

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**Programa educativo digital Profuturo para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, Lambayeque**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**AUTOR**

**Andrea Soledad Guerrero Melendrez**

**ASESOR**

**Osmer Agustin Campos Ugaz**

**<https://orcid.org/0000-0002-3876-6605>**

**Chiclayo, 2023**

**Programa educativo digital Profuturo para desarrollar el  
pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria,  
Lambayeque**

PRESENTADA POR

**Andrea Soledad Guerrero Melendrez**

A la Escuela de Posgrado de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Fiorela Anaí Fernández Otoyá  
PRESIDENTE

Ricardo Chaname Chira  
SECRETARIO

Osmer Agustín Campos Ugaz  
VOCAL

## **Agradecimientos**

A Dios por bendecirme y guiarme durante esta investigación.

Al Doctor Osmer Agustin Campos Ugaz, por su apoyo y sugerencias en todo el trabajo de investigación.

A los educandos del colegio Juan Manuel Iturregui de Lambayeque por la participación en cada una de las sesiones programadas.

A mi sobrina Helen Esmeralda Neyra Guerrero, por su apoyo incondicional.

---

INFORME DE ORIGINALIDAD

---

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

FUENTES PRIMARIAS

---

1	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	1%
6	Ignacio Javier Salamanca Garay, María Graciela Badilla Quintana. "Del pensamiento computacional al pensamiento creativo", Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 2021 Publicación	1%
7	<a href="https://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%

---

## Índice

Resumen .....	6
Abstract .....	7
Introducción .....	8
Revisión de literatura .....	12
Materiales y métodos .....	20
Resultados y discusión .....	22
Conclusiones .....	34
Recomendaciones.....	34
Referencias.....	35
Anexos.....	39

## Resumen

En las instituciones educativas, no se desarrolla adecuadamente el potencial creativo del niño. Lo cual se debe principalmente, a la constante de un aprendizaje reiterativo basado en un enfoque tradicional, ocasionando en el estudiante temor a errar, a la crítica, a la frustración y al ridículo; ocasionando una actitud de rechazo hacia un comportamiento que arriesga, desarrolla y crea. Asimismo, se debe al escaso conocimiento en la utilización de la tecnología. En este sentido, se planteó como objetivo: el desarrollo del pensamiento creativo en el alumnado de 1º grado “A”, haciendo uso del programa educativo digital Profuturo. Para lo cual, se realizó un análisis cuantitativo de diseño cuasi experimental, que radica en la aplicación de un pre y post test a ambos grupos conformados por 35 estudiantes cada uno. Los resultados en relación al grupo empírico en el pretest, evidencian que 51.4% de educandos formaban parte del nivel de proceso y 48.6 % del nivel de inicio. En el post test se evidenció una notable variación, respecto a los resultados antes mencionados (pre test), logrando alcanzar el nivel de logro esperado 66% y logro destacado con un 34%, ninguno en nivel de inicio o proceso. Finalmente, concluimos que el programa educativo digital Profuturo, promueve un desarrollo integral de las habilidades del pensamiento creativo en el alumnado.

**Palabras claves:** Programa digital, pensamiento creativo, plataforma Profuturo.

### **Abstract**

In educational institutions, the child's creative potential is not adequately developed. Which is mainly due to the furtherance of repetitive learning based on a traditional approach, causing the student to fear making mistakes, criticism, failure and ridicule; generating an attitude of rejection towards a behavior that risks and creates. Likewise, it is due to the scarcity of knowledge about the use of technological tools. On this detail, the nature of the research responds to the question: What effects does the implementation of the digital educational program PROFUTURO have to develop creative thinking in first grade "A" and "B" students of the Juan Manuel educational institution Iturregui de Lambayeque? The objective was to develop creative thinking in 1st grade "A" students using the PROFUTURO digital educational program. For this, a quantitative study of quasi-experimental design was carried out, which lies in the application of a pre and post test to both groups made up of 35 students each. The results in relation to the empirical group in the pre-test showed that 51.4% of students were part of the process level and 48.6% of the beginning level. In the post-test, a notable change was evidenced, with respect to the results obtained previously (pre-test), reaching the expected level of achievement of 66% and achieved outstanding with 34% and none at the beginning or process level. Finally, we conclude that the PROFUTURO digital educational program, promotes a comprehensive development of creative thinking skills in students.

**Keywords:** Digital program, creative thinking, PROFUTURO platform.

## **Introducción**

Hoy en día, se viene desplegando una serie de variaciones en el entorno educativo, lo que conlleva a los docentes a desarrollar habilidades de un nivel superior, de lo cual, un claro ejemplo sería el pensamiento creativo. Este pensamiento, nos permite procesar y edificar conocimientos, ser conscientes de nuestro mundo real, dando como resultado la habilidad de examinar, comprobar, deducir, emitir juicios, razonamientos, o, en resumidas cuentas, el pensar en sí mismo (Jordan, 2019). Este es un elemento cognitivo de la inventiva humana, al consolidarlo nos permitirá dar solución a situaciones problemáticas en nuestra vida, brindando soluciones adecuadas, novedosas y originales (Salamanca y Bonilla, 2021).

Antiguamente, se creía que el ser humano sólo respondía de manera lógica, tradicional y convencional, mas no, de forma autónoma, libre y creadora. Es por ello, que al principio de la historia el estudiante era considerado como un destinatario de la información. En otras palabras, el estudiante era considerado como una tabla rasa que sería ocupada con datos transmitidos por el docente; y no como el protagonista activo de la edificación de su propio aprendizaje. (Falieres y Antolin, 2003). De este modo se obligaba al educando a copiar patrones y memorizar soluciones ya establecidas, generando en ellos un comportamiento de aceptación sin producción de ideas nuevas (Betancourt, 2008).

La sociedad actual necesita de personas creadoras, innovadoras y originales; que den solución a múltiples problemas, los cuales no pueden ser solucionados tradicionalmente (Salamanca y Badilla, 2021). Esto fue lo que motivó a investigar sobre la creatividad. Uno de los pioneros fue Guilford, en 1950, con su conferencia titulada: “Creativity “, en la que este autor redescubría el término. Él, por decir de alguna manera, da el inicio a un cúmulo de estudios sobre la creatividad, que hasta ese momento ocupaba muy poco espacio en la actividad de los investigadores. Estas investigaciones, mostraron buenos resultados en distintos campos: económicos, políticos, educativos, etc. Lo que permitió poner en marcha programas para desarrollar la creatividad (UNESCO, 2019).

Si analizamos la realidad actual, encontramos docentes que enseñan de manera tradicional, transmitiendo conocimientos de manera mecánica y no brindan al estudiante medios adecuados para que él, sea el constructor de su propio aprendizaje. Al respecto, Arredondo (2006) afirma que, a nivel general, existen instituciones educativas donde la característica primordial de determinados educadores es fomentar un aprendizaje reiterativo en base a tareas

mecánicas, intervenciones orales y exámenes memorísticos, etc.; lo que supone la reducción de su creatividad e imaginación.

Si nos damos cuenta la Educación Latinoamericana no escapa a esta realidad, ya que la participación del educando en los procesos del desarrollo creativo es mínima, el estudiante se siente insatisfecho, cuando se le presentan conflictos y es incapaz de resolverlos, debido a que su poca creatividad y producción de ideas no le permite seguir avanzando en el proceso educativo; en todo caso busca la deserción (Betancourt, 2008). Esto se debe a que los niños de este tiempo son atraídos a percibir pasivamente a través de los sentidos en lugar de expresar provechosamente sus ideas y emociones. Pero si en las instituciones educativas se proporcionara un ambiente adecuado, seguro, acogedor y estimulante ayudaría positivamente a desarrollo esta habilidad de orden superior (Carvalho et al., 2021).

Son múltiples las indagaciones que se han elaborado en base al pensamiento creativo en diversos países. En Chile, se comprobó que los pensamientos, computacional y creativo están entre sí relacionados porque influyen de forma significativa a un nivel de  $p < .001$  y  $p < .005$  en las cuatro dimensiones del pensamiento creativo, las cuales son: fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración (Salamanca y Bonilla, 2021).

En el Perú, podemos notar que nuestro nivel educativo con respecto a los demás países es muy bajo, nuestros estudiantes están lejos de pertenecer a un mundo moderno, innovador, competitivo, con ambiciones estructuradas para lograr el éxito. Es inequívoco que, según (OECD, 2020) los educandos peruanos van dejando de formar parte de los últimos lugares, mostrando una leve mejora que puede deberse a la implementación y enriquecimiento de experiencias, teniendo como un pilar de la educación, el desarrollar la innovación y la creatividad, que impulsa el desarrollo de conocimientos inéditos en la totalidad de ámbitos del arte, saber y cultura. (Ley General de Educación, Art.8). Además, uno de los propósitos de la educación peruana es el crecimiento de la innovación, creatividad, expresión y apreciación a través de diferentes manifestaciones. Asimismo, el Proyecto Educativo Nacional al 2036, tiene como objetivo fundamental liberar la iniciativa, creatividad, aptitud de innovación y de respuesta a los requerimientos de cada persona y comunidad.

A nivel local vemos que no estamos ajenos a la problemática que se viene describiendo, debido a la existencia de docentes que aún realizan la enseñanza tradicional y no utilizan las estrategias y medios adecuados para acrecentar la creatividad en los educandos.

Esto se pudo notar en una de las Instituciones Educativas de Lambayeque, específicamente en 1º grado “A” del nivel primario. Si bien es cierto, la docente encargada de este grupo es poseedora de muchos conocimientos, pero, le da más importancia a los contenidos que a la metodología de enseñanza, ella, no aplica los procesos didácticos ni pedagógicos de las diferentes áreas que ayudan al estudiante a conectar lo que saben con la nueva información que recibe. Además, no hace participar al estudiante en la búsqueda de desarrollar su pensamiento creativo, frenando la solución a diversos problemas. Asimismo, se observó que la docente no utiliza las Tecnologías que tiene a su alcance, debido al desconocimiento del manejo de estas. Pero como docentes debemos de tener en cuenta que vivimos en la era digital o del conocimiento, la cual, suscita constantes cambios, en diversos aspectos como lo cultural, lo educativo, lo político, lo social y lo tecnológico, instando a los docentes a capacitarse continuamente para brindar educación de calidad. Se plantea que por medio de estrategias didácticas y mecanismos tecnológicos se promueva mejores aprendizajes, es decir un “sujeto participativo, activo, creativo, autónomo y reflexivo en la construcción de su conocimiento propio” (Moreno, 2011, p. 3).

Ante esto la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021). Afirma que las TIC ayudarían a los educandos a ser “competentes; aptos para analizar, indagar y evaluar información; solucionadores de problemas y creativos usuarios, seleccionadores de eficaces decisiones en mecanismos de productividad; colaboradores, comunicadores, productores y publicadores; responsables e informados ciudadanos, capaces de contribuir a la sociedad” (Nuñez, 2014, p.11). En resumidas cuentas, los educandos al manejar las TIC irán adquiriendo nuevas habilidades que les permitirán generar nuevos conocimientos.

Por lo tanto, convencida de que la mejor manera para acrecentar el pensamiento creativo en los educandos, es utilizando las TIC, en particular el programa educativo digital Profuturo, ya que es más atractivo para su edad. Por tal razón se aplicó dicho programa para desarrollar el pensamiento creativo en los educandos del grupo experimental (1º “A”). Ante esta situación, se propone la ulterior problemática de investigación: ¿Qué influencia tiene el

programa educativo digital Profuturo en el desarrollo del pensamiento creativo en el alumnado de (1º “A”) de la Institución Educativa de Lambayeque? Como respuesta a este cuestionamiento, se diseñó la presente investigación, teniendo como fin principal el desarrollo del pensamiento creativo en el alumnado de 1º grado “A” de educación primaria de una Institución Educativa de Lambayeque, haciendo uso del programa educativo digital Profuturo. De esta manera, se precisó como propósitos específicos: 1). Identificar el nivel del pensamiento creativo asociado a la habilidad de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad en los educandos de 1º grado “A” y “B” de educación primaria de la Institución Educativa de Lambayeque; 2). Aplicar el programa educativo digital Profuturo en el grupo empírico; 3). Analizar el impacto del programa educativo haciendo uso de la plataforma Profuturo a manera de instrumento para acrecentar el pensamiento creativo asociado a la habilidad de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad en el alumnado de 1º grado “A” y “B” de educación primaria de la Institución Educativa de Lambayeque.

La presente investigación, se cimenta en el hecho de que todo ser humano es creativo gracias a un Dios todopoderoso que nos hizo a imagen y semejanza suya (Génesis: 1, 26). Entonces, a semejanza de su creador, el hombre también es creador, tiene esa capacidad e inteligencia. Su acción creadora consiste en hacer algo nuevo y original, sobre lo que ya existe. Tal como afirma Melendo (2001) “Que la capacidad innovadora del sujeto personal es justamente la novedad de la persona que viene a este mundo, lo que permite calificar, a todas y cada una de ellas, como un ente creativo. Ya que cada persona agrega al universo algo de innumerable valor que antes de ningún modo se incluía en él” (p.119). Si las personas tenemos la capacidad de inventar y crear cosas nuevas, solo debemos de descubrirlas y perfeccionarlas para alcanzar el nivel necesario para dar solución a nuestras necesidades. Debido a esto, es indispensable desarrollar la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración en los niños, para que sean auténticos, creativos, innovadores y no imitadores de los demás.

Por estas razones, se aplicó el programa educativo digital Profuturo, para acrecentar 4 destrezas del pensamiento creativo en el grupo experimental. Esta investigación posee relevancia ya que permitirá a los educandos acrecentar las destrezas del pensamiento creativo interactuando con las tecnologías. Asimismo, servirá como una herramienta de consulta para la Institución Educativa en el manejo de dicho programa.

## Revisión de literatura

A nivel nacional, Merino (2021) en su tesis doctoral “Programa Scratch en el desarrollo del pensamiento creativo en educandos de primaria”. Desarrolló un estudio sistemático de 27 publicaciones entre los años 2015 y 2020, los cuales pertenecen al Continente Europeo (13), americano (11) y asiático (3), de especial forma localizadas en la base de datos Scopus, ProQuest; Ebsco Host, ResearchGate, y Science Research. En su investigación se evidencia influencias altamente sólidas entre el uso del Scratch y el acrecentamiento del raciocinio creativo. Los productos muestran la influencia positiva que tiene la tecnología en la educación para acrecentar el raciocinio creativo. Los infantes del siglo XXI son nativos digitales, entonces aprovechemos estos medios para crear contenidos interactivos de alta demanda cognitiva que nos permita desarrollar las habilidades del pensamiento creativo.

Baenz y Telaya (2021) en su investigación aplicada al estudiantado de arquitectura en una universidad particular de Lima, hizo uso de un diseño no empírico transversal correlacional no casual, estimando una muestra de 218 estudiantes de 18 a 25 años (V y VIII ciclo). Los resultados mostraron que hay una significativa relación entre la subdimensión de elaboración de la creatividad gráfica y la dimensión deducción del raciocinio crítico ( $r_s = .14, p < .05$ ). En el grupo de rendimiento fetén de raciocinio crítico se halló vínculo relevante y positivo entre la dimensión título de creatividad gráfica y el raciocinio crítico ( $r_s = .275, p < .05$ ).

Adicionalmente, Vargas (2020) en su estudio tipo sustantivo o de cimiento, con diseño descriptivo correlacional y método deductivo hipotético, donde su población fue conformada por 307 alumnos, con muestra probabilística de 100 educandos. Los resultados dieron evidencia que existe vínculo relevante entre el pensamiento creativo, en su totalidad y por dimensiones las cuales son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, sumado al pensamiento crítico del alumnado del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Divino Niño, en el año 2019.

Al observar las investigaciones de Baenz y Telaya (2021) y Vargas (2020) podemos notar que si hay relación significativa entre estas dos aptitudes de nivel superior (pensamiento crítico y creativo), por ende, debemos desarrollarlas desde la infancia para aprovechar y fortalecer las destrezas del alumnado.

Jordan (2019) en su tesis doctoral “Pensamiento crítico, Pensamiento creativo e inteligencia emocional en educandos de la escuela militar de Chorrillos”. Concluyó que desarrollar el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental porque permite al estudiante procesar y desarrollar conocimientos, asimismo serán conscientes del mundo real, y es por medio de él que faculta examinar, verificar, deducir, emitir juicios, razonamientos, o, en resumidas cuentas, el pensar en sí mismo. Los resultados muestran la trascendencia de desarrollar el pensamiento creativo: desde el colegio, al hacerlo tendremos mejores ciudadanos, capaces de solucionar problemas y aportar a la sociedad.

A nivel internacional, Salamanca y Bonilla (2021) en su estudio correlacional no experimental transversal en estudiantes de secundaria, en una muestra a 275 estudiantes de 7 colegios distintos de Chile. El producto obtenido revela que el raciocinio computacional e inventivo están entre sí relacionados porque influyen de manera significativa a un nivel de  $p < .001$  y  $p < .005$  en las cuatro dimensiones del pensamiento creativo: elaboración, flexibilidad originalidad y fluidez. Estos datos manifiestan que el pensamiento creativo es un elemento cognoscitivo de la inventiva humana y al reforzarlo o estimularlo nos permitirá resolver diversos problemas de manera adecuada.

Carvalho et al. (2021) en su investigación “Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo”. Llegaron a la conclusión que educar es la clave para sobrevivir en este mundo globalizado, donde la creatividad es un aliado para tener educandos capacitados para enfrentar los retos que se les presente. Los resultados muestran que las escuelas juegan un papel primordial en el acrecentamiento del pensamiento creativo, para ello, los responsables del sistema educativo tienen la tarea de incluir en su programación actividades y espacios adecuados para la creatividad.

### **Teorías del aprendizaje de Vygotsky, Bruner y Ausubel**

Vygotsky (como se citó en Falieres y Antolín, 2003), considera que la creatividad está latente en las personas, y es posible desarrollarla. Esto indica, que no solo los genios son creativos, sino todas las personas, lo único que tenemos que hacer es desarrollarla imaginando, transformando y creando cosas que sean significativas para nosotros y para los que nos rodean. Él, considera necesario buscar la génesis de la creatividad en la infancia, a través de distintas técnicas y estrategias.

Asimismo, Bruner (2001) menciona que una ventaja de la estrategia del descubrimiento, reside en que se produce una actividad superior que aumenta la expectativa del niño por su habilidad de solucionar problemas automáticamente. Ésta, ayudará a que el aprendiz capte, transfiera y transforme conocimientos, también colaborará para lograr el máximo nivel respecto al desarrollo de sus capacidades, captar la estructura de conocimientos en base a la confrontación de situaciones nuevas con anteriores; para transmitir los aprendizajes.

También Ausubel (1983), señala que para que un aprendizaje sea significativo en los estudiantes, tanto los recursos para aprender, como el individuo (estudiantes) que aspira conocer, deben tener una serie de requerimientos. En cuanto a los recursos para el aprendizaje, deben tener sentido por sí mismos, no ser arbitrario, y estar estructurado correctamente. En palabras del propio autor, los recursos deben ser potencialmente significativos para los educandos. Los materiales educativos permiten realizar una clase activa y dinámica, facilitando de este modo la interacción entre alumno - alumno y docente – alumno.

Después de revisar estas teorías, podemos decir que para llevar a delante un programa que genere aprendizajes significativos, los docentes debemos de dejar de transmitir contenidos, para ser guías en la construcción de conocimientos.

Teoría del pensamiento divergente de Guilford, este autor es el que da inicio a estudios sobre el pensamiento divergente; rompiendo con lo establecido por investigaciones anteriores, donde se consideraba que la creatividad era privativa de algunos “iluminados”, “talentosos”, “seres únicos”, “genios”, etc. Y es así que da inicio a estudios e investigaciones que abordan aspectos relacionados con la creatividad.

Guilford (1978) plantea que el pensamiento divergente está directamente relacionado con la creatividad. Este se caracteriza por buscar múltiples respuestas y alternativas ante un problema o situación. Utilizando distintos caminos que le permiten explorar nuevas respuestas y al reforzarlo, logrará solucionar situaciones complejas con flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración (Salamanca y Badilla, 2021).

Teoría del pensamiento lateral de De Bono, la teoría de De Bono, nos aclara un poco más el panorama sobre el pensamiento lateral o divergente, afirmando que la función del raciocinio lateral trata de aventajar la totalidad de las restricciones propias del raciocinio

vertical o lógico a través de la reconstrucción de modelos, estructurando la información para ideas inéditas. Es decir, que el pensamiento vertical o tradicional es selectivo mientras que el pensamiento lateral o divergente es creativo; el primero, solo busca un camino para resolver problemas, en cambio el otro no selecciona, sino que explora todos los posibles caminos para encontrar una multitud de ideas: buenas, intermedias, falsas, irrelevantes o irreales (De Bono, 1991).

Este autor, considera al pensamiento lateral como algo susceptible de aprenderse y mejorarse, con lo cual estamos de acuerdo por las investigaciones realizadas, que demuestran que todos nacemos con la capacidad de crear, sólo nos hace falta desarrollarla. Por ello De Bono creo la técnica de los 6 sombreros, los cuales tienen una función y un color característico.

Pensamiento creativo, el hombre es creativo por naturaleza. Existen como hemos visto explicaciones diversas de los autores revisados que lo corroboran; por otro lado, si se quiere explicar esta naturaleza creadora desde otra perspectiva, una más espiritual y ligada con la creencia religiosa que profeso, puedo afirmar que somos creativos gracias a Dios nuestro Creador y que, a su imagen y semejanza, los seres humanos también tenemos la capacidad e inteligencia para crear. Esta acción creadora, a diferencia de la de Dios, no crea de la nada, sino de lo que ya existe.

De Bono (1991) lo define como “La capacidad de producir muchas respuestas o soluciones, frente a una misma cuestión” (p.53). Asimismo, Gamarra y Flores (2020), lo definen como la capacidad para solucionar problemas de forma innovadora, donde es capaz de establecer propuestas, objetivos, evalúa y crea. Además, Toapanta (2020), afirma que es la destreza de gestar inéditas ideas y modificar la realidad. Al generar ideas novedosas supone salir de lo rutina: descubrir nuevas formas, estilos mejores y una mayor flexibilidad ante lo instituido (Chirinos, 2003).

Gonzaga (2022) afirma que el pensamiento creativo es una competencia que moldea y acrecienta, partiendo de integrar procesos cognitivos, afectivos y psicológicos y que predispone a todo individuo a estructurar contestaciones novedosas y originales frente a determinada postura, buscando una variedad de alternativas que genere nuevas producciones. Asimismo, el Ministerio de Educación (2021), conceptualiza al pensamiento creativo como. “La forma del raciocinio que usa la inventiva y el raciocinio lateral, constituye una aptitud

cognitiva que conduce a la búsqueda y elaboración de una respuesta inédita o prístina que permite transformar la realidad” (p.102). Entonces podemos decir, que el pensamiento creativo es la destreza que te faculta a generar ideas prístinas e inteligentes, para resolver problemas o situaciones que se nos presenten.

En conclusión, todas las personas nacemos con la predisposición para ser creativos, el nivel de alcance dependerá de la estimulación recibida de nuestro entorno. Por consiguiente, es de vasta trascendencia fomentar el desarrollo de esta desde edades tempranas y continúe a lo largo de su vida, teniendo como resultado una sociedad plagada de personas creativas.

Además, se determina que el pensamiento creativo posee cuatro destrezas que son: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración, las que deberían tomarse en cuenta para su progreso.

La Originalidad, es la habilidad para cavilar y crear lógicas, claras, concisas e inusitadas ideas, que al mismo tiempo sean atractivas (Gonzaga, 2022). Esta habilidad brinda al estudiante exclusividad, interés y aportación social (Jordan, 2019). El niño que posee esta característica, será capaz de conseguir una respuesta nueva, pertinente y única en su género (De Bono, 1991). Además, Vallejos (2019), afirma que esta habilidad permite crear atractivas, inusuales y prístinas ideas frente a complejas y variadas situaciones.

En la actualidad, vemos que ser original es sinónimo de nuevo o novedoso que reemplaza a lo ya creado mejorándolo y dándole mejores funciones. Lo nuevo atrae y causa interés en las personas, lo cual no necesariamente tiene que ser superior o mejor a lo antiguo (Amegan, 1997).

Debemos de tener en cuenta, que no existen niveles de originalidad establecidos como tales, sino que se crean de acuerdo a la realidad que se está viviendo en ese momento. Por ejemplo, un niño logra crear juguetes con material reciclado que tiene en casa, para la familia es algo original y creativo lo que el niño ha realizado, pero para la sociedad no es algo nuevo. Aunque a veces se logra crear cosas que trascienden fronteras y sirve a muchas personas. Como seres humanos dotados de este don, debemos desarrollarlo cada día hasta convertirnos en personas originales y no copiar lo que los demás hacen, sino ser un ejemplo a seguir.

La Fluidez, es la destreza de fabricar en calidad y cantidad ideas de un modo persistente y espontánea (Jordan, 2019). Esta característica, permite analizar todas las posibles formas de

resolver una situación, con el propósito de tener opciones múltiples para resolver un problema (Vallejos, 2019).

Las personas que tienen fluidez mental, son aquellas que tienen gran capacidad de crear ideas con mayor facilidad que las personas comunes. Es decir, generalmente tienen un cúmulo de ideas frente a una misma situación (Amegan, 1997).

Hoy, vemos que el término fluidez se utiliza indiscriminadamente en una amplia gama de actividades, para algunos autores, esta encuentra en el lenguaje un terreno más apropiado para su práctica y desarrollo. Pues la persona que posee esta habilidad es aquella que puede mantener una conversación fluida de manera coherente y cohesionada. Ante ello De Bono (1991), afirma que la fluidez es la habilidad que nos faculta para emisión de un rápido flujo de ideas y preguntas, a su vez considera múltiples soluciones posibles frente a un hecho o un problema dentro de un preciso intervalo de tiempo, utilizando técnicas de grupo como el “Braistormig o tormenta de ideas”, para estimular la generación de las ideas nuevas y útiles.

La Flexibilidad, es la habilidad de transformar, romper esquemas, métodos y orientaciones en busca de caminos nuevos (Jordan 2019). Esta característica, permite al estudiante adaptarse a un nuevo escenario, siendo flexible al cambiar lo establecido e incluir cosas nuevas. Por ejemplo, un estudiante posee esta habilidad si se adapta a cualquier contexto o situación con facilidad. Es aquel que sabe aprender de sus errores, permitiendo a los demás hacer juicios o sugerencias sobre su actuar (De Bono, 1991).

Asimismo, Vallejos (2019), afirma que la flexibilidad es la capacidad que tiene el estudiante para pensar y buscar diversas alternativas de solución.

Entonces, podemos decir que un estudiante es flexible cuando se adapta al cambio, aceptando la opinión y sugerencia de los demás. Este estudiante, se abre a los demás escuchando su forma de pensar y aceptando sus aportes para tener mejores logros.

La Elaboración, es la habilidad de sumar componentes o detalles a las ya existentes ideas, variando sus particularidades con complejidad (Jordan, 2019). Esta característica, permite al estudiante perfeccionar sus ideas, modificando, agregando o quitando algo para tener un mejor producto (Gonzaga, 2022).

La elaboración es un trabajo de construcción y de composición. Esta requiere un proceso de racionalización donde actúen múltiples procesos mentales que nos ayuden a sistematizar, estructurar o seleccionar un orden de ideas creativas, como, por ejemplo: operaciones de representaciones, de reconocimiento de problemas, de relación o acción (De Bono, 1991). Es así que, en la práctica, llevar a cabo un plan de investigación, una idea innovadora o una obra artística, exige un proceso de trabajo continuo y riguroso que requiere organización, disciplina, y los medios personales o técnicos para llevarlo a cabo.

Por lo tanto, la elaboración es la capacidad que tiene una persona para integrar diversos componentes frente a un problema o situación, agregando o quitando detalles para mejorar su trabajo. Esta persona es analítica, precisa, concisa e influyente (Amegan, 1997).

Las TIC han transformado de manera decisiva nuestra sociedad en los últimos años, en especial desde la pandemia del 2019 que de alguna manera nos obligó a utilizarla para poder continuar nuestras vidas. La educación no es ajena a esta situación, pues los niños de nuestra época son nativos digitales, por ende, no podemos dejarlas de lado, sino al contrario aprovecharlas para generar mejores aprendizajes. Frente a esto Cabero (2007), manifiesta que las TIC son un cúmulo de tecnologías diseñadas para ejecutar información y transmitirla de uno a otro lugar sin restricciones de tiempo ni distancia.

Gilbert (2006), afirma que las TIC se transforman a la par del crecimiento de la sociedad. De elementos asequibles hasta complejos, los cuales son segmentados en tres tecnológicos sistemas notoriamente definidos que son la comunicación, información y la informática, cada sistema tecnológico posee una función y está orientado a transmitir, acopiar y propagar la información.

Asimismo, Martínez (2009) expresa que las TIC son medios y no fines, ya que, son mecanismos y recursos de edificación que favorecen el aprendizaje, el acrecentamiento de capacidades y diversos estilos de aprender. Si los docentes nos capacitamos en el uso de las herramientas virtuales lograremos crear clases dinámicas e interactivas que le permitan al estudiante construir nuevos conocimientos. Por lo tanto, podemos decir que vivimos inmersos en la era tecnológica, lo cual nos obliga a estar a la vanguardia de estos, capacitándonos continuamente para poder guiar a nuestros estudiantes.

Profuturo es un programa educativo creado por la fundación telefónica y Caixa, que busca apoyar a la educación en la reducción de la brecha educativa, llegando a los lugares más lejanos e inhóspitos donde no hay señal de cobertura, brindando a los niñas y niños igual oportunidad de desarrollo que los de una ciudad. Este programa desea convertirse en referente global en la innovación y transformación educativa, ayudando a millones de niños. <https://www.fundaciontelefonica.com/educacion/profuturo>.

Este programa Profuturo quiere brindar una educación con igualdad de pertinencias para la totalidad de niños sin importar su nivel social o económico, obsequiando kits completos que constan de una maleta con tablets, ordenador, proyector, router wifi, sai, etc. Asimismo, capacitan de manera gratuita a los profesores en la utilización de esta plataforma.

Esta propuesta anexiona recursos educativos, tecnologías y metodologías de instrucción aprendizaje que busca consolidar a educadores y educandos en el acrecentamiento de destrezas imprescindibles para desarrollarse en la sociedad actual, tanto en el campo personal como profesional.

En la mayoría de colegios nacionales del Perú, se está trabajando con este programa brindando a los profesores y estudiantes mecanismos para el aprendizaje. Para la mayoría de educandos de zonas rurales son cosas nuevas que nunca habían visto o interactuado, permitiéndoles conocer y descubrir nuevos conocimientos.

Este programa se centra en 10 claves para lograr su éxito: educación de calidad para todos, inclusión digital para todos, personalización y seguimiento de aprendizajes, motivación a docentes y estudiantes, empoderamiento a docentes y escuelas, contribuir al crecimiento económico, crear un laboratorio mundial, un proyecto abierto a todos, solucionar problemas y brindar oportunidad, impactar a millones de niños

Si este programa digital se aprovecha de manera correcta, se puede cambiar la situación de los estudiantes de bajos recursos, brindándoles oportunidades y dotándolos de aptitudes que son necesarias para desenvolverse en este tiempo.

## Materiales y métodos

El presente estudio es de modalidad aplicativa, basado en un encauzamiento cuantitativo, el que se emplea por medio del compendio de datos que serán usados para la verificación de la hipótesis, a través de un proceso metodológico (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). En tal sentido, su propósito fue contribuir en el acrecentamiento de destrezas del pensamiento creativo a través del compendio de teorías, reconocimiento del problema y verificación de la realidad, en un grupo de educandos del nivel primario. La investigación es cuantitativa, cuasi - experimental en virtud de que su grado de inspección es el mínimo, con diseño de pre y pos test con un grupo control y un grupo empírico.

Ge O1 -----X-----O2

Gc O3-----O4

Dónde: Ge: Grupo empírico, aquellos educandos que recibieron el estímulo, Gc: Grupo control, educandos que no recibieron el estímulo, X: Estímulo, programa educativo digital Profuturo, O1 y O3: Medición del Pre test, O2 y O4: Medición del Post test.

La población de esta investigación está conformada por 174 educandos de primer grado de primaria del colegio Juan Manuel Iturregui, teniendo características similares como la edad, el nivel socioeconómico y cultural. Las edades de los educandos fluctúan entre 7 y 8 años, cursando el mismo grado. Siendo la muestra las secciones A y B con 35 estudiantes cada una, podemos afirmar que la muestra es una fracción o característica de un conjunto de elementos (universo, población o colectivo) que se obtuvo con la finalidad de escrutar determinadas particularidades de la misma. (Martínez y Céspedes, 2008)

Las técnicas e instrumentos que han sido utilizados son: el fichaje se usó con el propósito de recolectar y almacenar información de diversos libros, tesis, páginas de internet y artículos científicos para fundamentar las variantes de la investigación. Estos mecanismos “facultan al investigador consignar con criterio selectivo y mediante ciertas normas, toda información alusiva al tema” (Malca y Vidaurre, 2010, p. 94).

Para el compendio de datos de esta investigación, se aplicó un test antes y después del programa. Por lo cual, los resultados obtenidos tras la aplicación del test fueron ingresados a Excel, en el que la información se filtró, organizó, tabuló e interpretó (Sánchez, 2019). En

resumen, la información relevante se presentó a través de tablas, adecuadamente interpretadas y esquematizadas.

Sabiendo de los requerimientos que un elemento debe poseer para ser destinado en la medición de determinadas particularidades deseables de investigación, se tomó un instrumento ya validado del autor Torrance para evaluar la creatividad. Ante esto Bernal (2006) expone que “un mecanismo de medición es válido cuando mide aquello para lo cual fue destinado” (p. 214). Y el instrumento elegido es adecuado para medir la habilidad del pensamiento creativo en el alumnado de primer grado, debido a su flexibilidad y adaptación a la realidad del estudiante. Este instrumento cuenta con 3 juegos: el primer juego consiste en darle al estudiante una triza de papel color verde en forma y tamaño de un huevo, el cual tiene que pegar y crear un dibujo tomando como parte central el pedazo de papel. En el segundo juego, se le presenta 10 dibujos incompletos sobre los cuales debe de crear un dibujo novedoso que pueda contar una historia. En el tercer y último juego se le presenta 15 líneas paralelas con las cuales debe de crear dibujos teniendo como parte más importante el par de líneas. En los tres juegos el estudiante tiene que dibujar y colocar un título a su dibujo. Este instrumento tiene su hoja de baremos y corrección para cada una de las habilidades del pensamiento creativo como se puntualiza en la ulterior tabla.

**Tabla 1**

*Baremos por habilidad*

Habilidades	Juego 1	Juego 2	Juego 3	Total	Nivel por habilidad
Originalidad Elaboración	0 – 5	0 – 5	0 – 5	130	Logro destacado (98 - 130)
		(10)	(15)		Logro esperado (66 - 97)
					Proceso (34 - 65)
					Inicio (0 - 33)
Fluidez Flexibilidad		0 – 10	0 – 15	25	Logro destacado (19 - 25)
					Logro esperado (13 - 18)
					Proceso (7 - 12)
					Inicio (0 - 6)

Fuente: adaptado del test de Torrance

En la tabla se muestra el valor de cada juego y la forma como se evalúa cada una de las habilidades, por ejemplo, la originalidad y elaboración, tienen el mismo valor de 0 a 5 en el primer juego y en los dos restantes se multiplica por la cantidad de dibujos realizados. Asimismo, la fluidez y flexibilidad tienen el mismo valor en el segundo juego de 0 a 10 y en el tercero de 0 a 15 dependiendo de la cantidad de dibujos realizados. Para obtener una calificación general del pensamiento creativo se agrupó los resultados en cuatro criterios lo cual se muestran en las siguientes tablas.

**Tabla 2**

*Rango y criterio de agrupación de resultados*

PENSAMIENTO CREATIVO	
NIVEL CUANTITATIVO	NIVEL CUALITATIVO
233 – 310	LOGRO DESTACADO
156 - 232	LOGRO ESPERADO
79 - 155	PROCESO
0 – 78	INICIO

Fuente: adaptado del test de Torrance

## Resultados y discusión

**Tabla 3**

*Nivel del pensamiento creativo del grupo control y empírico en el pre test*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	Cantidad	%	Cantidad	%
Logro destacado (233 - 310)	0	0%	0	0%
Logro esperado (156 - 232)	0	0%	0	0%
Proceso (79 - 155)	21	60%	18	51.4%
Inicio (0 - 78)	14	40%	17	48.6%
Total	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración propia

Con el pre test se consiguió establecer el nivel del pensamiento creativo en los educandos de 1 grado “A” y “B”, tanto en el grupo empírico como en el grupo control. Percibimos que la mayoría de educandos del grupo control se encuentran en un nivel de proceso con un 60%

y el 40% en nivel de inicio. Asimismo, el grupo experimental se encuentra con un 51.4% en nivel de proceso y el 48% en nivel de inicio. Podemos observar que ninguno de los dos grupos alcanzado el nivel de logro esperado o destacado. Ello, da a entender que se necesita docentes capacitados en estrategias y en el empleo de mecanismos tecnológicos para acrecentar las habilidades del raciocinio creativo, así como la inclusión de nuevos programas educativos, donde el docente tiene que motivar, estimular y propiciar un ambiente adecuado para el desarrollo del pensamiento creativo. Ante esta situación Falieres (2006) afirma que la educación actual vive la era de la tecnología, y por lo tanto la educación tiene que incluir forzosamente estos medios para un mejor aprendizaje en los educandos. Por lo tanto, siendo los docentes guías en el proceso educativo deberán estar capacitados en estrategias y la utilización de la tecnología para desempeñar eficazmente su papel.

Además, las investigaciones nos demuestran que, al estar el docente capacitado en la utilización de la tecnología, podrá incluir programas educativos novedosos; creativos, originales que estimulen y motiven a los estudiantes, generando un mejor rendimiento académico.

Un claro ejemplo, lo vemos en la investigación de Salamanca y Badilla (2021), en su estudio correlacional no experimental transversal en estudiantes de secundaria, en una muestra a 275 estudiantes de 7 colegios distintos de Chile. El producto obtenido revela que el raciocinio computacional e inventivo están entre sí relacionados porque influyen de manera significativa a un nivel de  $p < .001$  y  $p < .005$  en las cuatro dimensiones del pensamiento creativo: elaboración, flexibilidad originalidad y fluidez. Estos datos manifiestan que el raciocinio creativo es un elemento cognoscitivo de la inventiva humana y al reforzarlo o estimularlo nos permitirá resolver diversos problemas de manera adecuada.

Asimismo Carvalho et al. (2021) en su investigación “Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo”, Llegaron a la conclusión que la educación es un mecanismo imprescindible para la supervivencia hoy, un mundo diferenciado por una creciente globalización y la vacilación. En dicho entorno, se erige la creatividad como un sólido coligado de la escuela en el proceso de capacitar educandos para los ulteriores desafíos a los que tendrán que enfrentar. Los resultados muestran que las escuelas juegan un papel primordial en el acrecentamiento del pensamiento creativo, para ello, los responsables del sistema educativo tienen la tarea de incluir en su programación actividades y espacios adecuados para la creatividad.

Esto significa que las investigaciones realizadas utilizando la tecnología influyeron positivamente en el acrecentamiento del pensamiento creativo del alumnado.

A continuación, detallamos los resultados según las destrezas del pensamiento creativo (elaboración, flexibilidad, fluidez y originalidad,).

**Tabla 4**

*Nivel por habilidad del pensamiento creativo en el pre test en ambos grupos*

NIVEL DE LOGRO	GRUPO CONTROL								
	Originalidad		Elaboración		Fluidez		Flexibilidad		
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
DESTACADO	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESPERADO	0	0	0	0	2	5.7	2	5.7	5.7
PROCESO	20	57.1	6	17.1	28	80	17	48.6	48.6
INICIO	15	42.9	29	82.9	5	14.3	16	45.7	45.7
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	100
NIVEL DE LOGRO	GRUPO EXPERIMENTAL								
	Originalidad		Elaboración		Fluidez		Flexibilidad		
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	
DESTACADO	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESPERADO	0	0	0	0	2	5.7	5	14.3	14.3
PROCESO	16	45.7	5	14.3	32	91.4	13	37.1	37.1
INICIO	19	54.3	30	85.7	1	2.9	17	48.6	48.6
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	100

Fuente: Elaboración propia

En la habilidad de la originalidad, en el pre test la mayoría de educandos del grupo control como el empírico se encontraron en nivel inicio con un 42.9.0% y 54.3%. En proceso está 57.1% y 45.7% y ninguno en logro esperado o destacado. Esto indica la necesidad de plantear nuevas estrategias que contribuyan de manera efectiva a desarrollar la habilidad de originalidad, ya que esta es la particularidad más trascendental que delimita al individuo creativo. Dicha peculiar particularidad le faculta al individuo desarrollar o alcanzar una

respuesta prístina, pertinente, única en su género (De Bono, 1991). Los estudiantes que logren potenciar esta habilidad, serán capaces de crear atractivas, inusuales y prístinas ideas frente a complejas y variadas situaciones (Vallejos, 2019). Por tal motivo, es importante desarrollarla y la mejor forma es utilizando la tecnología, pues estimulan, motivan y crean ambientes adecuados para llevar a cabo dicho trabajo. Gilbert (2006) afirma que el uso de la tecnología es imprescindible en la educación actual.

En Latinoamérica vemos que la UNESCO en el año 2004 crea “La Red de Ciudades Creativas”, aquí vemos el interés de esta organización en crear ciudades creativas para que puedan ofrecer productos novedosos, diferentes a los demás. Con la aplicación del programa educativo digital Profuturo pretendo ayudar en cierta medida, a cambiar los productos obtenidos al aplicar el pre test, logrando así estudiantes originales.

Respecto a la habilidad de la elaboración, en el pre test se encontró que el mayor porcentaje de educandos del grupo control como el empírico se ubicaron en nivel inicio con un 82.9% y 85.7%. En proceso el 17.1% y 14.3% y ningún educando en logro esperado o destacado. Los datos obtenidos muestran que la gran parte de los estudiantes no han acrecentado adecuadamente la capacidad de elaboración. Según De Bono (1991) menciona que esta habilidad implica un trabajo de construcción y de composición, exigiendo un proceso de racionalización, en el cual actúen múltiples procesos mentales que nos ayuden a sistematizar, organizar y seleccionar todo un listado de ideas creativas. Asimismo, Bruner (2001) menciona que una ventaja de la estrategia del descubrimiento, reside en que se produce una actividad superior que aumenta la expectativa del niño por su habilidad de solucionar problemas automáticamente. Ésta, ayudará a que el aprendiz capte, transfiera y transforme conocimientos. En otras palabras, el individuo que crea, más que analítico, es sintético; por lo que puede ver la totalidad, el conjunto, lo que lleva en su organización o configuración (Amegan, 1997). El educando que desarrolle esta habilidad será capaz de modificar y perfeccionar las ideas ya establecidas (Vallejos, 2019)

Respecto a la habilidad de la fluidez, en el pre test los educandos del grupo empírico como del grupo control, se encontraron pocos en nivel inicio 14.3% y 2.9%. A diferencia de la elaboración y originalidad esta habilidad es la más desarrollada por los estudiantes ya que la mayoría se situaron en nivel proceso con 80% y 91.4% y logro esperado con 5.7% y 5.7%. Con respecto a esto, De Bono (1991) afirma que los individuos que poseen fluidez mental son

aquellos que tienen una capacidad extraordinaria de producir ideas más fácilmente, en comparación a personas comunes. Por su parte, López (2003) la define como la habilidad de generar vasta cantidad de ideas referidas a un problema específico, para lo cual nos podemos apoyar de la técnica de grupo como el Brainstorming o tormenta de ideas, para impulsar la creación de novedosas ideas. Si se desarrolla esta habilidad en el educando será capaz de desarrollar ideas en calidad y cantidad de un modo persistente y espontánea (Jordan, 2019). Por consiguiente, al aplicar el programa mencionado anteriormente lograremos afianzar más, dicha habilidad.

En la habilidad de la flexibilidad, en el pre test los educandos del grupo empírico como los del grupo control se encontraron en nivel inicio 45.7% y 48.6%. En el nivel de proceso con 48.6% y 37.1% y tan solo el 5.7% y 14.3% en logro esperado. De Bono (1991) menciona que es la habilidad que tiene un estudiante para adaptarse al contexto o situación, modificando lo establecido y viéndolo de otra manera. Además, Vidal (2004) afirma que el estudiante que posee esta destreza será capaz de adecuarse a cualquier situación o circunstancia, permitiendo la opinión de los demás y siendo tolerante con los juicios que hagan sobre su persona. El estudiante que desarrolla esta habilidad será capaz de solucionar un problema de distintas maneras (Vallejos, 2019).

Por lo tanto, es necesario que el estudiante desarrolle esta capacidad ya que siempre estará rodeado de personas, pues el ser humano siempre necesita de los demás para poder adaptarse a ciertas situaciones y deberá aceptar o rechazar opiniones, juicios de los demás.

Finalmente, podemos mencionar que al aplicar el pre test los resultados nos demostraron que los estudiantes necesitaban desarrollar las habilidades del pensamiento creativo. Ya en su momento Guilford (1978), hizo una gran aportación a las investigaciones con lo que respecta a la creatividad, sin lugar a duda la creatividad ayudó, ayuda y ayudará a enriquecer la vida de personas y los resultados en los campos político, educativo, económico, etc. serán diferentes.

Partiendo de datos obtenidos en el pre test, con el fin de ayudar a los educandos a incrementar las habilidades del pensamiento creativo, se aplicó el programa educativo digital Profuturo, el cual estuvo constituido por 15 sesiones, las mismas que estuvieron orientadas a desarrollar las habilidades del pensamiento creativo de cada estudiante.

Es importante señalar que los educandos antes de la implementación del programa se situaban en un nivel bajo o nulo en cuanto al desarrollo del pensamiento creativo, siendo los resultados los siguientes: En el pre test el 40.0% y el 48.6% de educandos, del grupo experimental como del grupo control, se situaron en nivel inicio. El 60.0% y 51.4% se sitúan en nivel proceso y ninguno en nivel esperado o destacado.

Al obtener estos resultados se esbozó y aplicó un programa educativo utilizando como herramienta la plataforma Profuturo de telefónica para ayudar al acrecentamiento de las destrezas del pensamiento creativo.

Por ello, fue necesario saber qué es un programa educativo y para ello, el Diccionario Pedagógico (2009) define programa educativo, como el cúmulo de acciones propuestas a los educandos a lo largo de su etapa escolar, las cuales se relacionan con las competencias para ahijar un estilo de vida en avenencia con nuestro entorno. Dicha definición no solo compromete la sencilla estructuración de documentos usados en el liceo o en la estructura del sistema nacional educativo. Así mismo, Sánchez (2008) define al programa educativo como una herramienta curricular donde se estructuran las labores de enseñanza-aprendizaje que faculta instruir al educador en la práctica, afin al propósito a lograr, los comportamientos que debería declarar el alumnado, las labores y contenidos a acrecentar, sumado a las estrategias y materiales a destinar para este propósito.

De lo expuesto anteriormente, se demuestra la importancia de saber qué es y en qué consiste un programa educativo, para poder diseñarlo y aplicarlo eficientemente. Por su parte, Ausubel (1983), señala que para que un aprendizaje sea significativo en los estudiantes, tanto los recursos para aprender, como el individuo (estudiantes) que aspira conocer, deben tener una serie de requerimientos. En cuanto a los requerimientos para el aprendizaje, deben tener sentido por sí mismos, no ser arbitrario, y estar estructurado correctamente. En palabras del propio autor, los recursos deben ser potencialmente significativos para los educandos. Y si analizamos la situación actual uno de los factores que ha transformado de manera decisiva nuestra sociedad en los últimos años es la evolución de las tecnologías digitales en todos los campos. La educación no es ajena a esta situación, pues los niños de nuestra época son nativos digitales, por ende, no podemos dejarlas de lado, sino al contrario aprovecharlas para generar mejores aprendizajes.

Por su parte Martínez (2009) expresa que las TIC son mecanismos y no objetivos, por ende, son aparejos y recursos de construcción que favorecen el acrecentamiento de capacidades, el aprendizaje y formas múltiples de aprender. Si los docentes nos capacitamos en el uso de las herramientas virtuales lograremos crear clases dinámicas e interactivas que le permitan al estudiante construir nuevos conocimientos.

Es por ello, que en todas las sesiones se utilizó la plataforma Profuturo, que tiene respaldo en Gilbert (2006) afirma que las TIC se transforman a la par del crecimiento de la sociedad. Desde elementos asequibles hasta muy complejos, como la comunicación, información y la informática, cada sistema tecnológico posee una función y está orientado a transmitir, acopiar y propagar la información.

Asimismo, el Ministerio de Educación (2021) afirma que las plataformas virtuales, son software instalados en los servidores de la web y se usan para asignar, controlar y administrar labores formativas en ámbitos virtuales, aquellos que son empleados en su mayoría por la educación mixta o remota.

Las plataformas virtuales educativas, son sistemas de gestión de aprendizaje que se emplean para efectuar labores formativas, las cuales cuentan con múltiples mecanismos para que su funcionamiento sea estandarizado como acceso gratuito u otras alternativas que precisan pago (Ministerio de Educación, 2021).

Por lo tanto, podemos decir que vivimos inmersos en la era tecnológica, lo cual nos obliga a estar a la vanguardia de éstas, capacitándonos continuamente para poder guiar a nuestros estudiantes.

**Tabla 5**

*Nivel del pensamiento creativo del grupo control y experimental en el post test*

Nivel de logro	Grupo control		Grupo experimental	
	Cantidad	%	Cantidad	%
Logro destacado (233 - 310)	0	0%	12	34.3%
Logro esperado (156 - 232)	0	0%	23	65.7%
Proceso (79 - 155)	24	68.6%	0	0%
Inicio (0 - 78)	11	31.4%	0	0%
Total	35	100%	35	100%

En el post test se percibe que el grupo control se mantiene en niveles inicio y proceso con un 31% y 69%. En cambio, el grupo empírico posterior a aplicar el programa, los educandos alcanzaron nivel de logro esperado y logro destacado con un 66% y 34% y ningún educando se situó en nivel de proceso o inicio.

Las dos investigaciones que se muestran a continuación son similares a la realizada, por que aplicaron la tecnología como medio para acrecentar las destrezas del raciocinio obteniendo resultados positivos.

Merino (2021) en su tesis doctoral “Programa Scratch en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de primaria”. Desarrolló un estudio sistemático de 27 publicaciones entre los años 2015 y 2020, los cuales pertenecen al Continente Europeo (13), americano (11) y asiático (3), de especial forma localizadas en la base de datos Scopus, ProQuest; Ebsco Host, ResearchGate, y Science Research. En su investigación se evidencia influencias altamente sólidas entre el uso del Scratch y el acrecentamiento del raciocinio creativo. Los productos muestran la influencia positiva que tiene la tecnología en la educación para acrecentar el raciocinio creativo. Los infantes del siglo XXI son nativos digitales, entonces aprovechemos estos medios para crear contenidos interactivos de alta demanda cognitiva que nos permita desarrollar las habilidades del pensamiento creativo.

Salamanca y Badilla (2021) en su estudio correlacional no experimental transversal en estudiantes de secundaria, en una muestra a 275 estudiantes de 7 colegios distintos de Chile. El producto obtenido revela que el raciocinio computacional e inventivo están entre sí relacionados porque influyen de manera significativa a un nivel de  $p < .001$  y  $p < .005$  en las cuatro dimensiones del pensamiento creativo: elaboración, flexibilidad originalidad y fluidez. Estos datos manifiestan que el raciocinio creativo es un elemento cognoscitivo de la inventiva humana y al reforzarlo o estimularlo nos permitirá resolver diversos problemas de manera adecuada.

Las dos investigaciones citadas, demuestran que si utilizamos la tecnología de manera correcta podemos ayudar al acrecentamiento del pensamiento creativo generando mejores aprendizajes en el alumnado.

Además, Gonzaga (2022) afirma que el pensamiento creativo es una competencia que moldea y acrecienta, partiendo de integrar los procesos cognitivos, afectivos y psicológicos y

que predispone a todo individuo a estructurar contestaciones novedosas y originales frente a determinada postura, buscando una variedad de alternativas que genere nuevas producciones.

A continuación, detallamos los resultados del post test según las destrezas del pensamiento creativo (originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez)

**Tabla 6**

*Nivel por destrezas del pensamiento creativo en el post test en ambos grupos*

NIVEL DE LOGRO	GRUPO CONTROL								
	Originalidad		Elaboración		Fluidez		Flexibilidad		
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	
DESTACADO	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ESPERADO	1	2.9	0	0	2	5.7	0	0	0
PROCESO	23	65.7	9	25.7	30	85.7	23	65.7	65.7
INICIO	11	31.4	26	74.3	3	8.6	12	34.3	34.3
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	100
NIVEL DE LOGRO	GRUPO EXPERIMENTAL								
	Originalidad		Elaboración		Fluidez		Flexibilidad		
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	
DESTACADO	14	40	3	8.6	28	80	15	42.9	42.9
ESPERADO	21	60	30	85.7	7	20	16	45.7	45.7
PROCESO	0	0	2	5.7	0	0	4	11.4	11.4
INICIO	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	35	100	35	100	35	100	35	100	100

Fuente: Elaboración propia

En la habilidad de originalidad, en el post test se percibe que el grupo control se mantiene en niveles inicio y proceso con un 31.4% y 65.7% y solo el 2.9% en nivel de logro esperado. Mientras que el grupo empírico después de aplicar el programa educativo digital Profuturo los estudiantes alcanzaron el nivel logro esperado y logro destacado con un 60% y 40% y ninguno se encuentra en nivel de proceso o inicio. Para demostrar la importancia que tiene el desarrollar de dicha habilidad citamos a De Bono (1991) quien señala que es la habilidad más significativa que define al estudiante creativo. Esta característica le permite al niño o niña

conseguir una respuesta nueva, pertinente y única en su género. Asimismo, Jordan. (2019) afirma que esta habilidad permite al estudiante exclusividad, interés y aportación social, planteando diversas alternativas de forma clara y precisa.

Además, sabemos que la originalidad no tiene una categoría universal, debido a diversas características como la edad, el contexto y el alcance que logre el producto creado. En la actualidad vemos que ser original es sinónimo de nuevo o novedoso que reemplaza a lo ya creado mejorándolo y dándole mejores funciones. Lo nuevo atrae y causa interés en los individuos, lo cual no necesariamente tiene que ser superior o mejor a lo antiguo (Amegan, 1997).

Por lo tanto, como seres humanos dotados de este don debemos desarrollarlo cada día hasta convertirnos en personas originales y no copiar lo que los demás hacen, sino ser un ejemplo a seguir.

Respecto a la habilidad de la elaboración, en el post test se refleja que el grupo control se mantiene en los niveles de inicio y proceso con un 74.3% y 25.7% y ningún estudiante alcanza el nivel esperado o destacado. En cambio, en el grupo empírico, luego de aplicado el programa los educandos alcanzaron el nivel de logro esperado y logro destacado con un 85.7% y 8.6%. Solo el 5.7% está en nivel proceso y ninguno en nivel inicio. Esta habilidad exige un trabajo más riguroso, ya que se necesita de tiempo para que lo que se pretende elaborar sea novedoso. De Bono (1991) afirma que esta habilidad exige un proceso de trabajo continuo y riguroso que requiere organización, disciplina y los medios técnicos o individuales para llevarlos a cabo. Asimismo, Jordan (2019) afirma que el estudiante que posee esta habilidad, es aquel que agrega detalles o elementos a ideas existentes, variando sus particularidades con diversidad. El estudiante que posee esta característica es capaz de aceptar la idea de otro y no gusta de cosas simples, elige adornarlas para hacerlas más vistosas, atractivas e interesantes (Amegan, 1997).

También Baenz y Telaya (2021)) en su investigación aplicada al estudiantado de arquitectura en una universidad particular de Lima, hizo uso de un diseño no empírico transversal correlacional no casual, estimando una muestra de 218 estudiantes de 18 a 25 años (V y VIII ciclo). Los resultados mostraron que hay una significativa relación entre la subdimensión de elaboración de la creatividad gráfica y la dimensión deducción del raciocinio crítico ( $r_s = .14$ ,  $p < .05$ ). En el grupo de rendimiento fetén de raciocinio crítico se halló

vínculo relevante y positivo entre el raciocinio crítico y la dimensión título de creatividad gráfica ( $r_s = .275$ ,  $p < .05$ ).

Respecto a la habilidad de la fluidez, en el post test se observó que el grupo control se mantiene en nivel inicio y proceso con un .8.6% y 85.7%. Solo el 5.7% en logro esperado y ninguno en logro destacado. En cambio, en el grupo empírico, luego de aplicado el programa, los educandos alcanzaron el nivel de logro destacado con un 80%, el 20% en logro esperado y ninguno se encontró en nivel proceso o inicio. Después de aplicado el programa pudimos notar que los educandos ya no tenían temor en expresar sus ideas y para fundamentar nuestros resultados citamos a Amegan (1997) afirma que los individuos que poseen fluidez mental son aquellos que tienen una capacidad extraordinaria de producir ideas más fácilmente, en comparación a personas comunes. Asimismo, Vallejos (2019) afirma que el estudiante que posee esta habilidad será capaz de pensar en la totalidad de probables formas, para solucionar un problema, teniendo variedad de opciones o caminos.

En la habilidad de la flexibilidad, en el post test se observó que el grupo control se mantiene en nivel inicio y proceso con un 34.3% y 65.7%. Ninguno de los educandos se encuentra en nivel logro esperado o destacado. En cambio, en el grupo experimental posterior a aplicar el programa el alumnado obtuvo nivel logro destacado con un 42.9% y el 45.7% en nivel logro esperado. Solo el 11.4% está en nivel proceso y ninguno en nivel de inicio. Los productos alcanzados demuestran efectivamente que esta habilidad ayuda mucho a cada estudiante en su adaptación con su entorno y para ello tomamos lo que dice De Bono (1997) quien afirma que es la habilidad para adaptarse a un nuevo escenario, siendo flexible al cambiar lo establecido e incluir cosas nuevas. Un estudiante posee esta característica si se adapta a cualquier contexto o situación con facilidad transformando o rompiendo paradigmas en busca de nuevos caminos, aprendiendo de sus errores y permitiendo a los demás hacer juicios o sugerencias sobre su actuar (Jordan, 2019).

Amegan (1997) menciona que el estudiante que posee esta habilidad puede utilizar un mismo objeto para diversos propósitos o fines. A este estudiante no le preocupa tener un punto de vista diferente a los demás, sino que explora todas las situaciones posibles de diferentes ángulos.

Asimismo, Vargas (2020), en su estudio tipo sustantivo o de cimiento, con diseño descriptivo correlacional y método hipotético deductivo, donde su población fue conformada

por 307 alumnos, con muestra probabilística de 100 educandos. Los resultados dieron evidencia que existe vínculo relevante entre el pensamiento creativo, en su totalidad y por dimensiones las cuales son: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, sumado al pensamiento crítico del alumnado del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Divino Niño, en el año 2019.

Por lo tanto, el programa Profuturo es eficaz en la medida de que los estudiantes han logrado obtener nivel logro esperado con 65.7% en comparación con el puntaje inicial obtenido en el pre test de 48.6% en nivel inicio y el 51.4% en proceso. Asimismo, en la prueba t student en un 95% de intervalo de confianza, dio como valor t estimado ( $t = -38.71$ ) es menor que el valor crítico ( $t = 1.69$ ), entonces se refuta la  $H_0$  y se admite la  $H_1$  obteniendo un efecto positivo en la realización del programa educativo Profuturo para potenciar el acrecentamiento del pensamiento creativo en los educandos del 1° grado de educación primaria.

**Tabla 7**

*Resultados obtenidos al aplicar la t de student*

	Variable 1	Variable 2
Media	83.5143	223.5143
Varianza	191.0807	530.9630
Observaciones	35.0000	35.0000
Coefficiente de correlación de Pearson	0.4151	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	34.0000	
Estadístico t	-38.7190	
P( $T \leq t$ ) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.6909	
P( $T \leq t$ ) dos colas	0.0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.0322	

Fuente: Elaboración propia basada en los datos del pre y post test a los estudiantes de 1° grado de educación primaria de la unidad de observación.

Jordan (2019), en su tesis doctoral “Pensamiento crítico, Pensamiento creativo e inteligencia emocional en educandos de la escuela militar de Chorrillos”. Concluyó que desarrollar el pensamiento creativo en el proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental porque permite al estudiante procesar y desarrollar conocimientos, asimismo serán conscientes del mundo real, y es por medio de él que faculta examinar, verificar, deducir, emitir juicios, razonamientos, o, en resumidas cuentas, el pensar en sí mismo.

Los resultados muestran la relevancia de acrecentar el pensamiento creativo desde la escuela, al hacerlo tendremos mejores ciudadanos, capaces de solucionar problemas y aportar a la sociedad.

### **Conclusiones**

Con el pre test se consiguió reconocer el nivel del pensamiento creativo en el alumnado de primer grado A y B, los cuales se situaron en niveles de inicio y proceso. Estos resultados demostraron que los alumnos no han desarrollado las habilidades del pensamiento creativo y, por ende, no son capaces de resolver problemas o situaciones por sí mismos.

Se diseñó y aplicó el programa educativo digital haciendo uso de la plataforma Profuturo, el cual constó de 15 sesiones de aprendizaje construidas a partir de las necesidades detectadas en el alumnado en el pre test. Las sesiones de aprendizaje estuvieron diseñadas teniendo como recurso didáctico la plataforma web Profuturo de la fundación telefónica, considerando las 4 destrezas del pensamiento creativo (elaboración, fluidez, flexibilidad y originalidad), con el propósito de que los educandos sean los constructores de su propio aprendizaje.

De este modo, se afirma que el programa educativo digital Profuturo, es eficiente para acrecentar el pensamiento creativo, ya que permite que el estudiante active sus aptitudes de resolución de problemas, investigando, explorando y sintetizando para crear prístinas ideas, realistas e innovadoras frente a una situación o problemática que surja en el liceo o en otro ambiente.

### **Recomendaciones**

A los directivos de las instituciones educativas de Lambayeque, se recomienda la implementación de talleres con el propósito de capacitar al educador en la utilización de mecanismos digitales, dando relevante atención a la utilización de la plataforma Profuturo de

telefónica como herramienta para acrecentar el pensamiento creativo en el alumnado del nivel primario.

A los docentes de la institución educativa Juan Manuel Iturregui, se recomienda incorporar la plataforma Profuturo de telefónica, en el acrecentamiento de las labores de aprendizaje, con el propósito de potenciar habilidades del pensamiento creativo como es la flexibilidad, fluidez originalidad y elaboración, en los estudiantes del nivel primario.

## Referencias

Amegan, S. (1997). *Para una pedagogía activa y creativa*. México: trillas.

Arredondo, M. (2006). *Habilidades básicas para aprender a pensar*. México: Trillas.

Ausubel, P. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognitiva*. México: Trillas

Baez, M. E. y Telaya, S. M. (2021). *Pensamiento creativo y pensamiento crítico en estudiantes de arquitectura en una universidad privada*. [Tesis de maestría, Universidad Marcelino Champagnat].  
<https://repositorio.umch.edu.pe/handle/20.500.14231/3334>

Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. (2° ed.). México: Pearson

Betancourt, J. (2008). *La clase creativa, inteligente, motivante y cooperativa*. México: Trillas

Brunner, J. (2001). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.

Cabero, J. (2007). *Mitos de la sociedad de la información: sus impactos en la educación*. España. Kronos.

Canda, F. (1999). *Diccionario de pedagogía y psicología*. Madrid: Printel in Spain.

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

Chirinos, F. (2003). *Producción de textos creación mágica*. Chiclayo:

- De Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral. Manual de la creatividad*. Londres: Paidós.
- Falieres, N. (2006). *Como enseñar con las nuevas tecnologías en la escuela de hoy: para docentes de la enseñanza básica*. Buenos aires: Circulo Latino Austral.
- Falieres, N. y Antolín, M. (2003). *Cómo mejorar el aprendizaje en el aula y poder evaluarlo*. Buenos Aires: Cadiex.
- García, A. (2009). Calidad de la educación en la sociedad de la información. Revista Complutense de Educación. N°15. Recuperado 108 de <https://www.revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/.../1615>
- Gilbert, J. (2006). *Las tecnologías de la información y comunicación en la Universidad*. Sevilla, MAD.
- Gonzaga, R. (2022). Pensamiento creativo: una estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Rev. Hacedor. Vol. 6/ N° 1. <https://doi.org/10.26495/rch.v6i1.2124>
- Guilford, J. (1978). *La creatividad*. Madrid: Narcea. *Tomada del original: La creativity 1950*.
- Hernández, F, y Baptista, D (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México: McGraw - Hill.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (McGRAW-HI). Mexico.
- Jordan, E. (2019). *Pensamiento Creativo, Pensamiento Crítico e Inteligencia Emocional en Alumnos de la Escuela Militar de Chorrillos*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5021>
- López, M. (2003). *Pensamiento crítico y creatividad en el aula*. (2° ed.). México: Trillas.
- Malca, N. y Vidaurre, C. (2010). *Metodología del trabajo intelectual*. (2° ed). Chiclayo
- Martínez, B. y Céspedes, N. (2008). *Metodología de la investigación. Estrategias para investigar*. Perú: Ediciones libro amigo.

- Martínez, C. (2009). *Ventajas del Uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles*. Artículo en línea. EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa. N°29. Recuperado de <http://www.edutec.rediris.es/revelec/2/revelec29>.
- Melendo, T. (2001). *Las dimensiones de la persona*. (2<sup>da</sup> ed). Madrid: Palabra
- Merino, A. (2021). *Programa Scratch en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de primaria. Una revisión sistemática*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57763>
- Ministerio de Educación del Perú (2021). Enfoques de la evaluación formativa que evidencia el desempeño del estudiante -2021. <https://www.mathtic.com/2021/06/01/minedu-enfoques-de-la-evaluacion-formativa-que-evidencia-el-desempeno-del-estudiante-2021/>
- Ministerios de Educación, (2021). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: Ministerio de Educación.
- Moreno, N. (2011). Las tics como herramientas para el desarrollo del aprendizaje autónomo del español como segunda lengua (L2) en las A.T.A.L. Recuperado de <http://www.cite2011.com/Comunicaciones/TIC/105.pdf>
- Núñez, N. (2014). Currículo por competencias en la universidad: una experiencia piloto. *Revista Iberoamericana de Educación*, (64), 1–15. Recuperado de [file:///C:/Users/usuario/Downloads/6051Nunez \(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/6051Nunez%20(1).pdf)
- Salamanca, I y Badilla, M. (2021). *Del pensamiento computacional al pensamiento creativo*. Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 19(2), 261-287. <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1653>
- Sánchez, M. (2003). *Psicología de la creatividad*. Lima: visión universitaria.
- Toapanta, F. (2020). *Los juegos de representación y su aporte al desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia*. Repositorio Uta. <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32273/1/Florida%20andrea%20toapanta%20collaguaso%20trabajo%20de%20titulaci%C3%93n%20final-signed.pdf>

UNESCO (2019). Situación Educativa de América Latina y el Caribe: Hacia la educación de calidad para todos al 2015. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002245/224559s.pdf>

Vallejos, R. (2019). *Modelo interdisciplinar para superar el deficiente pensamiento creativo en el aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°444 de la urbanización túllume del distrito de monsefú. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Repositorio Unprg.* <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4605/BC-TES-3422%20VALLEJOS%20GUERRERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vargas Sucapuca, W. (2020). *Pensamiento creativo y pensamiento crítico de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Divino Niño, en el año 2019.* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4790>

Vidal, C. (2004). *Desarrollo de habilidades del pensamiento crítico y creativo en matemática: UPC.*

## Anexos

### Anexo A. TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ sección: \_\_\_\_\_

1. Estimado estudiante con base en el pedazo de papel de color verde, el cual pegaras en tu hoja de trabajo, inventa un dibujo que muestre una posible historia que nadie haya inventado, ni que se parezca a alguna conocida. Cuando hayas terminado de realizar tu dibujo, ponle un título, piensa en un título original e ingenioso que se relacione lo más que pueda con la idea principal de tu dibujo.

#### Condiciones:

- Dibujo sin título no es evaluado
- El trozo de papel debe ser la parte más importante del dibujo
- Contar una historia novedosa al reverso de la hoja

Tiempo: 30 minutos.

TITULO

---

2. Apreciado estudiante termina los posibles dibujos y colócales título.

Condiciones:

- Los trazos que ya están hechos serán la parte más importante de tu dibujo.
- Escribe en la parte de debajo de cada cuadrado el título del dibujo.
- Piensa en ideas en las que nadie haya pensado antes.
- Son 10 trazos debes hacer 10 dibujos con su respectivo título.
- Un dibujo no podrá ser evaluado si no va acompañado de un título.
- Tiempo: 30 minutos.



1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



5. \_\_\_\_\_



6. \_\_\_\_\_



7. \_\_\_\_\_



8. \_\_\_\_\_



9. \_\_\_\_\_



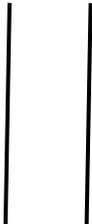
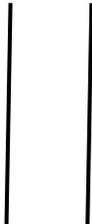
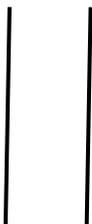
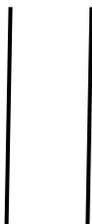
10. \_\_\_\_\_

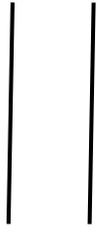
1. Apreciado estudiante debes hacer la mayor cantidad de dibujos utilizando 15 pares de líneas paralelas

Condiciones:

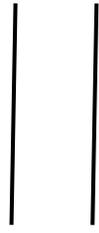
- Puedes añadir cosas a esas dos líneas: abajo, arriba, por dentro, por fuera.
- Las dos líneas serán la parte más importante de tu dibujo.
- Intenta hacer dibujos bonitos, que cuenten historias.
- Los dibujos no deben ser todos iguales.
- Recuerda poner un título a cada dibujo.

Tiempo: 30 minutos.

 <p>1. ....</p>	 <p>2. ....</p>	 <p>3. ....</p>
 <p>4. ....</p>	 <p>5. ....</p>	 <p>6. ....</p>



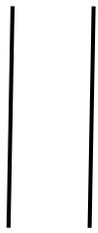
7. ....



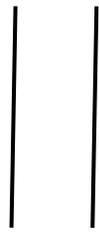
8. ....



9. ....



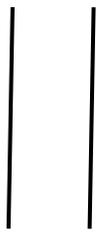
10. ....



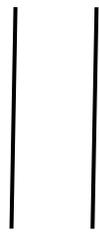
11. ....



12. ....



13. ....



14. ....



15. ....

Anexo B. BAREMACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TEST APLICADO.

HABILIDADES	TEST			TOTAL	BAREMACIÓN POR HABILIDAD
	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3		
ORIGINALIDAD ELABORACIÓN	0 - 5	0 - 5 * 10	0 - 5 * 15	130	INICIO (0 - 33) PROCESO (34 - 65) LOGRO ESPERADO (66 - 97) LOGRO DESTACADO (98 - 130)
FLUIDEZ FLEXIBILIDAD		0 - 10	0 - 15	25	INICIO (0 - 6) PROCESO (7 - 12) LOGRO ESPERADO (13 - 18) LOGRO DESTACADO (19 - 25)

HABILIDADES	BAREMACION DEL PENSAMIENTO CREATIVO
ORIGINALIDAD	INICIO (0 - 78)
ELABORACIÓN	PROCESO (79 - 155)
FLUIDEZ	LOGRO ESPERADO (156 - 232)
FLEXIBILIDAD	LOGRO DESTACADO (233 - 310)



## Anexo D. Tabulación de resultados del pre test

N°	ESTUDIANTES	JUEGO #01		JUEGO #02										JUEGO #03																						
		ORIG	ELAB	FLUI	ORIGINALIDAD										ELAB	FLEX	ORIGINALIDAD										ELAB	FLUI	FLEX							
					F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10			F11	F12	F13	F14	F15	PD	F1	F2	F3	F4				F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11
1	ACOSTA RAMIREZ JEFERSON DAVID	0	0	4	4	0	3	0	4	0	0	2	0	13	11	2	5	0	5	2	0	0	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	17	16	5	3
2	APAESTEGUI ARIZOLA ANGIE ARIANA	2	0	4	0	3	3	3	0	0	0	3	0	12	14	6	2	5	0	3	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	14	19	4	5	
3	ARIZOLA TANTALEAN VALERIA NICOLE	0	0	5	4	3	4	5	0	1	0	0	0	17	13	3	0	5	2	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	13	4	3		
4	BALTODANO YESQUEN ALEJANDRA YANIRA	1	0	4	0	5	4	0	5	1	0	0	0	15	12	7	2	0	5	0	5	3	0	0	0	0	0	0	0	15	21	4	8			
5	BALTODANO YESQUEN KATHERINE ROMINA	2	1	4	4	3	3	5	0	0	0	0	0	15	11	2	0	5	5	5	2	0	4	0	0	0	0	0	0	21	14	5	3			
6	BECERRA MORA LUIS ANGEL	3	1	5	4	0	5	3	4	1	0	0	0	17	13	7	5	0	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	0	10	11	3	4			
7	CALDERON CHAVEZ CIELITO YURIKO NAYUMI	0	0	3	0	3	3	5	0	0	0	0	0	11	10	2	2	0	3	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	20	14	5	4			
8	CRUZ MANAYALLE DAYANA KAORI	5	1	5	4	3	0	4	3	1	0	0	0	15	15	9	0	2	0	5	0	0	3	0	0	0	0	0	0	10	21	3	5			
9	ESTELA MONJA VICTOR ANAEL	0	0	3	4	4	5	0	0	0	0	0	0	13	12	3	5	0	0	5	3	2	0	0	0	0	0	0	0	15	19	4	3			
10	GARAY FASABI DAVID BENJAMIN	2	1	4	4	5	3	0	3	0	0	0	0	15	9	4	0	0	5	0	5	0	0	5	2	3	0	0	0	20	16	5	7			
11	GARCIA CABRERA DALESHKA ABIGAHIL	2	1	2	0	5	3	0	0	0	0	0	0	8	12	2	0	0	5	0	5	2	3	0	0	0	0	0	0	15	21	4	3			
12	GARCIA SANDOVAL ALBERTO LEONEL	5	1	6	4	5	5	0	5	0	4	0	1	24	11	2	3	2	0	0	0	0	5	5	4	0	0	0	0	19	16	5	4			
13	HUIMA YARLAQUE JORDAN ALEXIS	0	0	4	0	3	0	3	0	1	0	0	3	10	10	2	5	5	3	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	18	15	4	3			
14	JIMENEZ SANTISTEBAN NATALY LORENA	3	1	5	4	3	3	4	0	1	0	0	0	15	13	5	2	3	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	17	3	5			
15	LEVVA JULCA GENESSIS AYXA	4	1	8	0	3	3	4	0	1	5	4	2	23	15	8	5	2	5	5	0	0	5	0	3	0	0	0	0	25	16	6	5			
16	LLAMO SANCHEZ KAREN ANTONELLA	0	0	4	4	0	3	0	3	1	0	0	0	11	11	2	0	0	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	0	20	19	4	3			
17	MENDOZA CORREA ALEXANDRA	2	1	5	0	5	4	3	4	1	0	0	0	17	11	7	5	4	0	2	3	0	5	5	5	0	0	0	0	29	21	7	4			
18	MESTANZA TIWI JANJHURY NARUMY	1	0	3	0	3	3	0	3	0	0	0	0	9	10	2	0	2	0	0	5	3	0	5	0	0	0	0	0	15	21	4	4			
19	MORENO SANDOVAL ALEXIS ALDAIR	1	0	5	4	3	0	5	0	3	5	0	0	20	14	5	5	0	5	4	5	5	0	0	0	0	0	0	0	24	15	5	5			
20	OLANO LEE DAYARA ANTONELLA	0	1	2	4	4	0	0	0	0	0	0	0	8	11	2	2	3	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	20	17	5	3			

## Anexo E. Tabulación de resultados del post test

N°	ESTUDIANTES	JUEGO #01		JUEGO #02										JUEGO #03																				
		ORIG	ELAB	FLUI	ORIGINALIDAD										ELAB	FLEX	ORIGINALIDAD										ELAB	FLUI	FLEX					
					F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10			F11	F12	F13	F14	F15	PD	F1	F2	F3	F4				F5	F6	F7	F8	F9
1	ACOSTA RAMIREZ JEFERSON DAVID	3	2	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	30	22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	5	5	0	60	58	12	11
2	APAESTEGUI ARIZOLA ANGIE ARIANA	5	4	8	5	5	5	3	5	1	0	0	3	29	31	8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	4	3	0	0	53	63	12	13
3	ARIZOLA TANTALEAN VALERIA NICOLE	4	3	4	5	5	5	3	0	0	5	4	0	27	23	6	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	3	5	2	0	57	53	11	14
4	BALTODANO YESQUEN ALEJANDRA YANIRA	5	5	9	5	5	5	5	5	0	4	2	1	37	33	8	5	5	5	4	5	3	5	5	2	5	5	1	5	0	55	63	13	13
5	BALTODANO YESQUEN KATHERINE ROMINA	5	4	9	5	5	5	5	5	1	5	5	0	1	37	28	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	2	5	1	0	54	42	13	7
6	BECERRA MORA LUIS ANGEL	5	3	7	5	5	5	5	0	5	5	0	1	31	27	8	5	5	5	5	5	5	1	5	2	5	4	5	0	57	64	13	9	
7	CALDERON CHAVEZ CIELITO YURIKO NAYUMI	3	2	5	5	5	0	5	5	0	4	0	2	28	26	7	5	5	5	5	4	5	3	5	2	5	5	1	5	0	55	36	11	11
8	CRUZ MANAYALLE DAYANA KAORI	5	4	7	5	5	5	5	5	5	0	0	0	35	35	8	5	4	5	5	3	5	4	5	5	3	2	5	1	0	52	43	13	11
9	ESTELA MONJA VICTOR ANAEL	5	5	7	5	5	5	4	5	5	0	0	4	38	14	6	5	4	5	5	3	5	5	5	2	5	1	5	0	55	46	13	10	
10	GARAY FASABI DAVID BENJAMIN	5	4	9	5	0	5	5	5	5	4	5	5	44	23	6	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72	54	15	9
11	GARCIA CABRERA DALESHKA ABIGAHIL	5	4	6	5	5	5	5	5	0	4	0	0	34	30	5	5	5	5	5	5	5	0	4	3	5	2	0	0	49	43	12	7	
12	GARCIA SANDOVAL ALBERTO LEONEL	5	5	8	5	5	5	5	5	5	0	5	0	40	25	7	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	72	52	15	8
13	HUIMA YARLAQUE JORDAN ALEXIS	3	2	7	5	5	5	5	0	5	5	0	0	35	28	6	5	5	5	5	3	5	5	1	5	5	2	5	0	56	45	11	11	
14	JIMENEZ SANTISTEBAN NATALY LORENA	5	3	10	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	32	7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	74	43	15	8
15	LEVVA JULCA GENESSIS AYXA	5	3	10	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	35	6	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	70	39	15	11	
16	LLAMO SANCHEZ KAREN ANTONELLA	5	2	9	5	5	5	5	5	5	0	5	5	45	32	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	57	15	12
17	MENDOZA CORREA ALEXANDRA	4	2	8	5	5	5	5	3	5	5	0	0	38	31	8	5	5	5	5	0	5	5	5	5	2	5	1	0	53	60	13	12	
18	MESTANZA TIWI JANJHURY NARUMY	5	3	10	5	5	5	5	5	4	5	2	0	41	26	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	47	15	11
19	MORENO SANDOVAL ALEXIS ALDAIR	5	3	10	5	5	5	4	5	5	0	2	0	36	27	7	5	5	0	5	4	5	4	5	0	2	3	1	2	0	41	53	12	12
20	OLANO LEE DAYARA ANTONELLA	5	2	9	5	5	5	5	0	5	0	1	31	23	7	5	5	5	5	5	3	5	5	2	5	5	1	0	0	56	61	13	14	

Anexo F. Tabulación de resultados del pre y post test por habilidad.

3	4	5	N°	ESTUDIANTES	ORIGINALIDAD		ELABORACIÓN		FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		PROMEDIO DE CREATIVIDAD	
					PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST
6	A	1	ACOSTA RAMIREZ JEFERSON DAVID	30	93	27	82	9	17	5	16	71	208	
7	A	2	APAESTEGUI ARIZOLA ANGIE ARIANA	28	87	33	98	8	20	11	21	80	226	
8	A	3	ARIZOLA TANTALEAN VALERIA NICOLE	32	88	26	79	9	15	6	20	73	202	
9	E	4	BALTODANO YESQUEN ALEJANDRA YANIRA	31	97	33	101	8	22	15	21	87	241	
10	E	5	BALTODANO YESQUEN KATHERINE ROMINA	38	96	26	74	9	22	5	11	78	203	
11	E	6	BECERRA MORA LUIS ANGEL	30	93	25	94	8	20	11	17	74	224	
12	C	7	CALDERON CHAVEZ CIELITO YURIKO NAYUMI	31	86	24	64	8	16	6	18	69	184	
13	C	8	CRUZ MANAYALLE DAYANA KAORI	30	92	37	82	8	20	14	19	89	213	
14	E	9	ESTELA MONJA VICTOR ANAEL	28	98	31	65	7	20	6	16	72	199	
15	C	10	GARAY FASABI DAVID BENJAMIN	37	121	26	81	9	24	11	15	83	241	
16	C	11	GARCIA CABRERA DALESHKA ABIGAHIL	25	88	34	77	6	18	5	12	70	195	
17	C	12	GARCIA SANDOVAL ALBERTO LEONEL	48	117	28	82	11	23	6	15	93	237	
18	F	13	HUIMA YARLAQUE JORDAN ALEXIS	28	94	25	75	8	18	5	17	66	204	
19	J	14	JIMENEZ SANTISTEBAN NATALY LORENA	28	128	31	78	8	25	10	15	77	246	
20	L	15	LEYVA JULCA GENESSIS AYXA	52	124	32	77	14	25	13	17	111	243	
21	L	16	LLAMO SANCHEZ KAREN ANTONELLA	31	125	30	91	8	24	5	19	74	259	
22	N	17	MENDOZA CORREA ALEXANDRA	48	95	33	93	12	21	11	20	104	229	
23	N	18	MESTANZA TIWI JANHURY NARUMY	25	121	31	76	7	25	6	17	69	239	
24	N	19	MORENO SANDOVAL ALEXIS ALDAIR	45	82	29	83	10	22	10	19	94	206	
25	C	20	OLANO LEE DAYARA ANTONELLA	28	92	29	86	7	22	5	21	69	221	

Anexo G. Tabulación de resultados del grupo control y experimental en el pre y post test.

N° ESTUDIANTES	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		N° ESTUDIANTES
	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POS TEST	
1	71	208	73	86	1
2	80	226	61	76	2
3	73	202	89	83	3
4	87	241	96	117	4
5	78	203	67	56	5
6	74	224	79	101	6
7	69	184	83	75	7
8	89	213	85	101	8
9	72	199	72	80	9
10	83	241	102	94	10
11	70	195	80	74	11
12	93	237	70	100	12
13	66	204	103	72	13
14	77	246	63	90	14
15	111	243	116	92	15
16	74	259	69	84	16
17	104	229	99	94	17
18	69	239	79	78	18
19	94	206	92	83	19
20	69	221	64	63	20
21	106	262	86	91	21
22	69	218	80	111	22
23	97	259	103	84	23

GRUPO EXPERIMENTAL		
NIVEL	NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO	
	PRE TEST	POS TEST
INICIO (0 - 78)	17	0
PROCESO (79 - 155)	18	0
LOGRO ESPERADO (156 - 232)	0	23
LOGRO DESTACADO (233 - 310)	0	12
TOTAL	35	35

GRUPO CONTROL		
NIVEL	NIVEL DE PENSAMIENTO CREATIVO	
	PRE TEST	POS TEST
INICIO (0 - 78)	14	11
PROCESO (79 - 155)	21	24
LOGRO ESPERADO (156 - 232)	0	0
LOGRO DESTACADO (233 - 310)	0	0
TOTAL	35	35

## PROGRAMA EDUCATIVO DIGITAL PROFUTURO



- **Datos generales**

- ✓ **Denominación:**

Programa educativo digital profuturo para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria, Lambayeque.

- ✓ **Público objetivo:**

Estudiantes del 1° grado “A”

- ✓ **Autora:**

Andrea Guerrero Melendrez

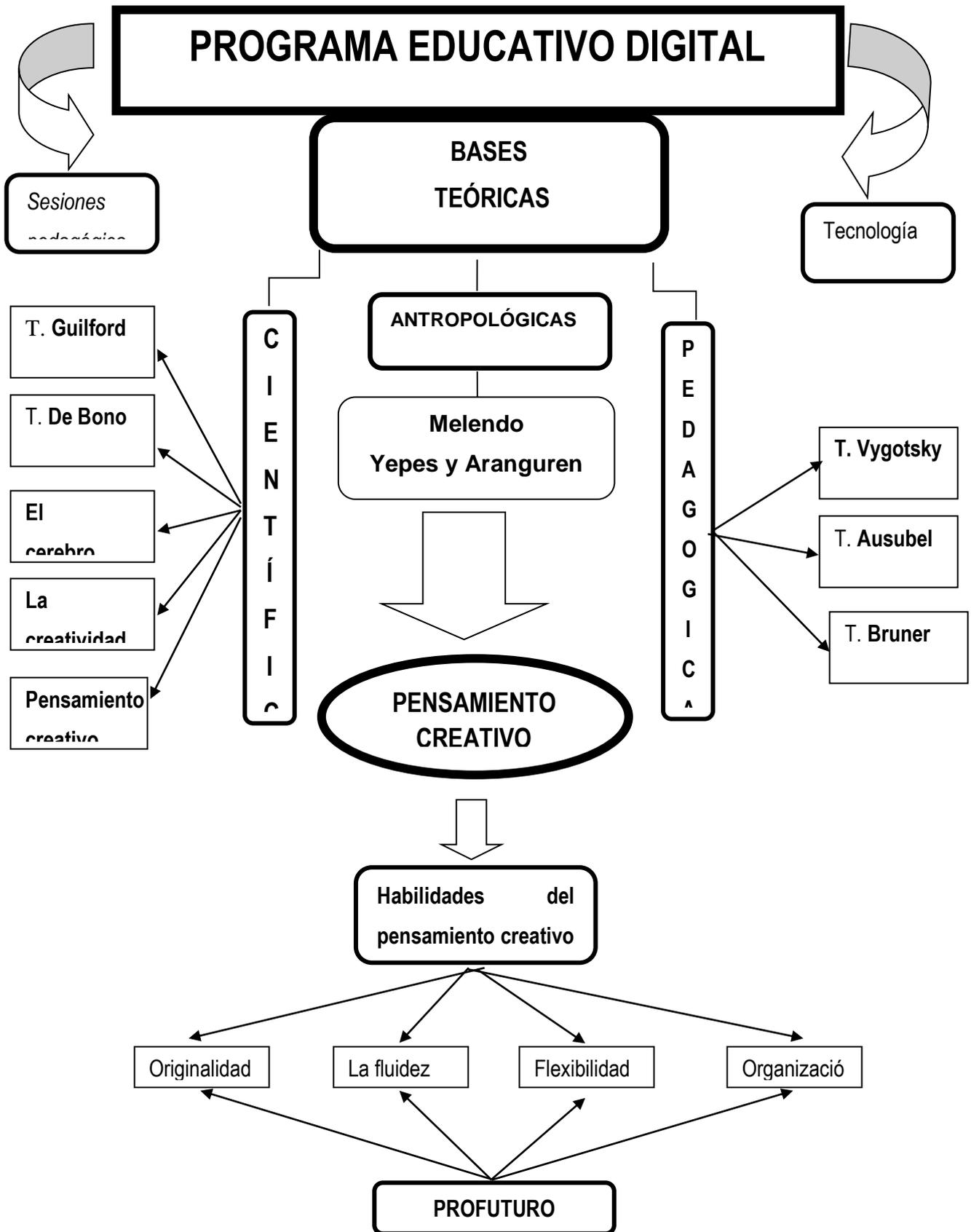
- ✓ **Asesor:**

Osmer Agustín Campos Ugaz

- ✓ **Duración:**

5 de agosto al 13 de diciembre del 2019

Modelo teórico de la propuesta



Fuente: Elaboración propia

## Organización del programa

El programa estuvo constituido por un conjunto de sesiones de enseñanza - aprendizaje, basadas en la utilización de la tecnología; con el fin de potenciar las habilidades del pensamiento creativo de los estudiantes y al mismo tiempo facilitar la construcción de aprendizajes autónomos y significativos.

N°	Competencias	Capacidades	Desempeños	Nombres de las áreas y sesiones	Habilidades	Fecha
01	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.	Identifica que Dios manifiesta su amor en la Creación y lo relaciona con el amor que recibe de sus padres, docentes y amigos.	Educación religiosa  Cuidamos la creación	Fluidez	13/08/19
02	Resuelve problemas de	Comunica su comprensión sobre las	Establece relaciones entre los datos que se repiten (objetos, colores, diseños,	Matemática	Originalidad Flexibilidad	20/08/19

	regularidad, equivalencia y cambio	relaciones algebraicas.	etc.) y los transforma en patrones de repetición.	Creamos patrones		
03	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con las personas	Delibera sobre asuntos públicos enfatizando los que se generan en la convivencia del día a día y argumenta en base a sus experiencias personales e información cotidiana reconociéndose como una persona con derechos (a la identidad y al nombre).	Personal social Tengo derecho a un nombre	Fluidez Flexibilidad	27/08/19
04	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Adecúa su texto oral a la situación comunicativa, a sus interlocutores y al propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y recurriendo a su experiencia.	Comunicación Creamos rimas	Originalidad	03/09/19
05	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y	Describe en base a sus observaciones y experiencias, las características y necesidades de los seres vivos y aplica estos conocimientos a situaciones cotidianas	Ciencias y tecnología La planta y sus partes	Fluidez	10/09/19

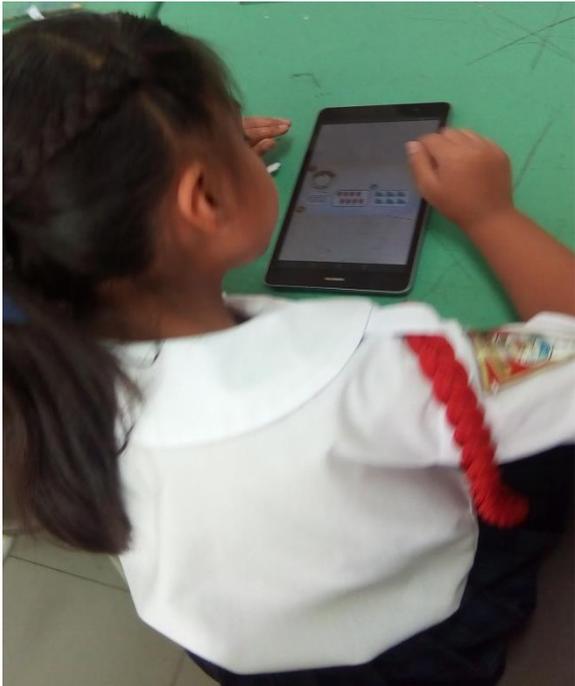
	energía, biodiversidad, Tierra y universo	universo.				
06	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos	Experimenta con los medios, los materiales y las técnicas artísticas para crear efectos visuales, sonoros, vocales o kinestésicos en respuesta a estímulos del docente o con base en sus propias exploraciones.	Arte y cultura Creamos barras para las olimpiadas	Originalidad Elaboración	17/09/19
07	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas que conocen.	Matemática Reconocemos líneas y figuras	Originalidad Elaboración	24/09/19
08	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre las ideas a través de algunos conectores, e incorpora un vocabulario de uso frecuente	Comunicación “Cambiamos el final de un cuento”	Fluidez Flexibilidad	01/10/19

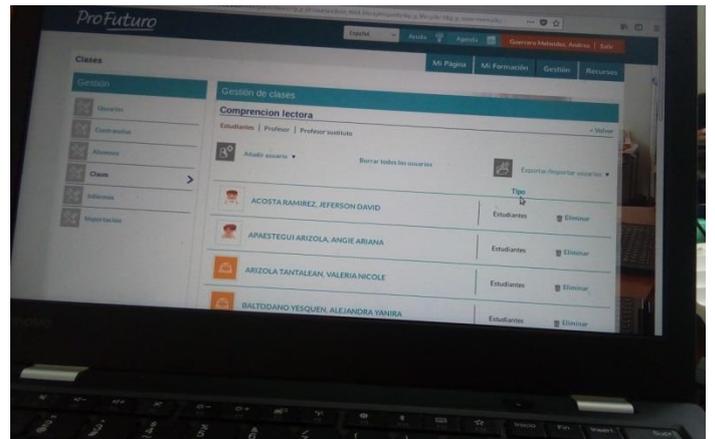
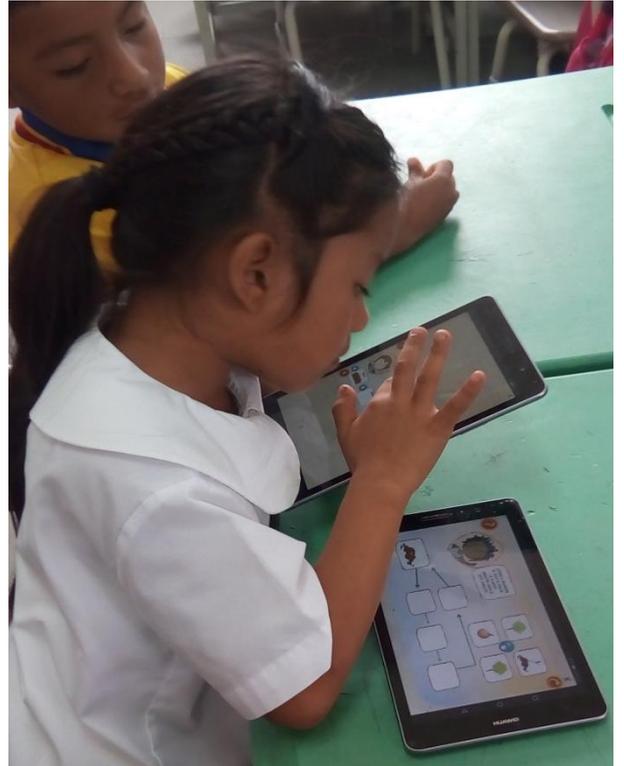
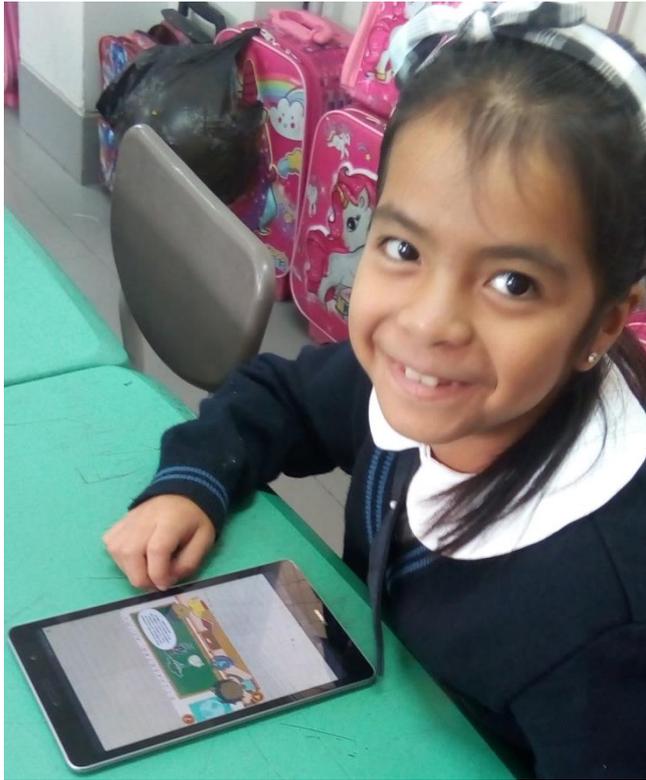
09	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo.	Describe las características y necesidades de los seres vivos.	Ciencias y tecnología Conocemos a los animales	Originalidad Elaboración	05/10/19
10	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe en nivel alfabético en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	Comunicación “Leemos y escribimos oraciones con la f”	Fluidez y Flexibilidad	22/10/19
11	Gestiona responsablemente el espacio el ambiente.	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Menciona los problemas ambientales que afectan a su espacio cotidiano (contaminación por medio de transporte) y los efectos en su vida; participa de acciones sencillas orientadas al cuidado de su ambiente.	Personal social Clasificamos los medios de transporte	Originalidad Fluidez Elaboración	29/10/19

12	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Traduce acciones de juntar, agregar, quitar cantidades, a expresiones de adición y sustracción con números naturales; al plantear y resolver problemas.	Matemática Resolvemos problemas de adición y sustracción	Flexibilidad Elaboración	05/11/19
13	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo.	Justifica porque el agua, el aire y el suelo son importantes para los seres vivos y por ello debemos de cuidarlos.	Ciencias y ambiente Conocemos la importancia del aire, agua y suelo	Fluidez Flexibilidad	12/11/19
14	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Escribe en nivel alfabético en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este o reiterar información innecesariamente.	Comunicación Escribimos una noticia	Originalidad Elaboración	19/11/19
15	Crea proyectos desde los lenguajes	Aplica procesos creativos	Experimenta con los medios, los materiales y las técnicas artísticas para	Arte y cultura Elaboramos	Flexibilidad Elaboración	26/11/19

	artísticos.		crear efectos visuales, sonoros, vocales o kinestésicos en respuesta a estímulos del docente o con base en sus propias exploraciones.	pancartas sobre nuestros derechos		
16	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tic	Personaliza entornos virtuales Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos	Integra aplicaciones y objetos virtuales en sus actividades en el entorno virtual observando cambios y efectos para re-utilizarlos en otras situaciones similares	En todas las sesiones		
17	Pre test					06/08/19
18	Pos test					03/12/19

Anexo I. Fotos





Nombre	Apellidos	Nombre de usuario	Grado	Grupo
JEFERSON DAVID	ACOSTA RAMIREZ	jefersona	1	A
ANGIE ARIANA	APAESTEGUI ARIZOLA	angiana	1	A
VALERIA NICOLE	ARIZOLA TANTALEAN	valeritas	1	A
ALEXANDRA YANIRA	BALTOIANO YESQUEIN	alexandrab	1	A
KATHERINE ROMINA	BALTOIANO YESQUEIN	katherineb	1	A
LUIS ANGEL	BECERRA MORA	luisbm	1	A
CIELITO YURIKO NAYUMI	CALDERON CHAVEZ	cielitic	1	A
DAYANA KACARI	CRUZ MANAYALLE	dayanac	1	A
VICTOR ANAEL	ESTELA MONIA	victore	1	A
DAVID BENJAMIN	GARAY FASABI	davidg	1	A
DALESHKA ABIGAIL	GARCIA CARRERA	daleshkag	1	A
ALBERTO LEONEL	GARCIA SANDOVAL	albertog	1	A
JORDAN ALEXIS	HUIMA YARLAQUE	jordanh	1	A
NATALY LORENA	JIMENEZ SANTISTEBAN	natalyj	1	A
GENESIS ATXA	LEYVA JUJICA	genesisl	1	A
KAREN ANTONELLA	LLANO SANCHEZ	karenl	1	A
ALEXANDRA	MENDOZA CORREA	alexandram	1	A
JANHURY NARUMY	MESTANZA TIWI	janhuryam	1	A
ALEXIS ALDAIR	MORENO SANDOVAL	alexism	1	A
DAYARA ANTONELLA	DUANO LEE	dayara	1	A
LUCIANA PAOLA	PORTILLA VILCHEZ	lucianap	1	A
ANGIE CAMILET	RAMIREZ GARCIA	angier	1	A
VALENTINO ALFONSO MANUEL	RAMOS CUBAS	valentinor	1	A
YAIR STIVEN	RODRIGUEZ TAPIA	yairr	1	A
CRISTHIAN DAVID	SANCHEZ MIMBELA	crishtiand	1	A
DIEGO MOISES	SANCHEZ MIMBELA	diegos	1	A
RAMIRO BENJAMIN	SANCHEZ SOLIS	ramiros	1	A
ALDAIR JHOSUE	SILVA CHINCHAY	aldair	1	A
JESUS IHAIR	SILVA SUCLUPE	jesus	1	A
NATALIA VALENTINA	SOLORZANO NAVARRO	natalias	1	A
DANIELA ABIGAIL	SUCLUPE CHAVEZ	danielasch	1	A
ROSA ANDREA SHADAY	VALLADOLID QUIROZ	rosarq	1	A
YASMIN ABIGAIL	VENTURA ACOSTA	yasminv	1	A
ANTHONY DIDERS	VENTURA BANCES	anthonyv	1	A
KIARA FERNANDA	YAMUNAQUE VALLEJOS	kiaray	1	A