



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Recursos didácticos en el pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama - 2025

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en
Pedagogía

Autora

Flor de Maria Gomez Ceciliano

Asesor

Dr. Paul Remy Rios Macedo



Huacho – Perú
2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Gomez Ceciliano Flor de Maria	15738363	12 de agosto del 2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Rios Macedo Paul Remy	44448987	https://orcid.org/0000-0002-3648-2529
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS –POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Cuellar Camarena Tania Zayda	41073428	https://orcid.org/0000-0002-2457-8937
Mejia Carpio Ronald Basilio	40652142	https://orcid.org/0000-0002-3362-7673
Quintana Palomino Alex Ernesto	42161710	https://orcid.org/0000-0002-2076-5751

FLOR DE MARIA GOMEZ CECILIANO (2026-032171)

RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E 20343 LURIAMA - 2025

DGE-POSGRADO 2026

Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026

DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::13575121595

Fecha de entrega

20 may 2026, 3:27 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

20 may 2026, 3:31 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_POSGRADO_-_Flor_de_Maria_Gomez_Ceciliano.pdf

Tamaño del archivo

1.5 MB

71 páginas

12.259 palabras

75.663 caracteres



Página 2 de 76 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega : trnoid::13575121595

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, pero co...

Filtrado desde el informe

• Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

• N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

18% Fuentes de Internet

10% Publicaciones

17% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por brindarme fortaleza y constancia y a mi familia, por su apoyo incondicional.

Flor de Maria Gomez Ceciliano

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la fortaleza y perseverancia para culminar este trabajo. Asimismo, expreso mi sincero a la I.E N°20343 por las facilidades brindadas para el desarrollo de la investigación.

Flor de Maria Gomez Ceciliano

ÍNDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	9
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.1 Descripción de la realidad problemática	15
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problemas específicos	16
1.3 Objetivos de la investigación.....	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación de la investigación.....	17
1.5 Delimitaciones del estudio	18
1.6 Viabilidad del estudio	18
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes de la investigación	19
2.1.1 Investigaciones internacionales	19
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	20
2.2 Bases teóricas	22
2.3 Definición de términos básicos	37
2.4 Bases filosóficas	38
2.5 Hipótesis de investigación	39
2.5.1 Hipótesis general.....	39
2.5.2 Hipótesis específicas.....	40
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	42
3.1 Diseño metodológico	42
3.1.1 Tipo de Investigación.....	42
3.1.2 Nivel de Investigación.....	42
3.1.3 Diseño.....	42

3.1.4	Enfoque	42
3.2	Población y muestra.....	42
3.2.1	Población	42
3.2.2	Muestra	42
3.3	Técnicas de recolección de datos	43
3.3.1	Técnicas a emplear	43
3.3.2	Descripción de Instrumentos	43
3.4	Técnicas para el procedimiento de la información	43
CAPÍTULO IV RESULTADOS		44
4.1.	Análisis de resultados	44
4.1	Contrastación de hipótesis	60
CAPÍTULO V DISCUSIÓN.....		61
5.1	Discusión de resultados	61
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		63
6.1	Conclusiones.....	63
6.2	Recomendaciones.....	64
	Para la Institución Educativa	64
	Para los Docentes	64
CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBIOGRAFICAS		65
7.1.	Fuentes bibliográficas	65
ANEXOS		67
	Anexo 1: Encuesta.	68
	Anexo 2: Matriz de consistencia.....	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	44
<i>¿Tu profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarte?</i>	44
Tabla 2	45
<i>¿Los libros y cuadernos se usan en clase para hacer actividades creativas?</i>	45
Tabla 3	46
<i>¿Tu profesora usa cuentos, fichas o textos para aprender de forma creativa?</i>	46
Tabla 4	47
<i>¿Los materiales con información te ayudan a imaginar y crear ideas nuevas?</i>	47
Tabla 5	48
<i>¿En clase usan dibujos, imágenes o láminas para crear o imaginar?</i>	48
Tabla 6	49
<i>¿Las imágenes te ayudan a expresar tus ideas de manera creativa?</i>	49
Tabla 7	50
<i>¿Tu profesora usa videos, computadora o tecnología en clase?</i>	50
Tabla 8	51
<i>¿La tecnología te ayuda a crear ideas nuevas en clase?</i>	51
Tabla 9	52
<i>¿Escuchas y miras con atención cuando te explican una actividad?</i>	52
Tabla 10	53
<i>¿Entiendes lo que tienes que hacer antes de empezar una tarea?</i>	53
Tabla 11	54
<i>¿Piensas un momento antes de responder o hacer tu trabajo?</i>	54
Tabla 12	55
<i>¿Piensas varias ideas antes de elegir una?</i>	55
Tabla 13	56
<i>¿Se te ocurren ideas nuevas para hacer tus trabajos?</i>	56
Tabla 14	57
<i>¿Te gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos?</i>	57
Tabla 15	58
<i>¿Revisas tu trabajo antes de entregarlo?</i>	58
Tabla 16	59
<i>¿Corriges tu trabajo cuando la profesora te dice que puedes mejorarlo?</i>	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿Tu profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarte?	44
Figura 2 ¿ Los libros y cuadernos se usan en clase para hacer actividades creativas?	45
Figura 3 ¿ Tu profesora usa cuentos, fichas o textos para aprender de forma creativa?.....	46
Figura 4 ¿ Los materiales con información te ayudan a imaginar y crear ideas nuevas?	47
Figura 5 ¿ En clase usan dibujos, imágenes o láminas para crear o imaginar?	48
Figura 6 ¿ Las imágenes te ayudan a expresar tus ideas de manera creativa?	49
Figura 7 ¿ Tu profesora usa videos, computadora o tecnología en clase?	50
Figura 8 ¿ La tecnología te ayuda a crear ideas nuevas en clase?	51
Figura 9 ¿ Escuchas y miras con atención cuando te explican una actividad?	52
Figura 10 ¿ Entiendes lo que tienes que hacer antes de empezar una tarea?	53
Figura 11 ¿ Piensas un momento antes de responder o hacer tu trabajo?	54
Figura 12 ¿ Piensas varias ideas antes de elegir una?	55
Figura 13 ¿ Se te ocurren ideas nuevas para hacer tus trabajos?	56
Figura 14 ¿ Te gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos?	57
Figura 15 ¿ Revisas tu trabajo antes de entregarlo?	58
Figura 16 ¿ Corriges tu trabajo cuando la profesora te dice que puedes mejorarlo?	59

RESUMEN

En la educación actual, uno de los mayores desafíos es hacer que un alumno piense de formas nuevas. Esto significa dar ideas raras, encontrar buenas soluciones y enfrentar problemas del aprendizaje con flexibilidad y novedad. Para conseguirlo, lo que hace un maestro y cómo se usan bien las cosas para enseñar son muy importantes porque ayudan a mejorar la forma en que se aprende ya hacer que los alumnos sientan curiosidad, imaginación y que quieran participar más. **Objetivo:** Determinar la incidencia de los recursos didácticos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025. **Metodología:** nivel correlacional, tipo básico, diseño no experimental, enfoque cuantitativo. **Población y Muestra:** 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E 20343. **Conclusión:** El uso de los recursos didácticos influye directamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de segundo grado de la I.E. N°20343, evidenciándose que el uso limitado y poco sistemático de materiales educativos repercute negativamente en la capacidad de los estudiantes para generar ideas originales, expresar su creatividad y proponer soluciones novedosas, confirmándose así la hipótesis general de la investigación– 2025.

Palabras claves: recursos didácticos, pensamientos, creatividad y educación.

ABSTRACT

In education today, one of the greatest challenges is getting students to think in new ways. This means presenting unusual ideas, finding good solutions, and approaching learning problems with flexibility and novelty. To achieve this, what a teacher does and how effectively teaching methods are used are crucial because they help improve how students learn and foster curiosity, imagination, and a desire to participate more actively. **Objective:** To determine the impact of teaching resources on the development of creative thinking in students at I.E. 20343 Luriana – 2025. **Methodology:** correlational level, basic type, non-experimental design, quantitative approach. **Population and Sample:** 22 second-grade students from I.E. 20343. **Conclusion:** The use of teaching resources directly influences the development of creative thinking in second-grade students at I.E. 20343. No. 20343, showing that the limited and unsystematic use of educational materials negatively impacts students' ability to generate original ideas, express their creativity and propose novel solutions, thus confirming the general hypothesis of the research – 2025.

Keywords: teaching resources, thoughts, creativity and education.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, la educación enfrenta el reto de formar estudiantes capaces de actuar de manera creativa ante diversas situaciones que plantea la sociedad contemporánea. El pensamiento creativo se ha consolidado como una práctica clave en la formación de los estudiantes, pues les permite proponer ideas originales, enfrentar situaciones problemáticas de manera innovadora y expresar sus opiniones con mayor seguridad. No obstante, en diversas instituciones educativas continúan predominando enfoques pedagógicos tradicionales que dificultan el desarrollo de esta capacidad, al centrarse principalmente en la transmisión de contenidos y dejar de lado la exploración, la experimentación y el fomento de la creatividad.

Frente a esta realidad, los recursos didácticos adquieren una importancia relevante en la enseñanza y el aprendizaje, ya que no solo ayudan a entender bien las cosas, sino que también hacen pensar y dejan que los niños tomen parte activa. La utilización adecuada de recursos permanentes, informativos, ilustrativos y tecnológicos contribuye de manera importante al desarrollo de las diferentes etapas del pensamiento creativo, como La preparación, el tiempo de espera, el momento clave. En este contexto, la presente investigación busca analizar cómo los materiales de aprendizaje cambian el desarrollo del pensamiento creativos de los niños de la Institución Educativa N°20343. Para tal efecto, el estudio se encuentra estructurado en siete capítulos, los cuales abordan de manera progresiva las partes teóricos, prácticos y analítico de la investigación, el mismo que se divide en:

Capítulo I presenta la investigación mira los lados malos, los problemas, las metas, la razón, los límites y si es posible.

Capítulo II desarrolla los precedentes, bases teóricas, definición de procesos,

hipótesis y operacionalización de las variables.

Capítulo III detalla la metodología.

Capítulo IV expone los resultados del estudio.

Capítulo V discute los hallazgos.

Capítulo VI incluye las terminaciones y sugerencias.

Capítulo VII presenta los informes bibliográficas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Actualmente, la educación enfrenta el desafío de formar estudiantes capaces de adaptarse y responder creativamente a los constantes cambios de la sociedad. En este marco, el pensamiento creativo se considera una competencia clave, ya que permite generar ideas originales, proponer soluciones innovadoras y expresar conocimientos y emociones de manera espontánea. Sin embargo, diversos estudios a nivel nacional e internacional muestran que esta capacidad no siempre se fomenta de manera efectiva en las aulas, debido principalmente al uso limitado o poco adecuado de los recursos didácticos.

En el sistema educativo peruano, sobre todo en las instituciones públicas, todavía predominan metodologías tradicionales centradas en la memorización de contenidos y muy poco usan materiales nuevos de enseñar. Esta situación hace difícil que los estudiantes sean creativos porque no les da suficientes oportunidades para mirar, hacer, pensar y decir sin miedo. Además, la escasa o incorrecta utilización de materiales concretos, visuales, digitales y lúdicos afecta negativamente el fortalecimiento del pensamiento creativo.

A nivel local, la Institución Educativa N° 20343 presenta una situación similar. En el quehacer pedagógico diario se observa que los recursos didácticos no siempre se emplean de forma planificada ni con una intención clara de estimular la creatividad de los estudiantes. En determinados casos, las sesiones de aprendizaje se desarrollan con recursos limitados, lo que reduce la participación activa, la imaginación y la producción creativa en el aula. Como consecuencia, se evidencian dificultades para

proponer ideas innovadoras, plantear soluciones originales y expresar pensamientos de manera creativa.

Ante esta problemática, surge la necesidad de analizar de manera objetiva la relación entre los recursos didácticos y el pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343, con el propósito de identificar oportunidades de mejora en la práctica docente y contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera los recursos didácticos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera los recursos didácticos permanentes inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?
- ¿De qué manera los recursos didácticos informativos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?
- ¿De qué manera los recursos didácticos ilustrativos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?
- ¿De qué manera los recursos didácticos tecnológicos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de los recursos didácticos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la incidencia de los recursos didácticos permanentes en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.
- Determinar la incidencia de los recursos didácticos informativos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.
- Determinar la incidencia de los recursos didácticos ilustrativos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.
- Determinar la incidencia de los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.

1.4 Justificación de la investigación

Justificación teórica

Esta averiguación se justifica en términos teóricos por el hecho que contribuye al fortalecimiento del conocimiento pedagógico relacionado con El uso de las herramientas practicas y su conexión con el crecimiento del pensamiento creativo en alumnos. El estudio permitirá profundizar en la comprensión de cómo los recursos didácticos permanentes, informativos, ilustrativos y tecnológicos favorecen las etapas del pensamiento creativo: preparación, incubación, iluminación y

verificación. De este modo, se aportará evidencia que enriquezca los enfoques teóricos sobre la educación creativa y la enseñanza significativo en el perímetro educativo.

Justificación práctica

A partir de una perspectiva práctica, esta indagación adquiere relevancia porque permitirá conocer cómo se vienen utilizando los recursos didácticos en la Institución Educativa N.º 20343 y de qué manera estos influyen en el progreso del movimiento creativo de los alumnos. Los resultados obtenidos brindarán información útil para que los docentes reflexionen sobre su práctica pedagógica y fortalezcan El uso de recursos de enseñanza en clase.

Justificación social

Desde el punto de vista social, este estudio resulta importante porque contribuye a formar estudiantes con habilidades creativas más sólidas, pueden hacer cosas nuevas, hablar sobre problemas de una forma no usada y cambiar con mayor facilidad a los cambios y demandas de su entorno. El fortalecimiento del pensamiento creativo contribuye a una educación de mejor calidad y genera efectos positivos tanto en la comunidad educativa como en la sociedad en su conjunto.

1.5 Delimitaciones del estudio

La presente investigación se delimita geográficamente en Luriana en el año 2025.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación es factible, ya que se cuenta con el acceso a la institución y la disposición de docentes y estudiantes. Además, su ejecución no requiere una inversión económica significativa, al emplear recursos accesibles como cuestionarios impresos y herramientas digitales básicas. Además, se dispone del tiempo necesario y de los conocimientos metodológicos requeridos para planificar y llevar a cabo la investigación de manera adecuada y analizar los resultados del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Guamushig & Tipán (2025) en su investigación titulada *“Recursos educativos para la creatividad y razonamiento en la asignatura de matemática”*, analizaron cómo los recursos educativos influyen en el desarrollo de la creatividad y el razonamiento matemático de los estudiantes de la Unidad Educativa La Inmaculada durante el año lectivo 2024-2025. Los resultados mostraron la importancia de reflexionar continuamente sobre el uso de estos recursos en el aula y sobre la forma en que la docente diseña e implementa estrategias y materiales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, la investigación destaca la relevancia de incorporar recursos educativos adecuados como herramienta para potenciar la creatividad y el razonamiento matemático de los estudiantes (p. 54).

Patiño (2023) en su investigación titulada *“Material didáctico creativo para fortalecer las destrezas lógico matemáticas en niños y niñas de preparatoria. Unidad Educativa 28 de septiembre. Ciudad de Ibarra, año lectivo 2021 – 2022”*, tuvo el objetivo de ver lo importante que es usar cosas didácticas nuevas en el crecimiento de las habilidades matemáticas de los alumnos. Los resultados muestran que poner junto recursos didácticos nuevos y apropiados para la edad de los estudiantes ayuda de manera grande a entender mejor las ideas matemáticas. Además, estos materiales fomentan el interés por el aprendizaje, incrementan la participación en las actividades y fortalecen la construcción de aprendizajes significativos. En conclusión, el estudio resalta

que el uso planificado y pedagógico de materiales didácticos creativos es un elemento clave para fortalecer las habilidades lógico-matemáticas en las primeras etapas escolares, promoviendo una educación más dinámica y ajustada a las necesidades y características de los estudiantes (p. 60).

Tibán (2023) en su investigación titulada *“Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica de la escuela Joaquín anda Viteri del cantón Latacunga en el año lectivo 2022 – 2023”*, tuvo como objetivo analizar cómo los recursos didácticos influyen en el desarrollo del proceso educativo dentro del área de lengua y literatura. Los resultados evidencian que el uso planificado y adecuado de estos recursos es fundamental para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. Asimismo, se observó que la incorporación de materiales innovadores aumenta la motivación, fomenta la participación activa y mejora la interacción en el aula, aspectos que repercuten positivamente en los procesos cognitivos del alumnado. En consecuencia, los recursos didácticos se consolidan como un componente fundamental para dinamizar la práctica docente y favorecer experiencias de aprendizaje más significativas y enriquecedoras dentro del contexto escolar (p. 148).

2.1.2 Investigaciones nacionales

Crosby (2023) en su investigación titulada *“Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de educación artística musical de la Escuela de Arte de Piura”*, tuvo como objetivo diseñar una estrategia pedagógica dirigida a fortalecer la creatividad de los estudiantes del VIII ciclo del curso de Didáctica en una Escuela Superior de Arte de la ciudad de Piura.

Los resultados obtenidos permitieron confirmar el logro del objetivo general del estudio, a partir de la sistematización de fundamentos científicos, didácticos y prácticos desarrollados en el marco teórico, así como de un diagnóstico realizado en el contexto educativo que permitió identificar las principales causas relacionadas con las limitaciones en el desarrollo creativo de los estudiantes. Con base en este análisis, se elaboró una estrategia didáctica pertinente y contextualizada, dirigida a potenciar la creatividad de los alumnos del VIII ciclo del curso de Didáctica del Teatro, pertenecientes a la carrera de Educación Artística Musical de la Escuela Superior de Arte de Piura. De este modo, el estudio pone en evidencia la importancia de implementar propuestas pedagógicas intencionadas que contribuyan al desarrollo de la creatividad en la formación artística (p. 94).

Ortega & Altamirano (2023) en su investigación titulada *“Recursos didácticos en el pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2021”*, tuvo como objetivo analizar cómo los recursos didácticos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la institución. Los resultados mostraron que el uso de estos recursos influye de manera significativa en el pensamiento creativo del alumnado, reflejándose principalmente en la actitud frente al aprendizaje y en la aplicación de distintas técnicas que favorecen la generación de ideas de manera progresiva. Además, se evidenció que el pensamiento creativo no se limita a la búsqueda de respuestas ingeniosas o soluciones alternativas, sino que requiere constancia, disciplina y perseverancia. En este contexto, la investigación destaca la motivación como un factor esencial para potenciar el desempeño creativo de los estudiantes, al

favorecer la formulación de soluciones innovadoras y fortalecer su capacidad para enfrentar los desafíos académicos desde un enfoque creativo (p. 79).

Cotera & Llocclla (2021) en su investigación titulada *“Recursos didácticos y su influencia en el pensamiento creativo en los estudiantes del ciclo intermedio del Centro de Educación Básica Alternativa N° 107 Daniel Alcides Carrión UGEL 06, Ate Vitarte 2019”*, tuvo como objetivo analizar el impacto de los recursos didácticos en el fortalecimiento del pensamiento creativo de los estudiantes. Los resultados mostraron que la aplicación sistemática de estos recursos genera cambios significativos en el desarrollo del pensamiento creativo del alumnado, comprobados mediante la comparación de los resultados del pretest y postest. En este sentido, se concluye que los recursos didácticos ejercen una influencia estadísticamente significativa en el pensamiento creativo, reflejada en diferencias altamente relevantes tras la intervención pedagógica ($z = -4,510$; $p < 0,01$), lo que confirma la importancia de su uso planificado e intencional dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje (p. 86).

2.2 Bases teóricas

V1: Recursos didácticos

Palomo (2024) señala que los recursos didácticos son un gran apoyo en la educación, porque son una parte que no se puede quitar del aprender y enseñar. Su trabajo es ayudar a entender lo que se dice y a guardar la información mejor para los alumnos. Estas cosas pueden ser físicas o en una computadora y se usan en diferentes niveles de la escuela, de la educación temprana y básica hasta etapas más altas. Con cosas como tarjetas para aprender, juegos que cambian y otras cosas para hacer, las ayudas para enseñar hacen que aprender

sea más divertido, importante y fácil de entender, haciendo que los alumnos participen mejor y tomen la información. También, ayudan a hacer actividades que hacen más fuerte el saber en varias materias, como matemáticas, idioma, ciencias de la naturaleza, ciencias sociales, geografía, química, entre otras cosas.

Pérez & Gardey (2021) señalan que los recursos didácticos son materiales o herramientas empleadas dentro del proceso educativo. Estos permiten al docente explicar y desarrollar los contenidos de manera más clara, facilitando que los estudiantes comprendan mejor los temas trabajados en clase.

Funciones

Palomo (2024) señala que los recursos didácticos cumplen un papel esencial en el ámbito educativo, al influir directamente en la buena forma de cómo se enseña y se aprende. Entre sus funciones más importantes se destacan las siguientes:

- Facilitar el aprendizaje: ya que presentan la información de forma clara, visual y organizada, lo que ayuda a comprender y recordar mejor los conceptos.
- Motivar a los estudiantes: porque incorporan elementos creativos e interactivos, como juegos o fichas ilustradas, que hacen el aprendizaje más interesante y dinámico.
- Promover la autonomía: permitiendo que los alumnos utilicen estos materiales, como fichas de trabajo o simulaciones digitales, para aprender de manera independiente y reforzar sus conocimientos.
- Adaptación a distintos contextos: los recursos didácticos son flexibles y pueden emplearse en diversas situaciones de aprendizaje, ya sea

dentro del aula, en centros de refuerzo o en actividades realizadas en el hogar.

- Desarrollo de habilidades específicas: permiten reforzar competencias en distintas asignaturas, como lengua, matemáticas o inglés, adaptándose tanto al nivel educativo a las formas únicas de cada alumno.
- Evaluación del progreso de los alumnos: facilitan conocer el nivel de aprendizaje y seguimiento de los alumnos, contribuyendo a identificar su situación dentro del proceso educativo.

Pérez & Gardey (2021) algunas funciones de los recursos didácticos:

- Le proporcionan al alumno información que facilita su proceso de aprendizaje, dado que facilitan una vinculación significativa con los contenidos abordados o con los personajes que se presentan, favoreciendo así una comprensión más profunda y contextualizada.
- Al docente le ofrecen una base para organizar y estructurar los contenidos que desea transmitir, lo que resulta muy útil para asegurarse de abordar los puntos clave sin descuidar otros aspectos importantes, haciendo la enseñanza más dinámica y fácil de comprender;
- Los recursos didácticos constituyen un apoyo fundamental para el fortalecimiento y la práctica de habilidades tanto en el docente como en el estudiante, pues promueven procesos de reflexión crítica y favorecen la autoevaluación como parte del aprendizaje continuo.
- Estimulan a los estudiantes a aproximarse de manera activa a los contenidos y a interactuar con ellos, despertando un interés auténtico que favorece la continuidad y profundidad del proceso de aprendizaje,

reduciendo la posibilidad de abandono o desinterés;

- Como la reflexión suele surgir de manera natural al trabajar el educador, a través de la utilización de recursos pedagógicos puede valorar el desempeño del estudiante desde enfoques alternativos a los tradicionales, permitiéndole observar procesos, habilidades y aprendizajes que no siempre se evidencian en evaluaciones convencionales;
- Permiten que el alumno se exprese de forma más libre y espontánea, algo que no siempre es posible cuando se trabaja bajo estructuras rígidas donde las respuestas se limitan a ser únicamente “correctas” o “incorrectas”, sin espacio para la opinión personal.

Importancia

señala que la importancia de los recursos didácticos se encuentra en su capacidad para fortalecer y apoyar el sistema educativo y las metodologías de enseñanza. Estos recursos no solo hacen posible la ejecución de tareas más dinámicas, sino que también ayudan a que los contenidos se transmitan de forma clara y adecuada al nivel educativo de cada alumno.

En el aula, los docentes encuentran en los recursos educativos un apoyo fundamental para el desarrollo de proyectos y para promover una enseñanza integral. Asimismo, el acceso a recursos educativos digitales a través de plataformas en línea facilita la disponibilidad de materiales innovadores, flexibles y ajustados a las distintas necesidades educativas.

Pérez & Gardey (2021) Los recursos didácticos apoyan al docente en el cumplimiento de su labor educativa. En términos generales, estos materiales

aportan información, permiten poner en práctica lo aprendido y, en algunos casos, funcionan como orientadores para los estudiantes.

Cabe destacar que los materiales didácticos no se limitan a apoyar la labor pedagógica del docente, sino que también favorecen un aprendizaje más accesible para el estudiante, al presentar los contenidos de manera concreta, comprensible y vinculada a su realidad, reduciendo así el grado de abstracción del conocimiento.

Tipos

Palomo (2024) indica que existen distintos tipos de recursos didácticos, diseñados con el fin de atender de manera pertinente las demandas del sistema educativo y atender a las particularidades y requerimientos de los escolares en los diferentes niveles de formación. Aunque hay diversas formas de clasificarlos, a continuación, se presenta una de ellas:

- Libros de texto y cuadernos de ejercicios: aunque son recursos tradicionales, siguen siendo eficaces, ya que brindan una base estable para el aprendizaje. Dentro de este grupo también se incluyen revistas educativas y otros materiales impresos, que pueden organizarse como bibliotecas de aula.
- Fichas educativas: son muy utilizadas en educación infantil y primaria, e incluso en algunas asignaturas y cursos de educación secundaria. Resultan especialmente útiles para repasar y reforzar conceptos clave.
- Materiales ilustrativos: incluye mapas que ayudan a mostrar información de manera clara y ordenada, así como fotos, dibujos, videos y presentaciones interactivas. Estas cosas son muy útiles para entender temas que son difíciles.

- Tecnologías educativas o TIC: tienen herramientas digitales como simuladores, programas para computador o móviles, sitios web y lugares de aprendizaje en línea como aulas virtuales y recursos de e-learning.
- Materiales didácticos: incluye cosas reales como rompecabezas, bloques para hacer cosas, kits de experimentos, afiches educativos y otros jugos que hacen que el aprendizaje sea práctico y activo.
- Tableros didácticos: contienen pizarras tradicionales, digitales interactivas y otras superficies empleadas para la presentación y proyección de contenidos.

Dimensiones

Según el Equipo Editorial Elearnin (2024) los tipos de recursos didácticos son los siguientes:

Recursos didácticos permanentes: Son algunos materiales que se usan a menudo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Están dentro de cosas simples del espacio de aprendizaje, como pizarras, sillas, pupitres, mesas, libros de texto y bibliotecas. Su principal característica es que son libres todo el tiempo para ayudar al avance de las actividades educativas forman una parte grande del lugar escolar, dando un apoyo continuo que hace fácil entender y construir conocimientos.

Recursos didácticos informativos: estos recursos proporcionan prestan contenidos buenos que hacen y complementan el aprendizaje. Dentro de ellas, están cosas escritas como libros, folletos, revistas y periódicos tanto como cosas sonoras y visuales y películas educativas. Su meta es hacer es ampliar los conocimientos del estudiante con información actualizada y pertinente,

fomentando además la averiguación autónoma y la lectura crítica.

Recursos didácticos ilustrativos: se usan para enseñar y representar visualmente ideas, conceptos o situaciones de aprendizaje. Incluyen fotografías, figuras, dibujos, gráficos, mapas mentales y creaciones. Su tarea más importante es convertir información difícil en imágenes comprensibles ayudando a entender cosas claramente y con gusto mientras inspiran la creatividad, pensar hondo y mirar bien a las cosas del alumno.

Recursos didácticos tecnológicos: se basan en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Incluyen herramientas como programas educativos, proyectores, dispositivos electrónicos, pizarras digitales, aplicaciones para celulares y plataformas interactivas en internet. Su objetivo es poner la tecnología en el proceso educativo, haciendo que haya esperanzas de aprendizaje más activas, novedosas y motivantes para los estudiantes.

V2: Pensamiento creativo

Bleger (2021) dice que el pensamiento creativo es lo que ayuda a la gente a dejar atrás los moldes pasados de moda de la sociedad y su alrededor. Esta destreza hace fácil mirar el mundo desde ángulos nuevos, apoyando la creación de pensamientos nítidos, el desarrollo de opciones diferentes ante varios problemas y una elección más informada y adaptable en varias partes de la vida diaria.

Pérez & Merino (2021) argumentan que el pensamiento creativo se fundamenta en la creación de ideas y conceptos novedosos. Implica la capacidad de combinar ideas de distintas formas para dar respuesta a una

necesidad, lo que hace que el resultado de este proceso sea, en la mayoría de los casos, original. Es importante destacar que el pensar creativo siempre lleva a algo o un resultado nuevo. Esto puede mostrarse a nivel de mente, por medio de acciones pensantes como sacar conclusiones, hacer hipótesis o tomar decisiones sabiendo qué se hace, o verse afuera con cosas tocables como escribir un libro, hacer una pintura o crear una canción.

Rodríguez (2020) El pensamiento creativo está en gran parte ligado a los personas que hacen pintura, foto o música. Pero, la creatividad no es solo estas cosas, porque el pensamiento creativo es muy importante en muchas partes de tu vida, al ayudar a encarar situaciones comunes, personales y de trabajo con más flexibilidad, novedad y habilidad para adaptarse.

Etapas

Para Rodríguez (2020) cuando se habla de diferentes tipos de idea, a menudo se hace referencia a la idea de los hemisferios cerebrales, asignando al hemisferio derecho la creatividad y al izquierdo el pensamiento crítico. Pero esta visión es simple ya que hacer ideas es algo mucho más complicado donde ambos lados trabajan juntos de forma complementaria. La creatividad no usa una sola zona del cerebro, sino que viene de la unión de análisis, lógica, imaginación y habilidad para juntar cosas.

Este proceso se divide en cuatro pasos: preparación, incubación, iluminación y verificación. Durante la primera etapa, la cabeza se piensa en recolectar datos y cosas, ya que ideas no vienen de manera espontánea ni aislada. Luego, durante la incubación, el pensamiento se expande y divaga, permitiendo que la información se reorganice de manera inconsciente. En la etapa de

iluminación, comienzan a establecerse conexiones entre los distintos conceptos, y finalmente, en la fase de verificación, entra en juego el pensamiento crítico, que se encarga de ajustar y perfeccionar las ideas creativas para que puedan transmitirse de forma clara y convincente a la audiencia.

Tipos

Bleger (2021) Todos los seres humanos son creativos, aunque en diferentes grados y maneras:

1. Creatividad analógica

Como su nombre sugiere, esta modalidad de creatividad se basa en establecer analogías entre conceptos que, a primera vista, parecen no tener relación, con el objetivo de resolver problemas. Se trata de encontrar similitudes entre elementos muy distintos.

Por ejemplo, si se busca la creación de un nuevo formato de contenido sonoro orientado a audiencias jóvenes, sin descuidar la exigencia de una alta calidad de audio, permite establecer un puente entre los programas de radio tradicionales y los podcasts. En este sentido, se evidencia una propuesta que combina elementos ya existentes para dar lugar a una experiencia renovada y atractiva.

Aunque este tipo de innovación se apoya principalmente en el pensamiento convergente o crítico, al requerir análisis, selección y estructuración de ideas, el pensamiento creativo resulta indispensable. Es precisamente esta capacidad la que hace posible articular conceptos aparentemente distintos y transformarlos en una propuesta coherente, relevante y adaptada a las nuevas dinámicas de consumo cultural y tecnológico.

2. Creatividad bisociativa

Este tipo de creatividad consiste en unir dos ideas completamente distintas para obtener un resultado nuevo. Generalmente, este proceso surge Después de algunas reuniones para pensar en nuevas ideas”.

Por ejemplo, los helados con sabor a galleta o algunos postres innovadores que hoy conocemos dentro del mundo de la pastelería probablemente nacieron a partir de la creatividad bisociativa.

El pensamiento creativo o divergente es el que permite este tipo de creatividad, ya sea aplicado de forma individual o en equipo, al menos en una primera etapa. Posteriormente, para seleccionar y descartar ideas surgidas en un brainstorming, es necesario aplicar un pensamiento más crítico que permita filtrar y mejorar las propuestas.

3. Creatividad intuitiva

La creatividad intuitiva tiene como propósito precisamente esto: que surjan ideas grandiosas a partir del silencio y la calma. Es cuestión de limpiar la mente y permitir que las ideas aparezcan cuando estamos “en blanco”.

Un ejemplo claro de esto es el caso de J. K. Rowling, quien tuvo la idea de Harry Potter durante un viaje en tren. Esto demuestra que no siempre es necesario sentarse frente a una hoja en blanco para crear; muchas veces las mejores ideas llegan cuando la mente está relajada.

La creatividad intuitiva está más relacionada con el pensamiento creativo, ya que implica pausar el análisis lógico para dar espacio a la aparición de nuevas ideas.

4. Creatividad mimética

Este tipo de creatividad alude a la habilidad de extraer conceptos, métodos o enfoques de un campo específico y reinterpretarlos para aplicarlos en

contextos distintos. Implica una transferencia consciente de conocimientos que permite enriquecer otras áreas con nuevas perspectivas.

Un ejemplo frecuente de este proceso es la incorporación de estrategias propias del ámbito artístico en el entorno empresarial, así como la aplicación de lógicas del mundo de los negocios en disciplinas creativas, lo que da lugar a soluciones innovadoras y a formas alternativas de abordar los desafíos en diversos contextos.

La creatividad mimética es un buen ejemplo de cómo la combinación del pensamiento divergente y el pensamiento convergente puede dar excelentes resultados. Requiere un alto nivel de observación, que suele estar ligado al pensamiento crítico; sin embargo, al momento de aplicar esas ideas, es necesario encontrar nuevas formas de hacerlo, lo cual es posible gracias al pensamiento creativo.

5. Creatividad narrativa

Si se desempeña en el ámbito de la publicidad, este tipo de creatividad resulta especialmente cercana, ya que una de las finalidades centrales de esta disciplina es la construcción de relatos capaces de captar la atención. Dicha habilidad se manifiesta en la capacidad de comunicar mensajes de manera significativa, logrando que el público se sienta reflejado en las historias que se presentan y establezca una conexión emocional con ellas.

Un ejemplo de esto es lo que realizan en la actualidad numerosos influencers, los cuales hacen promoción de servicios o productos por medio de historias reales con las que su audiencia conecta, mostrando cómo estos les aportan algún beneficio. ¿El valor agregado de este tipo de creatividad? Lograr diferenciarte del resto.

Características de las personas creativas

Bleger (2021) tLo más representativo de una mente creativa:

1. Hablan con fluidez

Los individuos creativos generalmente no temen expresarse y, en cambio, tienden a contribuir con más ideas que los otros, porque no ven las respuestas como correctas o incorrectas. Por esta razón, con frecuencia son quienes proponen más opciones y soluciones en el ámbito laboral.

Además, suelen tener un alto nivel de confianza en sí mismas, lo que les permite expresarse con mayor seguridad y naturalidad.

2. Son más flexibles que los demás

Si tienes conocimiento de una persona con una imaginación muy desarrollada, es muy probable que tenga la capacidad de adaptarse a nuevas circunstancias y escenarios más fácilmente que otros individuos. Para quienes tienen un pensamiento creativo, las reglas rígidas no suelen ser un obstáculo.

Ligado a esta característica, las personas creativas suelen mostrarse dispuestas a vivir nuevas aventuras y experiencias. Su modo de actuar incluye la prueba y el error, y no vacilan en aprovechar una nueva oportunidad cuando se presenta.

3. Tienen mucha originalidad

Pensar fuera de lo convencional les permite generar ideas nuevas y diferentes a las de los demás. No obstante, esta habilidad no se limita solo a resolver problemas, ya que suelen ser personas más conectadas con su lado creativo y en constante crecimiento personal.

4. Suelen redefinirse constantemente

Una mente creativa no tiene problema en cambiar de opinión o replantear sus ideas, ya que su forma de ver el mundo la lleva a cuestionarse constantemente.

Por eso, suelen ser personas con menos prejuicios y con una gran capacidad para adaptarse y reinventarse a lo largo de su vida.

Proceso

Rodríguez (2020) Pensar de forma creativa significa ver las cosas desde otro ángulo y encontrar nuevas maneras de entender o resolver una situación que parece tener una sola respuesta. Es como ponerse unos lentes de color amarillo y descubrir una visión diferente: todo comienza a percibirse de manera diferente. Incluso cuando nos quitamos esos lentes, somos capaces de recordar esa nueva forma de ver la realidad.

Para ilustrar esta idea, podemos recordar la película El silencio de los inocentes (1991). En ella, Clarice Starling, una joven agente del FBI, intenta capturar a un asesino conocido como Buffalo Bill, responsable de varios crímenes contra mujeres jóvenes. Al darse cuenta de que el criminal presenta un perfil psicológico poco convencional, Clarice decide acudir a Hannibal Lecter, un psiquiatra brillante que, a pesar de haber cometido crímenes de canibalismo, posee una mente excepcional para comprender este tipo de conductas.

Ejercicios para desarrollar pensamiento creativo

Bleger (2021) Algunos ejercicios que, si los realizas de manera constante, te permitirán notar resultados en poco tiempo:

1. Ponte un tiempo para ser creativo

Se trata de contar con un espacio propio donde puedas dejar volar tu imaginación de la manera que te resulte más natural.

2. Establece un tiempo límite

En ocasiones, disponer de mucho tiempo libre puede generar ansiedad y hacer

que, al final, no ocurra nada. Si esto te pasa, no te preocupes. Una buena opción es proponerte un reto de solo cinco minutos con un único objetivo: crear algo. Puede ser un dibujo sencillo, una idea innovadora, un poema o cualquier otra cosa que se te ocurra. En numerosas ocasiones, trabajar con un tiempo restringido ayuda a que surjan ideas interesantes.

3. Conviértete en una máquina de ideas nuevas

La “máquina de ideas” es un concepto creado por el investigador y podcaster James Altucher. La propuesta consiste en generar diez ideas nuevas todos los días, para lo cual puedes definir previamente un tema.

Lo más importante de este ejercicio es no poner objeciones ni cuestionar el porqué de cada idea, sino simplemente dejarlas fluir y anotarlas. Es cierto que muchas de ellas no se utilizarán, pero el valor del ejercicio está en entrenar la mente para pensar de forma distinta y salir de lo habitual. Quién sabe, quizá entre todas esas ideas surja alguna realmente interesante.

4. Escribe o diseña una misma cosa a diario

Para ejercitar y fortalecer un músculo del cuerpo es necesario repetir un mismo ejercicio con frecuencia, y con la creatividad sucede algo muy similar.

Por ejemplo, si decides hacer un dibujo varias veces a partir de una misma idea, llegará un momento en el que empezarás a notar detalles que al principio pasaban desapercibidos. Imagina que es la quinta vez que lo intentas: ya tendrás la familiaridad suficiente para hacer un boceto rápido y, al mismo tiempo, el conocimiento necesario para añadir nuevos detalles.

5. Cambia de escenario

Así como los actores visitan los lugares donde viviría su personaje para entenderlo mejor, potenciar la creatividad también requiere cambiar de entorno. Estar siempre frente a la computadora puede limitar la inspiración,

por lo que salir, conocer nuevos espacios y recorrer otros lugares puede ayudarte a generar ideas frescas.

Dimensiones

Bleger (2021) las etapas a las que debemos prestar atención:

Preparación

Este es el primer momento del pensamiento creativo, cuando la persona se enfrenta a un problema o situación específica. Según Graham Wallas, en esta etapa se observa y analiza el contexto, considerando todos los elementos que influyen en las circunstancias.

Como puedes ver, la creatividad como forma de pensamiento aparece desde el primer momento en que reaccionamos ante una situación. Aunque se diferencia del pensamiento crítico, no es impulsiva, ya que implica observar, reflexionar y buscar distintas alternativas antes de actuar investigar, experimentar y poner a prueba distintas soluciones frente a una misma situación.

Incubación

Este proceso es principalmente interno, por lo que muchas veces no se manifiesta de manera visible. La etapa de incubación Es un instante crucial en el pensamiento creativo, pues numerosos individuos dejan el proceso durante esta etapa debido al esfuerzo y al tiempo que requiere.

Iluminación

Es la etapa en la que se construyen conexiones dentro del pensamiento creativo, logrando relacionar de manera efectiva los distintos factores que forman parte de una situación.

Verificación

Esta es la fase final del proceso del pensamiento creativo, en la que se verifica y valida la solución propuesta. En este punto, puede ser necesario ajustar o mejorar la idea inicial, lo cual no debe entenderse como un fracaso, sino como parte del proceso. La capacidad de adaptación es una gran fortaleza tanto de la mente como del crecimiento personal.

2.3 Definición de términos básicos

Recursos didácticos: Son materiales, herramientas y medios que el docente emplea de manera planificada para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover la participación activa de los escolares y facilitar la comprensión de los contenidos, contribuyendo también al progreso de competencias como la creatividad y el pensamiento crítico.

Recursos didácticos permanentes: Son materiales de uso habitual en el aula que facilitan el desarrollo de las actividades educativas, como pizarras, carteles, cuadernos, libros y otros recursos básicos que ayudan a organizar y comprender los contenidos

Recursos didácticos informativos: Son materiales que proporcionan información directa al estudiante, como textos, fichas, guías, láminas informativas y otros recursos que facilitan la adquisición de conocimientos y amplían la comprensión de los contenidos abordados

Recursos didácticos ilustrativos: Son recursos visuales que permiten explicar los contenidos mediante imágenes, gráficos, esquemas, mapas, dibujos o láminas, facilitando la comprensión y al mismo tiempo estimulando la imaginación y creatividad de los estudiantes.

Recursos didácticos tecnológicos: Son herramientas digitales y tecnológicas que ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje, como computadoras, tabletas,

proyectores, videos educativos, plataformas virtuales y aplicaciones, estas herramientas hacen fácil la interacción, animan la innovación y cooperan al crecimiento de un aprendizaje innovador.

Pensamiento creativo: Es la capacidad que permite a los estudiantes generar ideas originales, plantear soluciones novedosas y expresar sus pensamientos de manera flexible e innovadora frente a diferentes situaciones de aprendizaje.

Preparación: Es la parte inicial del pensamiento creador, en la que el alumno busca datos, mira, examina, y comprende un problema o situación, sentando así las bases para el nacimiento de nuevas ideas.

Incubación: Es la fase donde el estudiante reflexiona en su mente sobre la información juntada, cambia sus ideas y deja que posibles soluciones aparezcan poco a poco.

Iluminación: Es la parte en que sale una idea fresca o arreglo innovador, como efecto de pensar y mirarse en pedazos hechos en momentos anteriores.

Verificación: Es la etapa donde el alumno mira, prueba y cambia la idea o arreglo creado, comprobando su uso y cómo se puede usar con la situación que hay.

2.4 Bases filosóficas

John Locke (1632–1704), Como representante del empirismo, dice que la experiencia sensorial es la base para adquirir conocimiento. Desde esta vista, los recursos didácticos dejan a un estudiante saber por experiencia. con temas, imágenes, información y tecnología, hacer más fácil de entender y llevar a cambio un aprendizaje importante.

Por su parte, John Dewey (1859–1952), Como filósofo del pragmatismo, afirmaba que la educación debe centrarse en experiencias activa del estudiante. Para él, los recursos didácticos no son meros apoyos, sino herramientas que facilitan el

aprendizaje Por la acción, la reflexión y la solución de problemas verdaderos. En este sentido, el uso de recursos permanentes, informativos, ilustrativos y tecnológicos contribuye a una enseñanza dinámica, participativa y contextualizada.

Asimismo, Jean Piaget (1896–1980), desde la perspectiva del constructivismo, dice que el aprendizaje pasa cuando un estudiante tiene contacto con su entorno y cambia sus pensamientos. Los materiales para ayudar en las clases son útiles es en este acto al dejar la investigación, prueba y nuevo conocimiento.

Platón (427–347 a. C.) pensaba que la creatividad era una muestra de la mente clara y de la habilidad humana. Para crear ideas nuevas desde el saber Desde esta manera el pensamiento creativo significa un proceso que deja. A las personas ver y cambiar la realidad.

Immanuel Kant (1724–1804) decía que la creatividad viene de la habilidad para crear. La imaginación ayuda a mezclar pensamientos y crear nuevas formas de pensar en la cabeza. Dentro del área de la educación, esta forma de ver la creatividad lo muestra importante es hacer lugares donde las partes de pensar, crecer, iluminar y probar ideas.

Finalmente, Henri Bergson (1859–1941) Consideraba la creatividad como un proceso dinámico e intuitivo, en el que surgen ideas nuevas a partir de una reflexión profunda. Esta visión se relaciona directamente con las etapas del pensamiento creativo, especialmente la incubación y la iluminación, donde las ideas emergen de manera espontánea y original.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Los recursos didácticos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025

2.5.2 Hipótesis específicas

- Los recursos didácticos permanentes inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriamá – 2025
- Los recursos didácticos informativos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriamá – 2025
- Los recursos didácticos ilustrativos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriamá – 2025
- Los recursos didácticos tecnológicos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriamá – 2025

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1: Recursos didácticos	Permanentes	• Uso de materiales básicos en el aula • Disponibilidad de recursos permanentes	1, 2	Likert
	Informativos	• Uso de textos y materiales informativos • Promoción de la lectura e investigación	3, 4	Likert
	Ilustrativos	• Uso de imágenes y gráficos • Representación visual de ideas	5, 6	Likert
	Tecnológicos	• Uso de herramientas tecnológicas • Integración de TIC en el aprendizaje	7, 8	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2: Pensamiento creativo	Preparación	• Análisis de situaciones • Búsqueda de información	9, 10	Likert
	Incubación	• Reflexión interna • Organización de ideas	11, 12	Likert
	Iluminación	• Generación de ideas nuevas • Creatividad en las respuestas	13, 14	Likert
	Verificación	• Evaluación de ideas • Mejora de propuestas	15, 16	Likert

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación de la presente tesis es básico.

3.1.2 Nivel de Investigación

El nivel de investigación de la presente tesis es correlacional.

3.1.3 Diseño

El diseño de investigación de la presente tesis es no experimental de corte transversal.

3.1.4 Enfoque

El enfoque de investigación de la presente tesis es cuantitativo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población la conforman 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E 20343

3.2.2 Muestra

La muestra la conforman los 22 estudiantes en su totalidad.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a emplear

La técnica que se emplea para recolectar los datos de la investigación es la encuesta.

3.3.2 Descripción de Instrumentos

El instrumento es el cuestionario y está constituido de preguntas, precisamente 08 preguntas para la variable recursos didácticos y 08 preguntas para la variable pensamiento creativo

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Spss, Microsoft Excel.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar la encuesta a los estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343, los resultados obtenidos son los siguientes:

Descripción de la variable recursos didácticos

Tabla 1

¿Tu profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarte?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	23%
A veces	10	45%
No	7	32%
TOTAL	22	100%

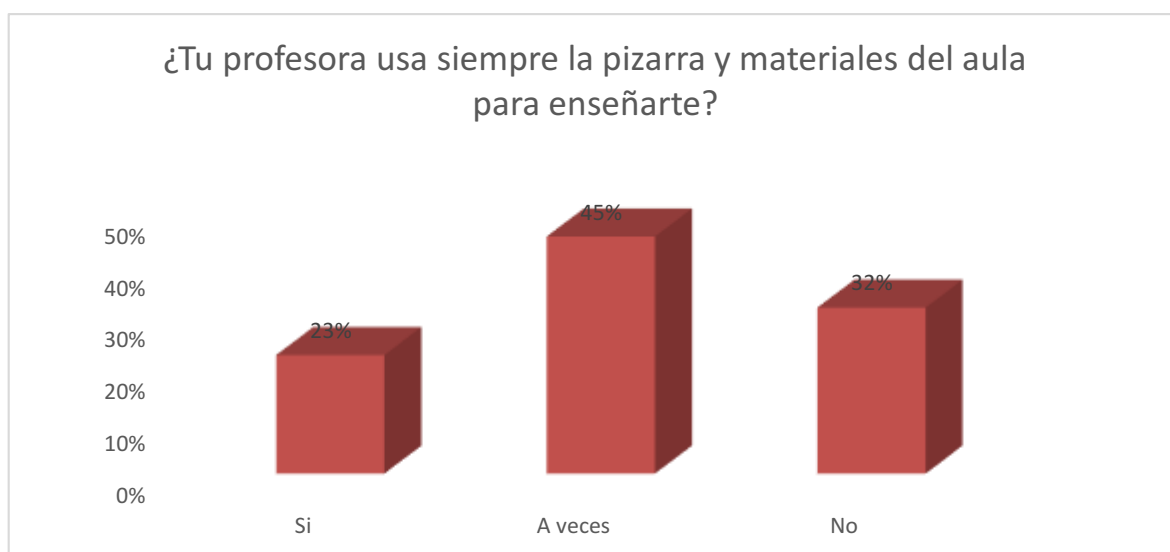


Figura 1 ¿Tu profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarte?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 23% manifestó que su profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarle, el 45% indicó que su profesora a veces usa la pizarra y materiales del aula para enseñarle y el 32% señaló que su profesora no usa la pizarra ni materiales del aula para enseñarle.

Tabla 2

¿Los libros y cuadernos se usan en clase para hacer actividades creativas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	9	41%
No	9	41%
TOTAL	22	100%



Figura 2 ¿Los libros y cuadernos se usan en clase para hacer actividades creativas?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó que si utilizan los libros y cuadernos en clase para hacer actividades creativas, el 41% indicó que a veces usan los libros y cuadernos para hacer actividades creativas y el 41% señaló que no usan los libros y cuadernos para hacer actividades creativas.

Tabla 3

¿Tu profesora usa cuentos, fichas o textos para aprender de forma creativa?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	14%
A veces	11	50%
No	8	36%
TOTAL	22	100%



Figura 3 ¿Tu profesora usa cuentos, fichas o textos para aprender de forma creativa?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 14% manifestó que su profesora usa cuentos, fichas o texto para aprender de forma creativa, el 50% indicó que su profesora a veces usa cuentos, fichas o texto para aprender de forma creativa y el 36% señaló que su profesora no usa cuentos, fichas ni texto para aprender de forma creativas.

Tabla 4

¿Los materiales con información te ayudan a imaginar y crear ideas nuevas?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	10	45%
No	8	37%
TOTAL	22	100%

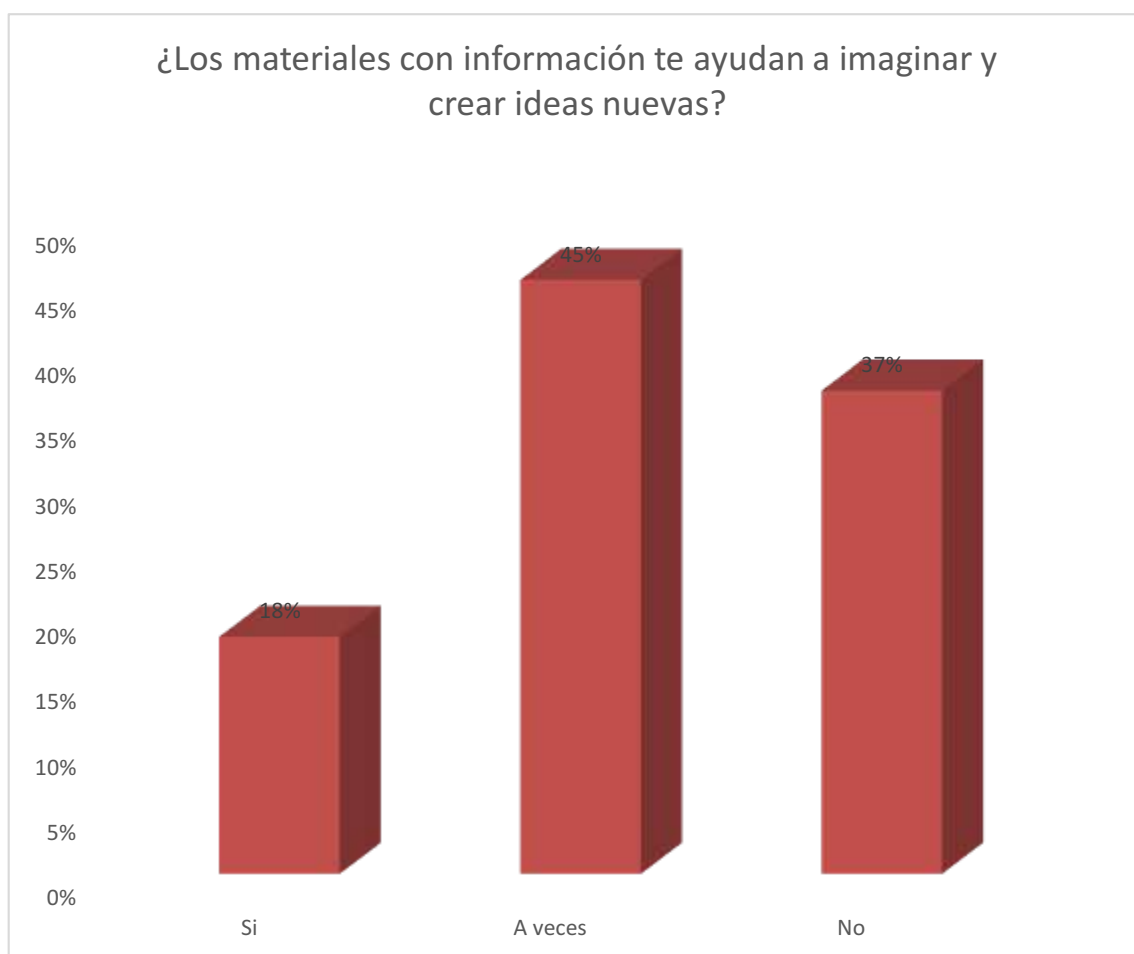


Figura 4 *¿Los materiales con información te ayudan a imaginar y crear ideas nuevas?*

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó los materiales con informacion les ayudan a imaginar y crear ideas nuevas, el 45% indicó los materiales con informacion a veces les ayudan a imaginar y crear ideas nuevas y el 37% señaló que los materiales con informacion no le ayudan a imaginar ni a crear ideas nuevas.

Tabla 5

¿En clase usan dibujos, imágenes o láminas para crear o imaginar?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	23%
A veces	9	41%
No	8	36%
TOTAL	22	100%

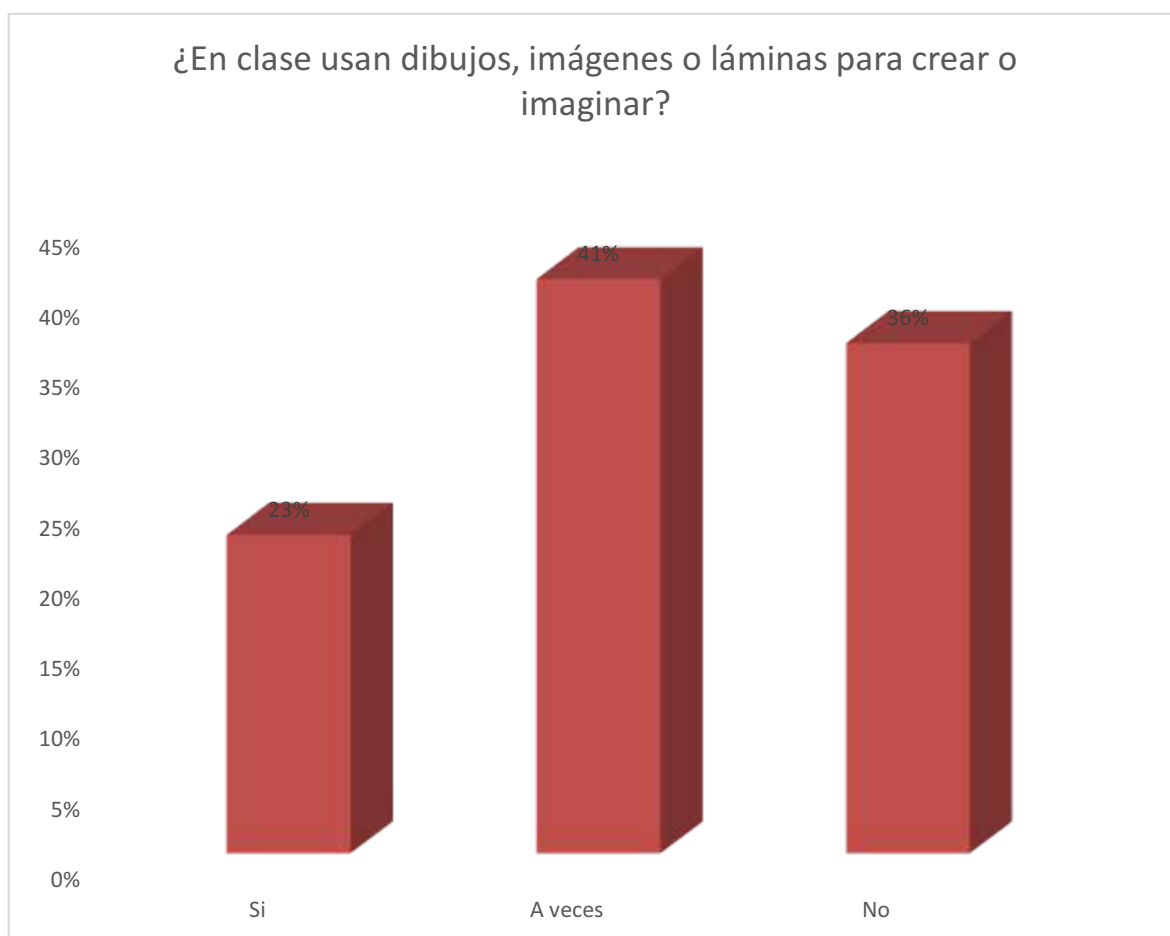


Figura 5 *¿En clase usan dibujos, imágenes o láminas para crear o imaginar?*

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 23% manifestó que en clase usan dibujos, imagenes o laminas para crear o imaginar, el 41% indicó que en clase a veces usan dibujos, imagines o laminas para crear o imaginar y el 36% señaló que en clase no usan dibujos, imagenes ni laminas para crear o imaginar.

Tabla 6

¿Las imágenes te ayudan a expresar tus ideas de manera creativa?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	10	45%
No	8	37%
TOTAL	22	100%

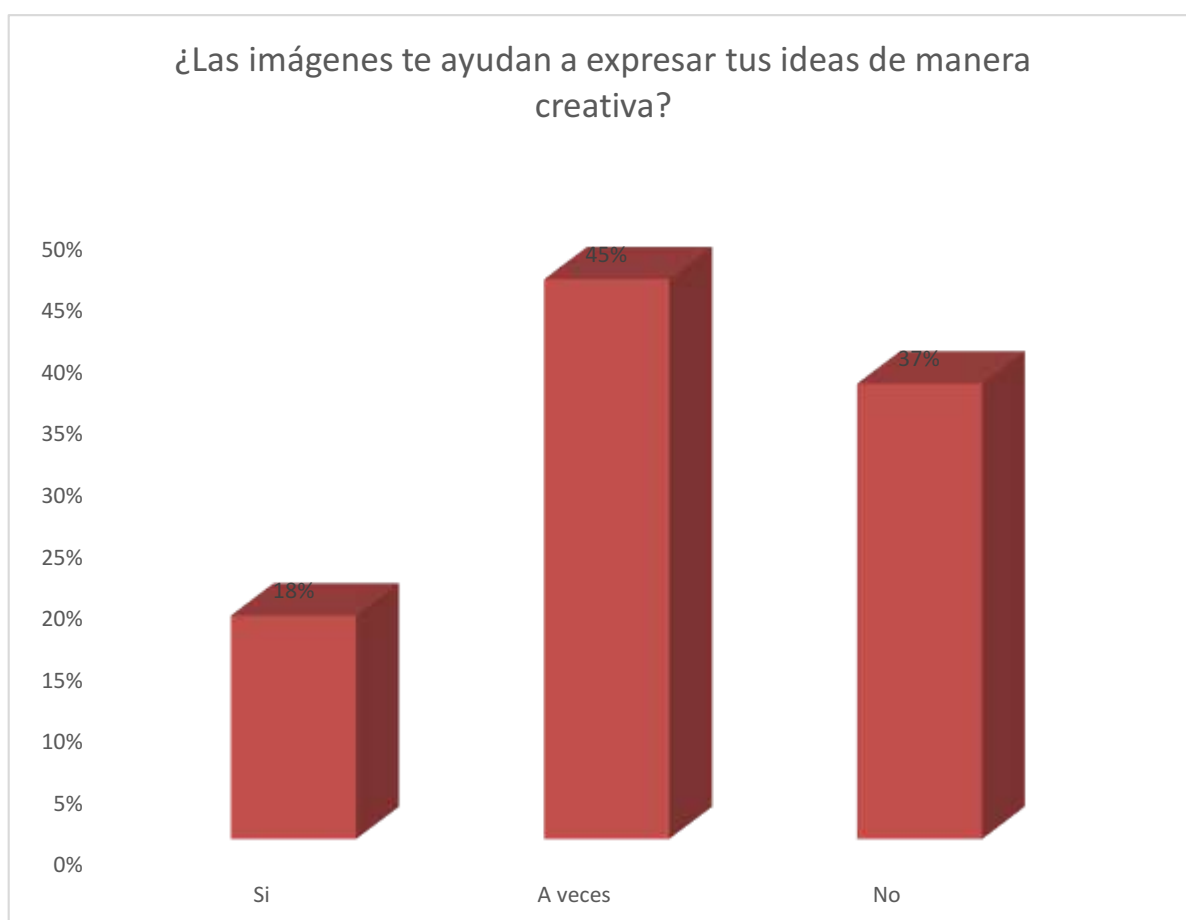


Figura 6 ¿Las imágenes te ayudan a expresar tus ideas de manera creativa?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó que las imagenes le ayudan a expresar sus ideas de manera creativa, el 45% indicó que las imagenes a veces le ayudan a expresar sus ideas de manera creativa y el 37% señaló que las imagenes no le ayudan a expresar sus ideas de manera creativas.

Tabla 7

¿Tu profesora usa videos, computadora o tecnología en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	14%
A veces	8	36%
No	11	50%
TOTAL	22	100%



Figura 7 ¿Tu profesora usa videos, computadora o tecnología en clase?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 14% manifestó que su profesora usa videos, computadora o tecnología en clase, el 36% indicó que su profesora a veces usa videos, computadora o tecnología en clase y el 51% señaló que su profesora no usa videos, computadora ni tecnología en clase.

Tabla 8

¿La tecnología te ayuda a crear ideas nuevas en clase?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	7	32%
No	11	50%
TOTAL	22	100%

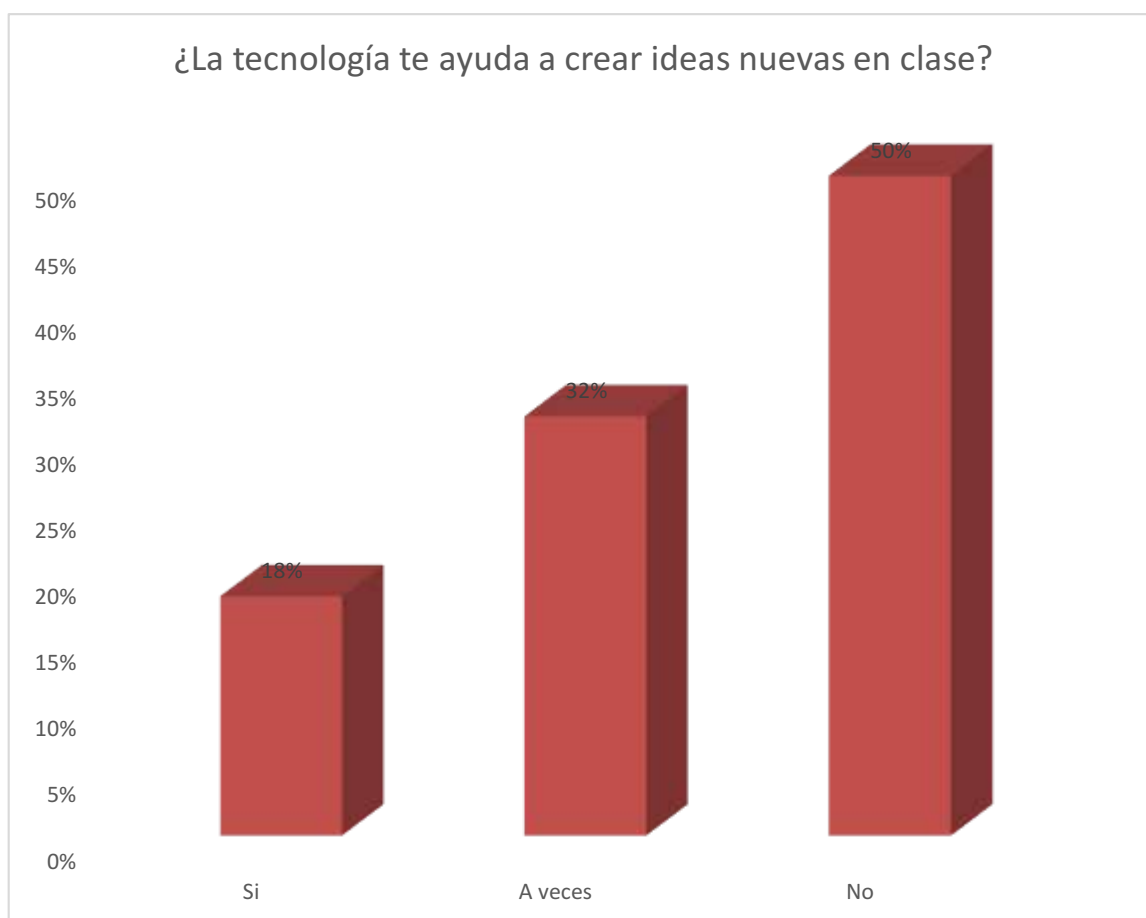


Figura 8 *¿La tecnología te ayuda a crear ideas nuevas en clase?*

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó que la tecnología les ayuda a crear ideas nuevas en clase, el 32% indicó que la tecnología a veces les ayuda a crear ideas nuevas en clase y el 50% señaló que la tecnología no les ayuda a crear ideas nuevas en clase .

Descripción de la variable pensamiento creativo

Tabla 9

¿Escuchas y miras con atención cuando te explican una actividad?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	9	41%
A veces	9	41%
No	4	18%
TOTAL	22	100%

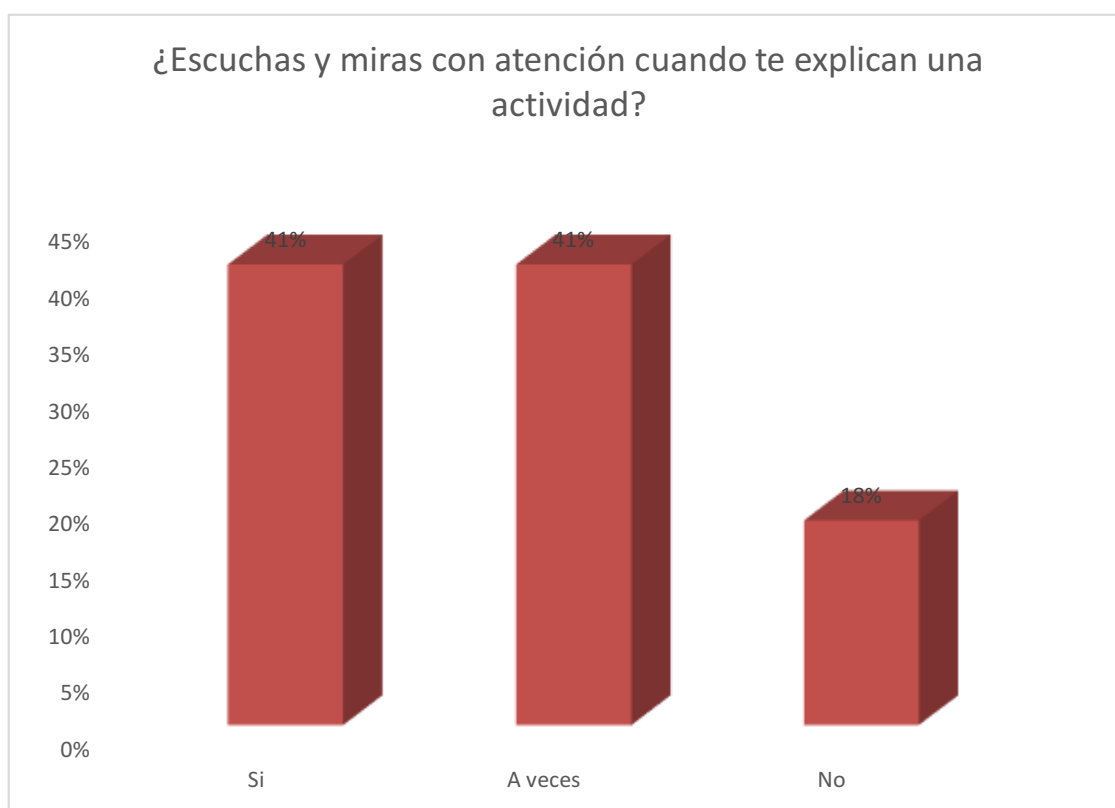


Figura 9 *¿Escuchas y miras con atención cuando te explican una actividad?*

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 41% manifestó que escuchan y miran con atencion cuando le explican una actividad, el 41% indicó que a veces escuchan y miran con atencion cuando le explican una actividad y el 18% señaló que no escuchan ni miran con atencion cuando le explican una actividad.

Tabla 10

¿Entiendes lo que tienes que hacer antes de empezar una tarea?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	5	23%
A veces	10	45%
No	7	32%
TOTAL	22	100%

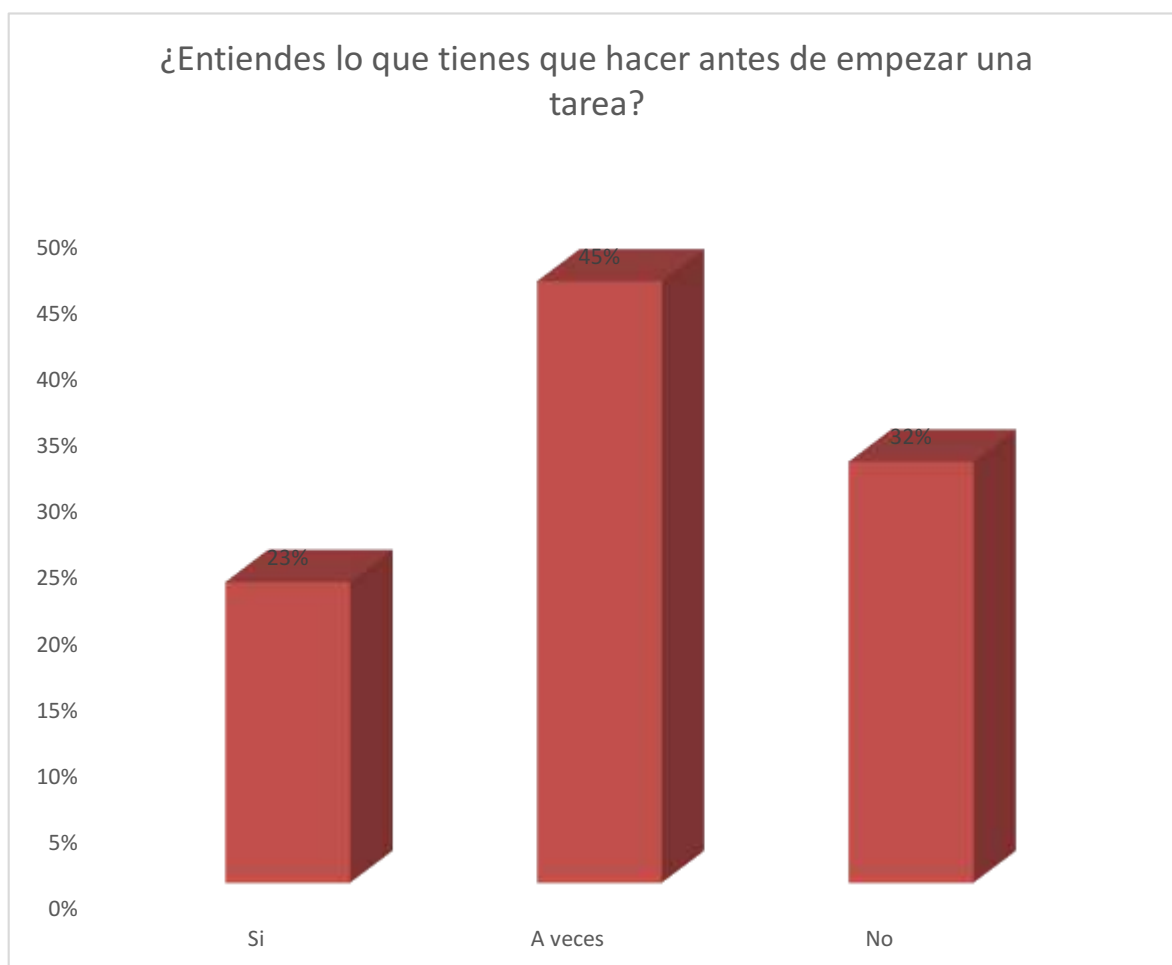


Figura 10 ¿Entiendes lo que tienes que hacer antes de empezar una tarea?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 23% manifestó que entiende lo que tienen que hacer antes de empezar una tarea, el 45% indicó que a veces entiende lo que tienen que hacer antes de empezar una tarea y el 32% señaló que no entiende lo que tienen que hacer antes de empezar una tarea.

Tabla 11

¿Piensas un momento antes de responder o hacer tu trabajo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	8	36%
A veces	12	55%
No	2	9%
TOTAL	22	100%



Figura 11 ¿Piensas un momento antes de responder o hacer tu trabajo?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 36% manifestó que piensa antes de responder o hacer un trabajo, el 55% indicó que a veces piensa antes de responder o hacer un trabajo y el 9% indicó que no piensa antes de responder o hacer un trabajo.

Tabla 12

¿Piensas varias ideas antes de elegir una?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	9	41%
No	9	41%
TOTAL	22	100%

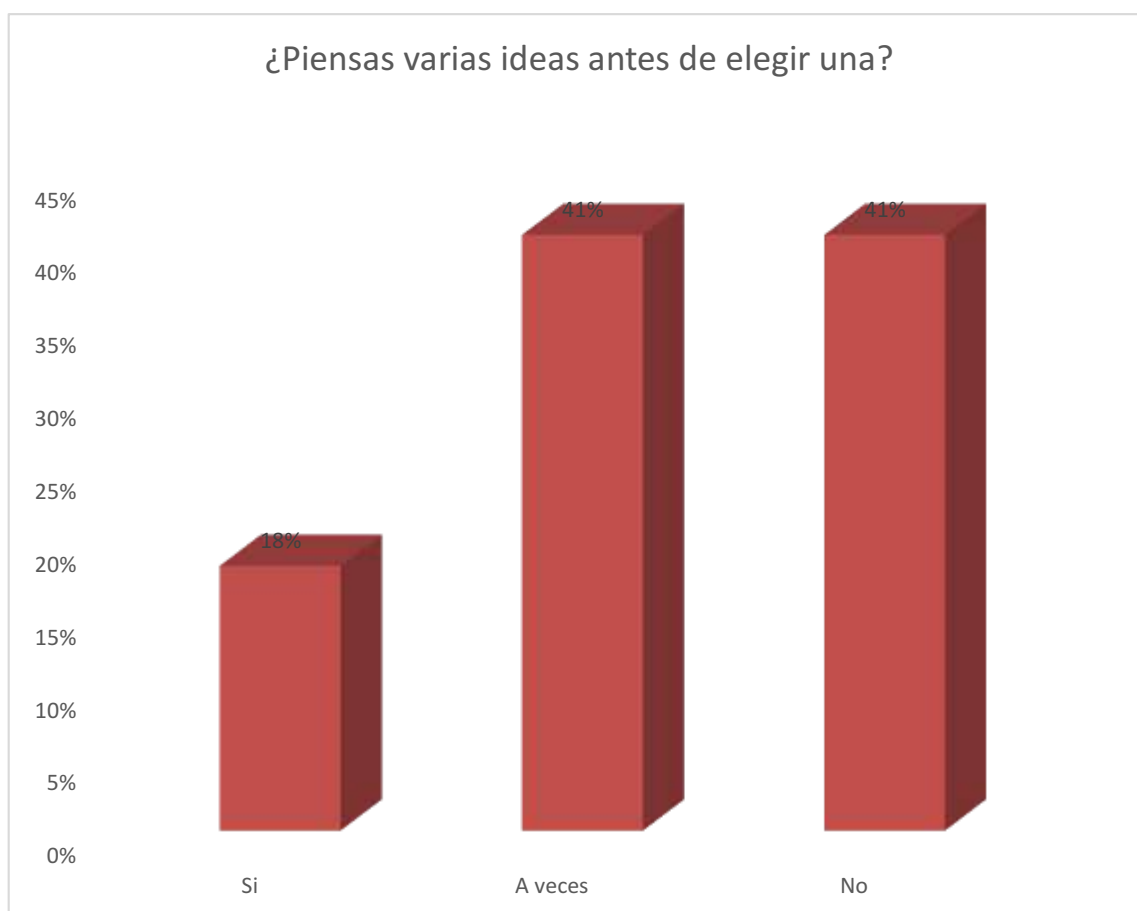


Figura 12 ¿Piensas varias ideas antes de elegir una?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18 % manifestó que piensa varias ideas antes de elegir una, el 41% indicó que a veces piensa varias ideas antes de elegir una y el 41 % señaló que no piensa varias ideas antes de elegir una.

Tabla 13

¿Se te ocurren ideas nuevas para hacer tus trabajos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	9	41%
No	9	41%
TOTAL	22	100%

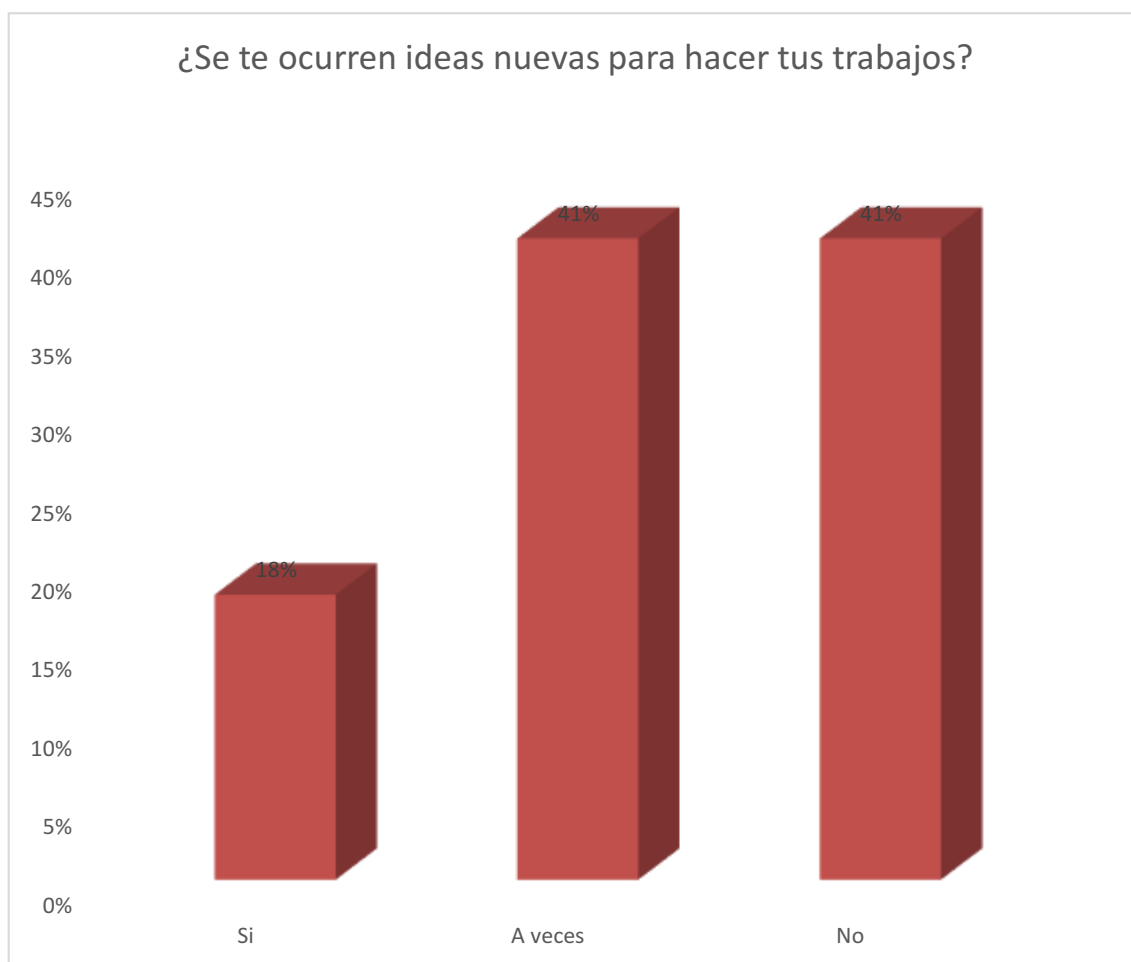


Figura 13 ¿Se te ocurren ideas nuevas para hacer tus trabajos?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó que se le ocurren ideas nuevas para hacer sus trabajos, el 41% indicó que a veces se le ocurren ideas nuevas para hacer sus trabajos y el 41% señaló que no se le ocurren ideas nuevas para hacer sus trabajos.

Tabla 14

¿Te gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	11	50%
A veces	6	27%
No	5	23%
TOTAL	22	100%

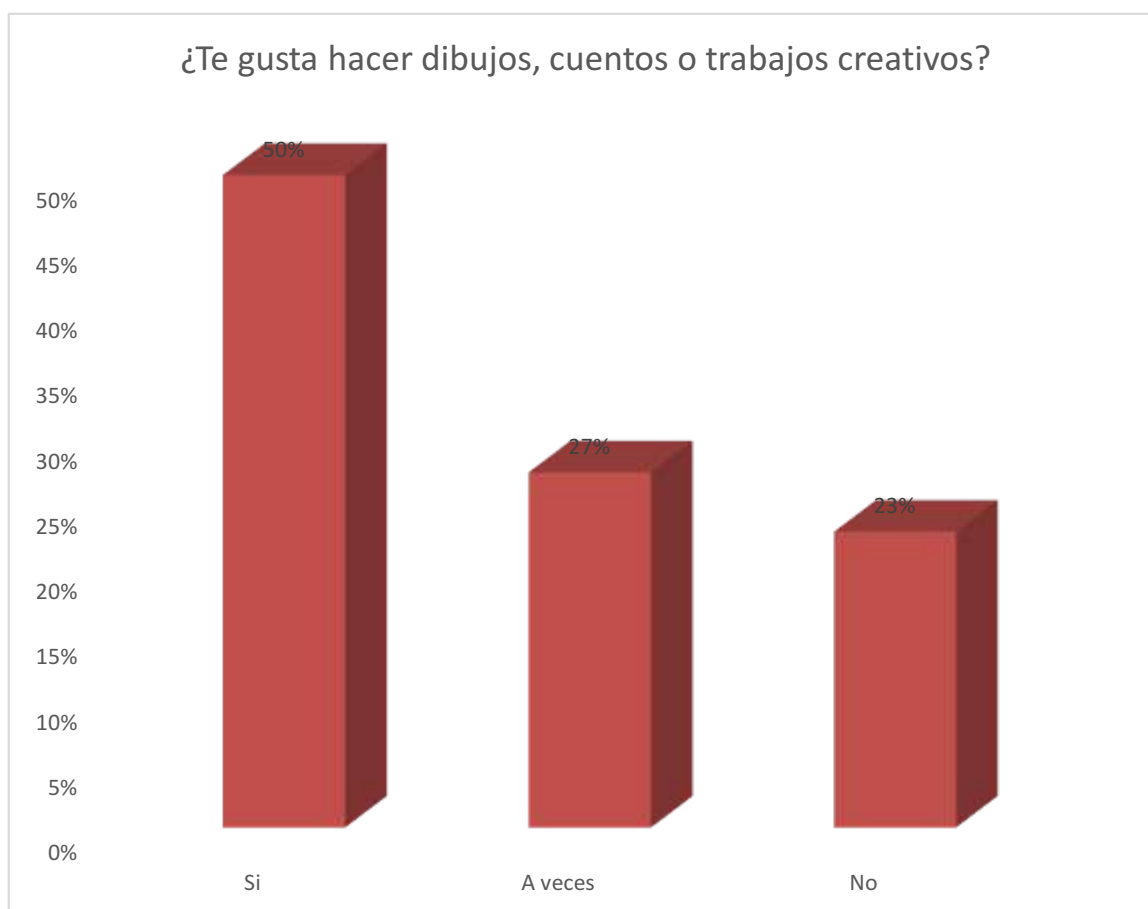


Figura 14 ¿Te gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 50% manifestó que le gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos, el 27% indicó que a veces le gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos y el 23% señaló que no le gusta hacer dibujos, cuentos ni trabajos creativos.

Tabla 15

¿Revisas tu trabajo antes de entregarlo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	14%
A veces	6	27%
No	13	59%
TOTAL	22	100%

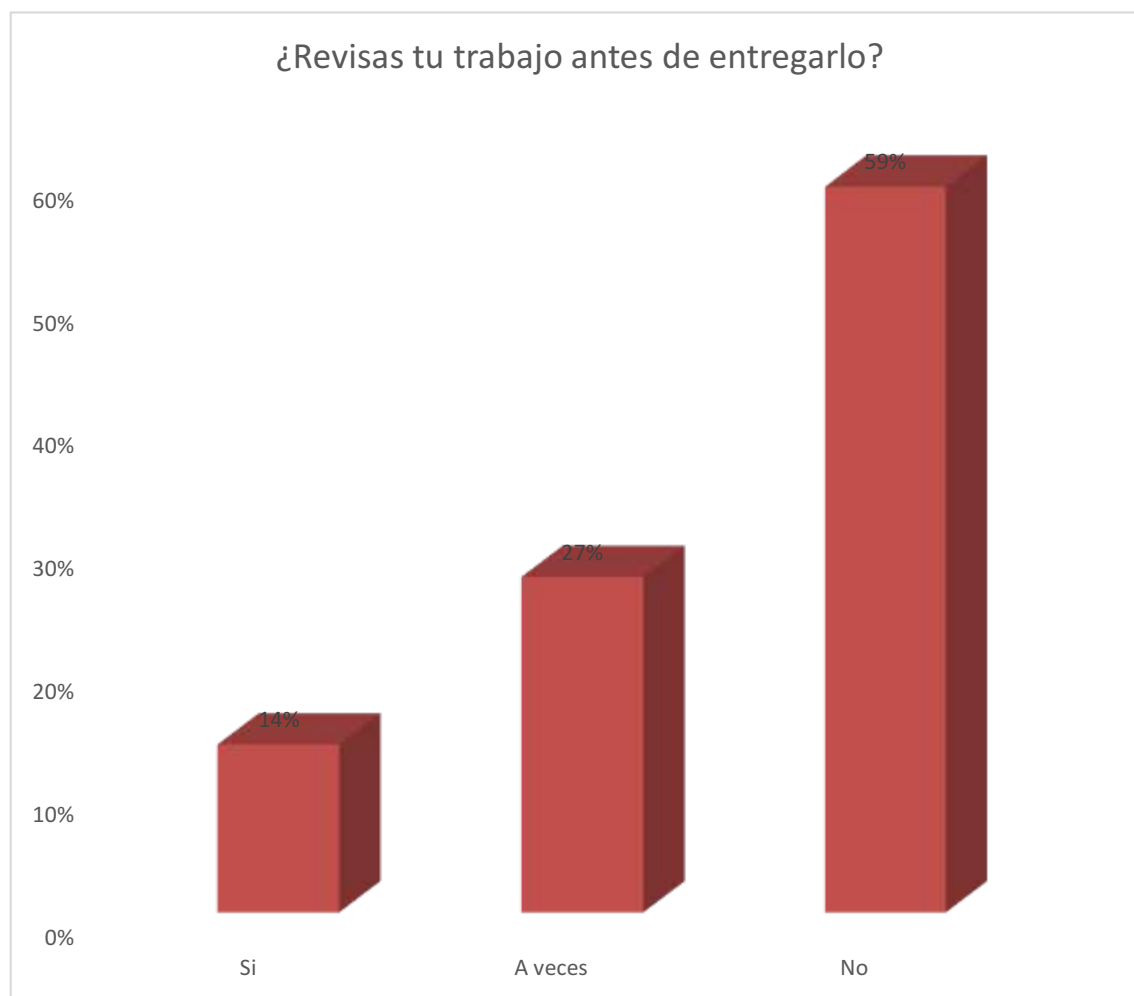


Figura 15 ¿Revisas tu trabajo antes de entregarlo?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 14% manifestó que revisa su trabajo antes de entregarlo, el 27% indicó que a veces revisa su trabajo antes de entregarlo y el 59% señaló que no revisa su trabajo antes de entregarlo.

Tabla 16

¿Corriges tu trabajo cuando la profesora te dice que puedes mejorarlo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	4	18%
A veces	15	68%
No	3	14%
TOTAL	22	100%



Figura 16 ¿Corriges tu trabajo cuando la profesora te dice que puedes mejorarlo?

Interpretación: Se encuestó a 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E. N°20343 de los cuales; el 18% manifestó que corrige su trabajo cuando la profesora le dice que puede mejorarlo, el 68% indicó que a veces corrige su trabajo cuando la profesora le dice que puede mejorarlo y el 14% señaló que no corrige su trabajo cuando la profesora le dice que puede mejorarlo.

4.1 Contrastación de hipótesis

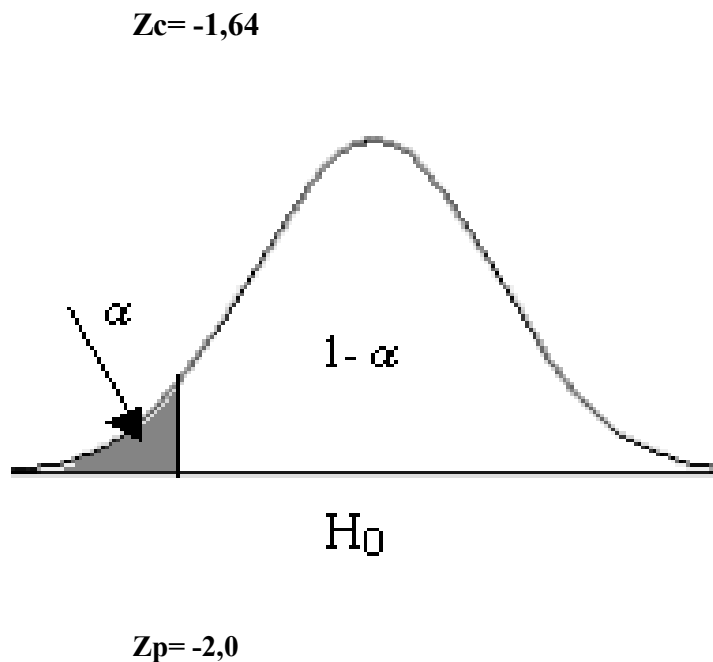
Paso 1:

H₀: Los recursos didácticos no inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025

H₁: Los recursos didácticos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que los recursos didácticos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se afirma que los recursos didácticos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriamá – 2025, dichos resultados tienen relación con Guamushig & Tipán (2025) porque en su investigación titulada *“Recursos educativos para la creatividad y razonamiento en la asignatura de matemática”*, aporta significativamente a la concienciación docente, resaltando la relevancia de incorporar recursos educativos adecuados como un medio para potenciar la creatividad y el razonamiento matemático de los estudiantes (p. 54).

Además, con Tibán (2023) porque en su investigación titulada *“Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica de la escuela Joaquín anda Viteri del cantón Latacunga en el año lectivo 2022 – 2023”*, se concluye que el uso de materiales innovadores favorece la motivación, la participación activa y la interacción en el aula, lo que incide positivamente en los procesos cognitivos del alumnado. En este sentido, los recursos didácticos se consolidan como un elemento clave para dinamizar la enseñanza y propiciar experiencias de aprendizaje más significativas y enriquecedoras en el contexto escolar (p. 148).

Asimismo, con Ortega & Altamirano (2023) porque en su investigación titulada *“Recursos didácticos en el pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho, durante el año escolar 2021”*, se

subraya que la motivación constituye un factor determinante para potenciar el rendimiento creativo de los estudiantes, ya que propicia la formulación de soluciones innovadoras y fortalece su capacidad para enfrentar los desafíos académicos de manera creativa (p. 79).

Por ultimo con Cotera & Llocella (2021) en su investigación titulada “*Recursos didácticos y su influencia en el pensamiento creativo en los estudiantes del ciclo intermedio del Centro de Educación Básica Alternativa N° 107 Daniel Alcides Carrión UGEL 06, Ate Vitarte 2019*”, se concluye que existe una influencia estadísticamente significativa de los recursos didácticos en el desarrollo del pensamiento creativo, reflejada en diferencias altamente relevantes tras la intervención pedagógica ($z = -4,510$; $p < 0,01$), reafirmando la importancia de su uso intencionado en los procesos de enseñanza-aprendizaje (p. 86).

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Se concluye que el uso de los recursos didácticos influye directamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de segundo grado de la I.E. N°20343, evidenciándose que el uso limitado y poco sistemático de materiales educativos repercute negativamente en la capacidad de los estudiantes para generar ideas originales, expresar su creatividad y proponer soluciones novedosas, confirmándose así la hipótesis general de la investigación.
- Se evidencia que los recursos didácticos permanentes, aunque están presentes en el aula, no siempre se emplean de forma intencionada, lo que afecta la motivación y la preparación creativa de los estudiantes.
- Se concluye que el uso poco frecuente de recursos didácticos informativos reduce las oportunidades de reflexión y análisis, dificultando el proceso creativo en los estudiantes.
- Se concluye que los recursos didácticos ilustrativos apoyan parcialmente la creatividad; sin embargo, su aplicación limitada restringe la expresión de ideas y la imaginación.
- Se concluye que el escaso uso de recursos didácticos tecnológicos limita la evaluación y mejora de las ideas creativas, afectando la consolidación del pensamiento creativo.

6.2 Recomendaciones

Para la Institución Educativa

- Se recomienda que la institución educativa fortalezca la planificación institucional promoviendo el uso sistemático de diversos recursos didácticos que estimulen la creatividad de los estudiantes desde los primeros grado.
- Se sugiere promover espacios de capacitación docente orientados al uso creativo e innovador de los recursos didácticos.
- Se recomienda garantizar la disponibilidad y adecuada organización de recursos didácticos permanentes, ilustrativos, informativos y tecnológicos en las aulas.

Para los Docentes

- Se recomienda a los docentes incorporar de manera intencionada y constante recursos didácticos variados en las sesiones de aprendizaje para estimular la imaginación y la participación activa de los estudiantes.
- Se sugiere diseñar actividades que permitan a los estudiantes explorar, crear y expresar ideas originales, utilizando materiales concretos y visuales.
- Se recomienda aprovechar los recursos tecnológicos disponibles como herramientas motivadoras para fortalecer el pensamiento creativo.

CAPÍTULO VII REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

7.1. Fuentes bibliográficas

- Bleger, M. (05 de 11 de 2021). *¿Usa tu pensamiento creativo para salir del molde!* Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/que-es-el-pensamiento-creativo/>
- Cotera Lopez , J. G., & Llocella Cruz, F. (2021). Recursos didácticos y su influencia en el pensamiento creativo en los estudiantes del ciclo intermedio del Centro de Educación Básica Alternativa N° 107 Daniel Alcides Carrión UGEL 06, Ate Vitarte 2019. *Pregrado*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle , Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/27602158-0e59-4826-8566-a05713050c60/content>
- Crosby Garrido, D. (2023). Estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los estudiantes de educación artística musical de la Escuela de Arte de Piura. *Posgrado*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/736c0665-97f5-4289-b4b4-78aab6257cd5/content>
- Equipo Editorial Elearnin . (15 de 01 de 2024). *RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE ONLINE: GUIA COMPLETA Y ACTUALIZADA*. Obtenido de https://editorialelearning.com/blog/recursos-didacticos/#Tipos_de_recursos_didacticos
- Guamushig Lema, M. S. (2025). Recursos educativos para la creatividad y razonamiento en la asignatura de matemática. *Pregrado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1bd402b1-f6ef-4993-951e-d3f33425e28b/content>
- Ortega Proaño , E. S., & Altamirano Ortega , K. C. (2023). Recursos didácticos en el pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”- Huacho,

- durante el año escolar 2021. *Pregrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8108/ALTAMIRANO%20TESIS.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Palomo Pavón, A. (01 de 10 de 2024). *¿Qué son los recursos didácticos?* Obtenido de <https://www.cogiendoimpulso.com/recursos-didacticos-fichas>
- Patiño Realpe, R. d. (2023). Material didáctico creativo para fortalecer las destrezas lógico matemáticas en niños y niñas de preparatoria. Unidad Educativa 28 de septiembre. Ciudad de Ibarra, año lectivo 2021 – 2022. *Posgrado*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13753/2/PG%201299%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Pérez Porto, J. (03 de 06 de 2021). *Pensamiento creativo*. Obtenido de <https://definicion.de/pensamiento-creativo/>
- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (22 de 11 de 2021). *Recursos didácticos*. Obtenido de https://definicion.de/recursos-didacticos/#google_vignette
- Rodriguez, J. (17 de 07 de 2020). *Pensamiento creativo*. Obtenido de <http://www.marianoramosmejia.com.ar/que-es-el-pensamiento-creativo/>
- Tibán Moreno, K. S. (2023). Recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura de cuarto año de Educación General Básica de la escuela Joaquín anda Viteri del cantón Latacunga en el año lectivo 2022 – 2023. *Pregrado*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Pujilí, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f4676108-3439-4a4c-9494-48c4d0041b34/content>

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

CUESTIONARIO SOBRE RECURSOS DIDÁCTICOS Y PENSAMIENTO CREATIVO

Instrucciones: Lee con atención cada pregunta y marca con una (X) la respuesta que mejor describa lo que ocurre en tus clases.

Escala de respuesta: 1 = Sí, 2 = A veces, 3 = No.

Nº	V1: RECURSOS DIDÁCTICOS	1	2	3
	D1: Recursos didácticos permanentes			
1	¿Tu profesora usa siempre la pizarra y materiales del aula para enseñarte?			
2	¿Los libros y cuadernos se usan en clase para hacer actividades creativas?			
	D2: Recursos didácticos informativos			
3	¿Tu profesora usa cuentos, fichas o textos para aprender de forma creativa?			
4	¿Los materiales con información te ayudan a imaginar y crear ideas nuevas?			
	D3: Recursos didácticos ilustrativos			
5	¿En clase usan dibujos, imágenes o láminas para crear o imaginar?			
6	¿Las imágenes te ayudan a expresar tus ideas de manera creativa?			
	D4: Recursos didácticos tecnológicos			
7	¿Tu profesora usa videos, computadora o tecnología en clase?			
8	¿La tecnología te ayuda a crear ideas nuevas en clase?			

	V2: PENSAMIENTO CREATIVO	1	2	3
	D1: Preparación			
9	¿Escuchas y miras con atención cuando te explican una actividad?			
10	¿Entiendes lo que tienes que hacer antes de empezar una tarea?			
	D2: Incubación			
11	¿Piensas un momento antes de responder o hacer tu trabajo?			
12	¿Piensas varias ideas antes de elegir una?			
	D3: Iluminación			
13	¿Se te ocurren ideas nuevas para hacer tus trabajos?			
14	¿Te gusta hacer dibujos, cuentos o trabajos creativos?			
	D4: Verificación			
15	¿Revisas tu trabajo antes de entregarlo?			
16	¿Corriges tu trabajo cuando la profesora te dice que puedes mejorarlo?			

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL: ¿De qué manera los recursos didácticos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la incidencia de los recursos didácticos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025	HIPOTESIS GENERAL: Los recursos didácticos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025	VARIABLE X Recursos didácticos	X1= Permanentes	NIVEL DE INVESTIGACION: correlacional
PROBLEMAS ESPECIFICOS: ¿De qué manera los recursos didácticos permanentes inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025?	OBJETIVOS ESPECIFICOS: Determinar la incidencia de los recursos didácticos permanentes en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025	HIPOTESIS ESPECIFICOS: Los recursos didácticos permanentes inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025		X2 = Informativos	DISEÑO DE LA INVESTIGACION No experimental
¿De qué manera los recursos didácticos informativos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025?	Determinar la incidencia de los recursos didácticos informativos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025	Los recursos didácticos informativos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriama – 2025		X3 = Ilustrativos	TIPO DE INVESTIGACION Básica
			VARIABLE Y Pensamiento creativo	X4= Tecnológicos	ENFOQUE DE LA INVESTIGACION: Cuantitativo
				Y1= Preparación	POBLACION: 22 estudiantes de 2do grado
				Y2= Incubación	MUESTRA: 22 estudiantes de 2do grado de primaria de la I.E 20343
				Y3= Iluminación	ESTADISTICO DE PRUEBA: Spss
				Y4= Verificación	TECNICA: Encuesta.
					INSTRUMENTOS: Cuestionario.
					08 preguntas para medir la variable X

¿De qué manera los recursos didácticos ilustrativos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?	Determinar la incidencia de los recursos didácticos ilustrativos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025	Los recursos didácticos ilustrativos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025			08 preguntas para medir la variable Y
¿De qué manera los recursos didácticos tecnológicos inciden en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025?	Determinar la incidencia de los recursos didácticos tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025	Los recursos didácticos tecnológicos inciden significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la I.E 20343 Luriana – 2025			

.....

ASESOR

.....

PRESIDENTE

.....

SECRETARIO

.....

VOCAL