿Por qué no se ejecuta? ¿Qué se pasó por alto? ¿Qué situaciones de fracaso podemos identificar?...

Amarillo- Pensamiento analítico positivo: Optimismo: A diferencia del sombrero negro, el sombrero amarillo tiene una conexión con la luz y el sol. Es la visión alentadora. Es uno de los desafíos más complicados, dado que debemos buscar beneficios, valores o posibles soluciones a la solución que elegimos. ¿Cuál es el método más eficaz para tratar esto? ¿Qué beneficios tendremos? ¿Qué provoca el éxito de esto?

Azul: Control de resultados: Es el sombrero final. El azul simboliza la paz, así que simboliza las elecciones de quien mantiene todo bajo control. Por esta razón, se le denomina el “sombrero de los sombreros”, y usualmente es la visión del líder, que interviene entre los demás para alcanzar una solución eficaz. ¿Qué problema se presenta? ¿Qué proceso nos permite aplicar este sombrero? ¿Qué meta buscamos alcanzar? ¿Cómo lo trabajaremos?...

3.2.2 Técnicas de Visualización y Mapas Mentales:

Las técnicas de visualización y mapas mentales son herramientas pedagógicas que favorecen la enseñanza visual, el pensamiento crítico y la organización de ideas, aspectos fundamentales para mejorar la convivencia democrática y la cooperación activa en el aula. Estas estrategias fomentan la colaboración, la empatía y el respeto por las ideas de los demás, aspectos esenciales para vivir en una sociedad democrática y cooperativa. Tenemos a David Hyerle que en su libro *Visual Tools for Constructing Knowledge* (2000), describe el uso de materiales visuales para mejorar el aprendizaje. En su trabajo, enfatiza cómo los mapas conceptuales y las técnicas de visualización pueden ayudar a los estudiantes a organizar su conocimiento, fomentar la reflexión y promover la colaboración. En el contexto de la convivencia democrática, estas herramientas permiten a los estudiantes presentar sus ideas de forma clara y accesible, lo que facilita el debate respetuoso y la toma de decisiones en grupo.

Los mapas conceptuales, al igual que los mapas mentales, ayudan a los estudiantes a ver las conexiones entre diferentes ideas y a comprender la importancia de trabajar juntos para lograr objetivos comunes. Ortiz, J. (2018)

3.2.3 Técnica del grupo nominal:

La Técnica del grupo nominal (TGN) se realiza mediante una reunión organizada del equipo creativo que sigue las siguientes etapas:

Definición y delimitación del problema. Persona interna o externa que no participará en el resto del proceso. Se recomienda seguir una guía de quienes conformaran el grupo y una relación de preguntas para aclarar posibles dudas.

Generación de ideas. El equipo restante se congrega alrededor de la misma mesa, trabajan de forma escrita, de forma individual y en silencio (sin intercambiar sus perspectivas sobre el tema, esto se efectuará en un periodo de reflexión de entre cinco y quince minutos.

Presentación de las ideas. En secuencia, cada miembro expone su mejor propuesta y otro individuo va anotando las ideas que se muestran y las vincula con una frase breve a la vista de todos, ya sea en el tablero, la pantalla de proyección de la computadora, los papeles, entre otros. No se permiten críticas y comentarios de ninguna clase (suspensión del juicio). Esto concluye cuando todos los integrantes manifiestan que ya no tienen nuevas ideas para aportar. En esta etapa de la reunión, se logra una lista con todos los nombres de las sugerencias que el equipo ha presentado.

Evaluación crítica de las propuestas. Se sugiere un diálogo estructurado en torno a la lista nominal de las propuestas, con el objetivo de discutir cada una de las ideas de forma profunda antes de la votación independiente. Se solucionan las dudas que aparezcan y se promueve la depuración de la lista.

Priorización de las ideas propuestas. Se realiza un voto personal, privado y por escrito, respecto a la importancia de las ideas asociadas. El resultado final del grupo se alcanza mediante la mayor puntuación de las ideas con más votos, preservando el máximo respeto al secreto de votación.

La TNG es sumamente aconsejable para grupos de individuos extremadamente introvertidos, poco habituados a expresarse de manera clara ante los demás. Sacado del libro de Guilera, L. (2010).

3.2.4 Flor de loto

En el libro de Guilera, L. (2010), menciona que esta técnica que se basa en el análisis y busca impulsar el pensamiento creativo mediante un esquema visual que registra la relación entre un concepto principal y los subconceptos vinculados. Se inicia con una flor de loto central, llena de ocho pétalos que la rodean, y con ocho ideas o propuestas relacionadas con el tema principal que nos ocupa (el reto a resolver o el objetivo a lograr). A continuación, cada uno de los 8 pétalos se convierte en el núcleo de una nueva Flor, garantizando que cuente con 8 pétalos extra. Los temas principales producen ideas que se convierten en otros temas principales, al igual que: los temas que se materializan producen nuevas ideas. El objetivo de la Flor de Loto es promover una transformación en la perspectiva del análisis y, al explorar todas las posibilidades e implicaciones, adquirimos diversas visiones sobre el mismo problema. Esto facilita la creación de vínculos de ideas y, finalmente, descubrir opciones que de otra manera hubieran quedado ocultas.

3.2.5 Teatro y Role-Playing

Sevillano, M. (2005), llama estrategias pedagógicas a los "juegos de roles", al implementarse en el ámbito educativo, posibilitan que los alumnos desarrollen habilidades emocionales, sociales y cognitivas necesarias para la convivencia y participación democrática. Estas técnicas promueven el respeto mutuo, la resolución de conflictos, la toma de decisiones conjunta y la empatía, elementos esenciales para el beneficio colectivo en cualquier comunidad o situación. Mediante el role-playing, los estudiantes tienen la oportunidad de ponerse en el lugar del otro, desarrollando habilidades clave para la convivencia democrática, con la intención de incentivar a los participantes no actores a manifestar sus experiencias de circunstancias diarias de represión mediante el teatro.

3.2.6 La sinéctica

Sostiene que el proceso creativo puede ser identificado, examinado y capacitado. La idea es que la creatividad no es una característica innata; que el proceso de creación individual se asemeja al de grupo, que facilita el desarrollo de la habilidad creativa en equipo. En esta línea, vemos la sinéctica como una táctica innovadora para

la instrucción. Se trata de un procedimiento que incorpora cuatro analogías y las elabora de forma secuencial, lo que potencia su potencial. Guilera, L. (2010).

Estas analogías se llaman:

Analogía directa- AD, en la que, a través de algunas interrogantes, podremos vincular el problema con algo parecido, que pueda asistirnos en la resolución o enfoque de otro modo de un problema específico.

Analogía personal-AP, aquí cada alumno se vincula de manera personal con el problema o sus componentes, y esta combinación permite una perspectiva desde las emociones, los pensamientos y las maneras de actuar particulares de cada situación.

Analogía simbólica-AS, se elaboran declaraciones extremadamente breves y con un tono poético a partir del problema planteado, con el objetivo de incorporar realidades diversas y abrir un nuevo ámbito de debate y propuestas.

Analogía fantástica -AF, dará lugar a soluciones ficticias que se encuentran más allá del universo de lo factible, pero que pueden derivar en respuestas tangibles y factibles. Finalmente, las alumnas estarán capacitadas para emplear este enfoque que se basa en la utilización de analogías para solucionar un problema en su entorno cotidiano.

Capítulo III

Metodología de Análisis de la Investigación

La metodología aplicada en este estudio es de compilación bibliográfica, una investigación académica, dado que su meta principal es identificar los Fundamentos Teóricos y Estrategias creativas para desarrollar la competencia Convive y Participa Democráticamente. Una vez establecido el tema, se inicio la búsqueda y análisis de la información, utilizando diversos buscadores confiables que proporcionan información de calidad que comprende revistas especializadas, tesis, artículos científicos, entre otros; estos recursos han servido como fundamento para la elaboración del marco teórico.

Las fuentes empleadas en este estudio fueron correctamente escogidas, ordenadas y examinadas, estableciendo información relevante y crucial. Las ideas pertinentes y sobresalientes de cada fuente de datos se proporcionaron mediante métodos de estudio como la lectura, las palabras clave y las conclusiones. El objetivo de la elección de la información fue crucial para contrastar las teorías estudiadas con el tema principal de la investigación; teniendo en cuenta que el proceso de la lectura requiere tener un propósito que lo oriente, es decir, leer con el objetivo de alcanzar el conocimiento Solé, I (1992), es importante señalar que los temas y subtemas se estructuraron en un cuadro temático, el cual fue crucial para organizar la información de manera jerárquica, tomando criterios de exclusión para omitir el material académico de áreas no relacionadas con el tema a investigar. Se priorizó la información que provenía de fuentes teóricas y científicas relevantes al asunto en estudio, junto con otros recursos, como la literatura, que sirviesen para sustentar el fundamento teórico sobre la creatividad para fomentar la competencia "convive y participa democráticamente" entre los alumnos del quinto ciclo de educación primaria.

Las fuentes utilizadas se muestran a continuación:

Tabla 1.

Buscadores y Repositorios empleados en la investigación

Repositorios Académicos (tesis) / Revistas/ Articulos/ Libro3s		
Repositorio de UPRG	Gonzales Yana, R. S. (2018). El diálogo analógico creativo y los mapas mentales como estrategias metodológicas, para mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Educación, de la Universidad Naci. [Tesis para obtener grado de Maestro, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo], Lambayeque. Obtenido de https://hdl.handle.net/20.500.12893/7656	Google Académico
Repositorio de UTB	Ortiz Sandoya, J. R. (2018). Organizadores Conceptuales para el mejoramiento de la Información en los Estudiantes de Cuarto Año de la Escuela de Educación Básica “Latacunga” del Cantón Baba, Provincia de Los Ríos. [Tesis para optar grado de Licenciado, Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.] Obtenido de https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/5364/P-UTB-FCJSE-EBAS-000269.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Google Académico
Portal de la Universidad Veracruzana	Solé, I. (1992). Estrategias de Lectura. https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf	Google Académico
Revista digital Urano	Buzan, T. (2004). Cómo crear Mapas Mentales. En T. Buzan. Madrid: <i>Urano, S.A.</i> . https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/07/buzan-tony-como-crear-mapas-mentales1.pdf	Google Académico

Buscador Dialnet	PRINT, M. (2003). Estrategias de enseñanza para la educación cívica y ciudadana en el siglo XXI. (S. d. Navarra, Ed.) <i>REV - Estudios sobre Educación</i> (4), 7-22. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=650640	Google Académico
Buscador Dialnet	<i>Revista de Estudios Interculturales desde Latinoamérica y el Caribe</i> (24-25), 134-146. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/8729578.pdf .	
Repositorio MINEDU	Educación (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.	Ministerio de Educación.
Libro	Davis, G. y. (1975). <i>Estrategias para la Creatividad. (1ra. ed)</i> . Paidós.	
Libro	de Bono, E. (1991). <i>EL PENSAMIENTO LATERAL</i> . Paidós.	
Libro	Amabile, T. (2004). <i>Creatividad e innovación</i> . Deusto.	
Libro	Barbosa Alvarado, L. A., & et al. (2018). <i>Fomenta la creatividad en preescolar : juega, idea, explora y dibuja /</i> . Editorial Magisterio.	
Revista	Gruber, H. E. (1988). <i>The evolving systems approach to creative thinking</i> . Inching our way up Mount Olympus.	
Revista	Guilera Agüera, L. (2010). <i>ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD</i> . ESDi - Unitat Departamental de Teoria i Anàlisi del Disseny.	

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

Del primer objetivo se concluye:

- a) A pesar de ser compleja de determinar, la creatividad se analiza desde diversas perspectivas, a través de teorías sugeridas por destacados investigadores, que sirven de respaldo para la recopilación de datos relevantes, de acuerdo con las directrices de sus trabajos centrados en el individuo creativo, el proceso y el producto creativo. Se consideran algunos indicadores, en particular, la fluidez, la adaptabilidad y la singularidad, vinculados con la creatividad y que promueven el razonamiento divergente. Por lo tanto, se podría afirmar que la creatividad es un fenómeno cultural en un área del saber humano que requiere del individuo una elevada exigencia en sus procesos cognitivos, emocionales y pragmáticos, con el objetivo de proporcionar respuestas asertivas y adaptables a las exigencias del entorno y del propio sujeto, situadas siempre en un contexto sociocultural determinado.
- b) Es esencial promover el pensamiento creativo dentro del sistema educativo, porque ayuda a desarrollar al alumno de manera integral. Entendiéndose como la capacidad que tiene un individuo para resolver un problema. Esta competencia puede ser aprendida y cultivada desde el contexto educativo, y en todos los campos que componen el currículo.
- c) El pensamiento lateral es una habilidad valiosa que ayuda a resolver problemas complejos, fomentar la creatividad y mejorar la flexibilidad mental. Con la práctica y la dedicación, se puede desarrollar esta habilidad y aplicarla en diversas áreas de su vida.

Del segundo objetivo se concluye:

- a) Según él (MINEDU, www.minedu.gob.pe, 2016) la competencia Convive y participa democráticamente demostrará que "En la sociedad, el alumno actúa de manera justa y equitativa, reconociendo que cada persona tiene los mismos derechos y deberes. Aspira a entender, comprender y enriquecerse con las contribuciones de distintas culturas, valorando sus diferencias. Asimismo, asume una postura ante los temas en los que está involucrado como ciudadano y coopera en la creación del bienestar general, el fortalecimiento de los procesos democráticos y la promoción de los derechos humanos.

Las capacidades de la competencia son:

- ✓ Interactúa con todas las personas.
- ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes.
- ✓ Maneja conflictos de manera constructiva.
- ✓ Delibera sobre asuntos públicos.
- ✓ Participa en acciones que promueven el bienestar común

La movilización de estas capacidades permitirá formar ciudadanos responsables, respetuosos y comprometidos con su comunidad y su entorno social. Esta competencia no solo es crucial para la convivencia pacífica y la cooperación, sino también para la construcción de una sociedad más inclusiva, justa y solidaria. Además, fomenta habilidades que son clave para el éxito personal y colectivo en cualquier contexto, tanto a nivel escolar como en la vida adulta.

Del tercer objetivo se concluye

a) Las estrategias creativas como: la asamblea en el aula, solucionar asuntos públicos, proponiendo soluciones, de motivación, de investigación, del juego de 06 sombreros, lluvias de ideas, Teatro y Roly-playing, narrativas y cuentos y otros descritos en el estudio, son necesarias para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Estas estrategias no solo les ayudan a aprender contenidos académicos, sino que también les permiten desarrollar habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo, gestionar sus emociones y convertirse en pensadores críticos e independientes. Por consiguiente, es fundamental promover la creatividad en los primeros años de educación para equipar a los niños con las herramientas necesarias para afrontar con resiliencia e innovación los retos que les depara el futuro.

4.2 Recomendaciones

- a) Se sugiere que se promueva el crecimiento del pensamiento creativo en los docentes, para que este sea principalmente receptivo a las diversas maneras de enfrentar una situación o una reflexión. Esto tiene como finalidad adecuar su labor educativa a la realidad actual, resolver problemas y tomar decisiones mediante un proceso lógico y reflexivo.

- b) Los docentes debieran tener un adecuado manejo de los fundamentos curriculares, de la competencia, sus capacidades, el nivel de estándar y los desempeños específicos, para que, a partir de ello, puedan seleccionar y decidir adecuadamente las estrategias a emplear en el desarrollo de determinada competencia.

- c) Se sugiere a los docentes utilizar las principales estrategias presentadas en el presente estudio como una hipótesis de acción en el desarrollo de sus clases y comprobar su efectividad.

- d) Desarrollar proyectos que integren la competencia Convive y participa democráticamente relacionándola con otras áreas, que permitan que los alumnos incorporen recursos y tecnologías que permitan acceder a información relevante y aprendan a reflexionar y desarrollar habilidades y actitudes democráticas para su actuar diario.

Referencias Bibliográficas

- Amabile, T. (2004). *Creatividad e innovación*. Deusto.
- Barbosa Alvarado, L. A., & et al. (2018). *Fomenta la creatividad en preescolar : juega, idea, explora y dibuja* /. Editorial Magisterio.
- Beltran Garcia, I. (2003). El concepto de creatividad desde la filosofía de la praxis de Adolfo Sánchez Vázquez. *Elementos*, 15.
- Bermejo, R., & et al. (2010). Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 13(1), 97-109. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217014922010>
- Bernabeu, Natalia , & Goldstein, Andy . (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S. A. de Ediciones.
- Boden, M. A. (1994). *La mente creativa: mitos y mecanismos*. Gedisa.
- Buzan, T. (2004). Cómo crear Mapas Mentales. En T. Buzan. Madrid: Urano, S.A. . Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/07/buzan-tony-como-crear-mapas-mentales1.pdf>
- Caiza Ortiz, D. E. (2015). *Aplicación de la Teoría Constructivista De Brunner en el Aprendizaje de las Matemáticas; En el bloque Curricular de medida, en los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica, de la Unidad Educativa Universitaria Milton Reyes, durante el periodo Septi*. Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2401/1/UNACH-FCEHT-TG-C.EXAC-2015-000007.pdf>
- Caminero, E. A. (2021). *La Pedagogía de María Montessori*. Tesis de grado, Universidad de Valladolid, Palencia.
- Cano Escobar, M. A. (2017). *Metodología Montessori y habilidades lingüísticas*. Para obtener grado, Universidad del Jaén . Obtenido de <https://hdl.handle.net/10953.1/5171>

- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. *Innova Educación*. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0003-0217-0858>
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>
- Chou, Y.-k. (17 de setiembre de 2017). The Octalysis Group. "La gamificación puede convertir la formación y el desarrollo en algo divertido y atractivo". (Gamelearn, Entrevistador) Obtenido de <https://www.gamelearn.com/es/recursos/blog/yu-kai-chou-gamificacion-puede-convertir-formacion-y-desarrollo-en-divertido-y-atractivo/>
- Clapp, E. P. (2019). *La creatividad como proceso participativo y distributivo. Implicación en las aulas*. NARCEA, S. A. DE EDICIONES.
- Darling-Hammond, L. (1997). *The Right To Learn: A Blueprint for Creating Schools That Work*. San Francisco.
- Davis, G. y. (1975). *Estrategias para la Creatividad. (1ra. ed)*. Paidós.
- de Bono, E. (1991). *EL PENSAMIENTO LATERAL*. Paidós.
- De Bono, E. (2018). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. epublibre.
- De la Torre, S. (1999). *Creatividad Aplicada. España*. Escuela Española.
- DeGraff, J. T. (2023). <https://creatividadactiva.com>. Obtenido de <https://creatividadactiva.com/fundamentos/tipos-creatividad/>
- Donoso Baeza, T., & Fernandez Najum, Catalina. (2023). *Mindfulness como herramienta pedagógica para el desarrollo cognitivo y emocional dentro de las prácticas artísticas en la escuela*. Tesis de grado, Universidad Metropolitana Científica de Educación. Obtenido de chrome-extension://efaihttp://bibliorepo.umce.cl/tesis/artes_visuales/2023_mindfulness_como_herramienta_pedagogica_para_el_desarrollo_cognitivo.pdf

- Finke, R. W. (1992). *Creative Cognition. Theory, Research and Applications*. . The MIT Press.
- Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82-98. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102305>
- Gardner, H. (1988). “*Creativity: An interdisciplinary perspective*”. *Creativity Research Journal*.
- Gardner, H. (1999). *Mentes creativas*. Paidós.
- Gonzales Yana, R. S. (2018). *El diálogo analógico creativo y los mapas mentales como estrategias metodológicas, para mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Educación, de la Universidad Naci*. Para obtener grado de Maestro, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/7656>
- Gruber, H. E. (1988). *The evolving systems approach to creative thinking*. Inching our way up Mount Olympus.
- Guilera Agüera, L. (2010). *ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD*. ESDi - Unitat Departamental de Teoria i Anàlisi del Disseny.
- Hargreaves, D. J. (2002). *Música y desarrollo psicológico*. Obtenido de www.elargonauta.com: <https://www.elargonauta.com/libros/musica-y-desarrollo-psicologico/978-84-7827-185-6/>
- Heard Kilpatrick, W. (1918). Project Method. (C. U. Teachers College, Ed.) *Education in the UK* , XIX(14). Obtenido de <https://www.education-uk.org/documents/kilpatrick1918/index.html>
- Hernandez García, L. (2022). *Metodologías Activas en el aula de Educación Infantil: Propuesta Didáctica de Aprendizaje Basado en Proyectos (Abpr/Pbl)*. Universidad de Valladolid. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52317>

- Macías, M. A. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS Psicología de 7-38 años. Barranquilla, Colombia. *Psicología desde el Caribe*(10), 27-38. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21301003>
- Méndez , J., & Morán-Beltrán, L. (2019). Educación y emancipación: Paulo Freire. *Revista de Estudios Interculturales desde Latinoamérica y el Caribe*(24-25), 134-146. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8729578.pdf>
- Minedu. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- MINEDU. (2016). *www.minedu.gob.pe*. Obtenido de Programa Curricular de Educación Primaria: <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- MINEDU. (2023). *Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias. Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica*. Repositorio MINEDU. Obtenido de Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8795?show=full>
- Motos, T. (06 de Enero de 2018). *El Teatro del Oprimido de Augusto Boal*. Obtenido de Postgrado de Teatro en la Educación: <https://www.postgradoteatroeducacion.com/introduccion-al-teatro-del-oprimido-3/>
- Ortiz Sandoya, J. R. (2018). *Organizadores Conceptuales para el mejoramiento de la Información en los Estudiantes de Cuarto Año de la Escuela de Educación Básica “Latacunga” del Cantón Baba, Provincia de Los Ríos*. Para optar grado de Licenciado, Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/5364/P-UTB-FCJSE-EBAS-000269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Penagos, J. C. (2000). Penagos, J. C. y Aluni, R. *Creatividad, una aproximación*.

- PRINT, M. (2003). Estrategias de enseñanza para la educación cívica y ciudadana en el siglo XXI. (S. d. Navarra, Ed.) *REV - Estudios sobre Educación*(4), 7-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=650640>
- Robinson, K. (2006). www.youtube.com. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-np-1YQI1xY>
- Rodríguez Estrada, M. (2006). *Manual de creatividad : los procesos psíquicos y el desarrollo*. Mexico: Trillas, S. A. de C. V.
- Sevillano García, M. L. (2005). *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*. PEARSON EDUCACIÓN, S. A.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>
- Sternberg, R. (1999). *Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance test of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Vélez Osorio, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. (Universidad Cooperativa de Colombia, Ed.) *Rastros Rostros*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>

Anexos

ANEXO 01: Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN		
TÍTULO DE LA INVESTGACIÓN: Pensamiento Creativo y Creatividad. Estrategias para Desarrollar la Competencia: “Convive y Participa Democráticamente” en estudiantes de V Ciclo de Primaria		
PREGUNTA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	TEMATICA
¿Cuáles son los fundamentos teóricos del pensamiento creativo y creatividad y las estrategias para desarrollar la Competencia: “Convive y Participa Democráticamente” en alumnos de V Ciclo de Primaria?	Analizar los fundamentos teóricos del pensamiento creativo y de la creatividad y las principales estrategias para desarrollar la Competencia: “Convive y Participa Democráticamente” en alumnos de V Ciclo de Primaria	
PREGUNTAS ESPECÍFICAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
¿Cuáles son los fundamentos teóricos del pensamiento creativo y de la creatividad?	Analizar los fundamentos teóricos que sustentan el pensamiento creativo y la creatividad para su aplicación en la educación.	2.1.1 Definición del pensamiento creativo 2.1.2. Usos del pensamiento creativo 2.1.3. Fases del proceso creativo. 2.1.4. Componentes del proceso creativo. 2.1.5. proceso creativo y la formación docente. 2.1.6 Pensamiento lateral 2.1.6.1 Función del pensamiento lateral 2.1.6.2 Diferencias del Pensamiento lateral y vertical 2.2 Fundamentos teóricos de la creatividad 2.2.1 Que es la creatividad? 2.2.2 Características de la creatividad 2.2.3 Componentes de la creatividad

		<p>2.2.4 Teorías de la creatividad</p> <p>2.2.5 Tipos de la creatividad</p>
<p>¿Cuáles son los fundamentos curriculares de la competencia convive y participa democráticamente sus capacidades y desempeños en alumnos de V Ciclo de Primaria?</p>	<p>Describir las definiciones curriculares de la competencia Convive y Participa Democráticamente, considerando sus capacidades, el nivel del estándar y desempeños específicos correspondientes al V ciclo de educación primaria.</p>	<p>2.3 Aproximación teórico conceptual de la Competencia convive y participa democráticamente</p> <p>2.3.1 Definición de la competencia convive y participa democráticamente.</p> <p>2.3.2 Importancia de la competencia convive y participa democráticamente.</p> <p>2.3.3 Desempeños de la competencia convive y participa democráticamente.</p> <p>2.3.3.1 Desempeños de quinto grado convive y participa democráticamente.</p> <p>2.3.3.2 Desempeños de sexto grado convive y participa democráticamente</p> <p>2.3.4 Capacidades de la competencia convive y participa democráticamente.</p>
<p>¿Cuáles son las principales estrategias para desarrollar la Competencia: “Convive y Participa Democráticamente” en alumnos de V Ciclo de Primaria?</p>	<p>Explicar las principales estrategias orientadas al desarrollo del pensamiento creativo y la creatividad en el marco de la competencia “Convive y Participa Democráticamente en estudiantes del V ciclo de educación primaria”.</p>	<p>3.1 Estrategias creativas para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente</p> <p>3.1.1 Estrategias creativas para desarrollar las capacidades de la competencia convive y participa democráticamente.</p> <p>3.1.1.1 Capacidad: Delibera sobre asuntos públicos</p> <p>3.1.1.2 Capacidad: Maneja conflictos de manera constructiva..</p>

		<p>3.1.1.3 Capacidad: Construye normas y asume acuerdos y leyes.</p> <p>3.1.1.4 Capacidad: Participa en acciones que promueven el bienestar común</p> <p>3.1.1.5 Capacidad: Interactúa con todas las personas</p> <p>3.1.2.1 Estrategias de Motivación:</p> <p>3.1.2.2 Estrategias de Autoestima o Valoración Personal</p> <p>3.1.2.3 Estrategias de Autoestima o Valoración Personal</p> <p>3.1.2.4 Estrategias de Cooperación</p> <p>3.1.2.5 Estrategias de Socialización</p> <p>3.1.2.6 Estrategias para el Aprendizaje de Valores</p> <p>3.1.2.7 Técnicas de Trabajo</p> <p>3.1.2.8 Estrategias de Diagnóstico</p> <p>3.1.2.9 Estrategias de Investigación</p> <p>3.2 Otras estrategias creativas</p>
--	--	---

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 250-2025-DG-PPD-EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, **03 DIC. 2025**

Visto el Informe N° 108-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 11 de noviembre del 2025, presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación, referido a los trabajos de investigación para la obtención de Grado Académico de Bachiller en Educación, en el Programa de Profesionalización Docente, correspondiente al Programa de Estudios de Educación Primaria presentados según los Expedientes consignados en el anexo N° 01 respectivamente;

CONSIDERANDO:

Qué; el Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 en el Art. 57º establece que el grado de bachiller es el reconocimiento a la formación educativa y académica que se otorga al egresado de la EESPP "PIURA" cuando ha culminado satisfactoriamente un programa formativo de FID o PPD y haber sustentado de manera individual un trabajo de Investigación. La escuela asume como exigencia académica el formato de trabajo de investigación, declarado en el Reglamento de Investigación e Innovación, de acuerdo con los protocolos establecidos y con el porcentaje de 25% de índice de similitud;

Qué; según Art. 54º señala que para el desarrollo del trabajo de investigación y obtener el grado académico de bachiller en educación la/el estudiante del Programa de Profesionalización Docente recibirá el acompañamiento de un asesor idóneo, en concordancia con el inciso "a" precisa que dicho acompañamiento para el trabajo de Grado será gratuito; el inciso "b" señala que el participante del PPD al término del I ciclo deberá concluir su trabajo de investigación para fines de grado académico; en concordancia con la exigencia profesional de la escuela establecida en la Guía de Investigación. En tanto los participantes procedentes de universidad que cuentan con grado o título distinto al de educación, concluyen su trabajo de investigación hasta el II ciclo.

Qué; en el mismo Art. 53 inciso "c" precisa que el investigador puede seguir perfeccionando su trabajo de Investigación hasta solicitar su sustentación una vez que haya concluido su Plan de Estudios, dicho trabajo será sustentado ante el jurado evaluador; que según el Art. 76 establece los siguientes cargos: presidente, secretario, Vocal y Suplente, en concordancia con el Art. 15 inciso "q" referido a las Directrices para el Fomento de la Investigación e Innovación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REV. ATRIBUCIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Resolución Directoral N° 250-2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"

Veintiséis de Octubre, 03 DIC. 2025

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, Resolución Ministerial N° 244-2025 MINEDU, RDR. N° 001349-2023, Reglamento de Investigación e Innovación aprobado con Resolución Directoral N° 018- 2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023 y la Resolución Directoral Regional N° 000016-2025 de Encargo de Puesto de Director General;

SE RESUELVE:

Artículo Primero. -APROBAR LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN, consignados en el Informe N° 108-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha: 11.11.2025; cuya vigencia es de un año contados a partir del día siguiente en que la EESPP "Piura" aprueba dicho trabajo respectivamente; presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación.

Artículo Segundo. - NOMBRAR, asesores, miembros de jurado a los trabajos de investigación según como se indica en el Anexo adjunto.

Artículo Tercero. -RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



[Handwritten signature]

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG
ME. AMBS/JUI
[Handwritten signature]

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 156-2016-MINEDU/MGP/DIGED/DIFOD: 04/05/16 - REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO 001-2025

**TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CON FINES DE OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO EN EDUCACIÓN
CORRESPONDIENTES AL PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN PRIMARIA APROBADO SEGUN RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 258-2025-DG-PPD.EESPP "PIURA"**
Fecha: 23/12..1.2025

N°	EXPIE.	INVESTIGADOR	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
01	Exp. 002601 05/09/25	ANA LUCIA ABAD CARRASCO	PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE SEIS AÑOS. Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria Sara Anton y Pérez Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
02	Exp. 002730 12/09/25	ROSMERY HERRERA CASTILLO	AUTONOMÍA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Mg. Angela Martina Bruno Seminario. Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedreira Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor
03	Exp. 002630 05/09/25	YESSELA MORETO QUINDE	INTERACCIONES DE CALIDAD EN EL SEGUNDO CICLO DEL NIVEL INICIAL Tipo de Investigación Básica Bibliográfico	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Presidente Secretario(a) Vocal Suplente asesor

03 DIC. 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 156-2016-MINGEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 - REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

N°	EXPT.E.	INVESTIGADOR	TÍTULO DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JURADO EVALUADOR
04	Exp. 002661 20/10/25	DIANA NATALIA TUME TUME	PENSAMIENTO CREATIVO Y ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DE V CICLO DE PRIMARIA.	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Walter Erickson Lizano Troncos
05	Exp. 001321 02/05/25	KATHERINE JUDITH ORDINOLA CRUZ	LA MÚSICA EN EL NIVEL EDUCATIVO INICIAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS.	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Dra. Miltza Novoa Seminario Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Maria del Rosario García Cortegana



[Handwritten signature]

Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

Distrito veintiséis de octubre; **03 DIC. 2025**

Dr. MLRS/DG
Mg. AMBS/IUI
BAM/15.

Trabajo

Por Diana Tume Tume

CANTIDAD DE PALABRAS 16131

HORA DE ENTREGA

20-ENE-2026 02:48P. M.

NÚMERO DE
IDENTIFICACIÓN DEL
TRABAJO

119983712

Trabajo

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	www.coursehero.com Internet	192 palabras — 1%
2	idoc.pub Internet	135 palabras — 1%
3	repositorio.eespppiura.edu.pe Internet	135 palabras — 1%
4	repositorio.minedu.gob.pe Internet	134 palabras — 1%
5	hdl.handle.net Internet	106 palabras — 1%
6	www.slideshare.net Internet	98 palabras — 1%
7	vdocuments.mx Internet	94 palabras — 1%
8	www.domingosaviocusco.edu.pe Internet	73 palabras — < 1%
9	alicia.concytec.gob.pe Internet	68 palabras — < 1%
10	www.siteal.iiep.unesco.org Internet	61 palabras — < 1%

11	repositorio.ucv.edu.pe Internet	49 palabras — < 1%
12	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	46 palabras — < 1%
13	dspace.utb.edu.ec Internet	40 palabras — < 1%
14	renati.sunedu.gob.pe Internet	37 palabras — < 1%
15	tesis.ucsm.edu.pe Internet	33 palabras — < 1%
16	repositorio.ujcm.edu.pe Internet	23 palabras — < 1%
17	revistas.utb.edu.ec Internet	22 palabras — < 1%
18	dspace.unitru.edu.pe Internet	20 palabras — < 1%
19	dspace.unach.edu.ec Internet	18 palabras — < 1%
20	repositorio.unae.edu.ec Internet	16 palabras — < 1%
21	es.slideshare.net Internet	15 palabras — < 1%
22	prezi.com Internet	14 palabras — < 1%
23	diposit.ub.edu Internet	13 palabras — < 1%

24	es.scribd.com Internet	13 palabras — < 1%
25	www.cienciadigital.org Internet	13 palabras — < 1%
26	core.ac.uk Internet	12 palabras — < 1%
27	repositorio.sibdi.ucr.ac.cr Internet	12 palabras — < 1%
28	repositorio.unheval.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
29	repositorio.puce.edu.ec Internet	11 palabras — < 1%
30	repositorio.unc.edu.pe Internet	11 palabras — < 1%
31	repositorio.upse.edu.ec Internet	11 palabras — < 1%
32	riunet.upv.es Internet	11 palabras — < 1%
33	tr-ex.me Internet	11 palabras — < 1%
34	zaguan.unizar.es Internet	11 palabras — < 1%
35	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 34 (2018)", Brill, 2019 Crossref	10 palabras — < 1%

36	http://200.68.0.9/modulos/noticias/constructor/buscar.asp?id_canal=6&XSL=docente_listado Internet	10 palabras — < 1%
37	lists.gc.adventist.org Internet	10 palabras — < 1%
38	plus-project.eu Internet	10 palabras — < 1%
39	repositorio.umsa.bo Internet	10 palabras — < 1%
40	repositorio.uss.edu.pe Internet	10 palabras — < 1%
41	uvadoc.uva.es Internet	10 palabras — < 1%
42	www.cienciayeducacion.com Internet	10 palabras — < 1%
43	www.eespppiura.edu.pe Internet	10 palabras — < 1%
44	www.pearson-educacion.com Internet	10 palabras — < 1%
45	www.pinterest.com Internet	10 palabras — < 1%
46	www.scribd.com Internet	10 palabras — < 1%
47	www.terra.com.mx Internet	10 palabras — < 1%

EXCLUIR CITAS

DESACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

DESACTIVADO

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

ACTIVADO

EXCLUIR COINCIDENCIAS

< 10 PALABRAS