

UNIVERSIDAD CENTRAL
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
ÉNFASIS EN I Y II CICLO BILINGÜE**

**ANÁLISIS DE LAS POSIBLES FORTALEZAS O
DEBILIDADES DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL
PENSAMIENTO CREATIVO DE LAS PERSONAS
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA LOS
PINOS, PERTENECIENTE A LA DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN REGIONAL CENTRAL SAN JOSÉ CIRCUITO
06, DURANTE EL SEGUNDO CUATRIMESTRE 2024**

**MODALIDAD DE TESIS PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN I Y II CICLO BILINGÜE**

SUSTENTANTE:

BRITTANY ÁLVAREZ SOLANO

TUTORA:

GLENDAMORA QUIROS

SEDE CENTRAL

Agosto, 2024

Agradecimientos

Primeramente, a Dios por la bendición de permitirme llegar hasta este momento.

A mis padres, por su apoyo, compañía y nunca dejar de creer en mí.

Y a mi familia en general, por apoyarme siempre.

Y a mis profesores, quienes dedicaron su tiempo para orientarme.

Dedicatoria

El presente documento está dedicado, primeramente, a mi familia por su amor y compañía durante el proceso. A mis profesores de la universidad, por su apoyo y educación durante estos años y dedicado a cada niño o niña que en algún momento ha sentido que limitan su creatividad. También está dedicado a todo aquel que le pueda ser una ayuda en futuras investigaciones.

Contenido

Agradecimientos	5
Dedicatoria	6
Capítulo I: Planteamiento del problema	11
1.1. Planteamiento del problema	11
1.2. Objetivos del problema	13
1.2.1. Objetivo general	13
1.2.2. Objetivos específicos	13
1.3. Justificación	14
1.4. Antecedentes	15
1.4.1. Antecedentes nacionales	15
1.4.2. Antecedentes internacionales	20
1.5. Proyecciones	25
1.6. Limitaciones	25
Capítulo II: Marco Teórico	28
2.1. Educación virtual en el pensamiento creativo	28
2.2. Importancia del pensamiento creativo	29
2.3. Desarrollo del pensamiento creativo	30
Capítulo III: Marco Metodológico	35
3.1. Enfoque de la investigación	35
3.2. Diseño de investigación	36
3.3. Fuentes de información	36
3.3.1. Fuentes de información primarias	36
3.3.2. Fuentes de información secundarias	36
3.3.3. Fuentes de información terciarias	37
3.4. Categorías de análisis	37
3.5. Técnicas	40
3.6. Instrumentos	40
3.7. Sujetos de investigación	41
3.8. Aspectos éticos	42
3.9. Triangulación de datos	42
3.9.1. Interpretación de resultados	42
3.9.2. Análisis de resultados	164

Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones	180
4.1. Conclusiones	180
4.2. Recomendaciones	183
Referencias Bibliográficas	185
Anexos	191
Anexo 1	191
Anexo 2	192

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	38
Tabla 2	43
Tabla 3	45
Tabla 4	53
Tabla 5	54
Tabla 6	64
Tabla 7	74
Tabla 8	79
Tabla 9	84
Tabla 10	94
Tabla 11	104
Tabla 12	113
Tabla 13	124
Tabla 14	134
Tabla 15	144
Tabla 16	154

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Capítulo I: Planteamiento del problema

En el presente capítulo se pretende proponer el planteamiento del problema en estudio, así como los objetivos que se procuran alcanzar, tanto los generales como los específicos y la justificación del tema. Además, las limitaciones durante la investigación y las proyecciones que se esperan obtener con base en los resultados de la investigación.

1.1.Planteamiento del problema

En la actualidad se vive una época post pandemia debido al Covid-19. Pero durante esa emergencia de salud, los niños más pequeños se vieron sumergidos en la facilidad de las herramientas tecnológicas y la ayuda de los padres en las clases. No obstante, una vez pasada esa pandemia, los estudiantes más pequeños han sufrido la consecuencia de esta época y les ha tocado enfrentarse a retos que la educación exige en la escuela presencial. Entre esos desafíos está el pensamiento creativo a la hora de enfrentarse a una situación en la cotidianidad.

Este ambiente en el que se ve limitado el pensamiento creativo puede abarcar a la población de estudiantes escolares que durante esta formación principal, se vieron reprimidos debido a la virtualidad y poco acompañamiento de los docentes. Por lo cual, no se ha generado un impacto positivo para esta población que crece para ser una generación de futuro.

En ese sentido, resulta de importancia considerar que si estos niños que crecen para ser adultos en una futura sociedad, no son atendidos ni ayudados para que desarrollen su pensamiento creativo, no podrá existir una sociedad capaz de pensar a la hora de solucionar los cambios que exige el crecimiento. Se provoca así una inestabilidad emocional, de

pensamiento activo y de complejidad a la hora que resolver las problemáticas del diario vivir. Al efecto Hernández (2011), señala:

Dentro de una perspectiva creativa de la educación, el individuo debería ser estimulado a aprender a encontrarse con su entorno o medio ambiente, posibilitándole los medios para que encuentre y valore las distintas vías posibles y abordar esas posibilidades de manera creativa. Fomentando el descubrimiento, la liberación de ideas preconcebidas, animando al aprendiente y a la aprendiente a pensar. (p. 4)

En la educación es necesario hacer un énfasis en esta formación de un pensamiento creativo, que permita que los estudiantes tengan relación con el medio ambiente, su entorno y lograr de esa forma reacciones positivas, innovadoras antes situaciones adversas. “No es sólo un instante de genialidad; para llegar a este, nuestro ser debe de haberse preparado entendiendo la complejidad del problema que se le presenta” Hernandez (2011, p. 4).

Con fundamento en lo anterior, la presente investigación tiene la plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado de la Escuela Los Pinos, perteneciente a la Dirección de Educación Regional Central San José Circuito 06, durante el segundo cuatrimestre 2024?

1.2. Objetivos del problema

En cuanto a los objetivos se menciona que, según Grau et al. (1999), los objetivos de investigación son:

La guía del estudio; expresan de manera muy sintética qué se pretende con la investigación y guardan relación directa con las actividades, comenzando con un verbo en infinitivo o señalando una intención de cambio o afectación de algún aspecto de interés en particular. (párr. 1)

1.2.1. Objetivo general

Analizar las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado de la Escuela Los Pinos, perteneciente a la Dirección de Educación Regional Central San José Circuito 06, durante el segundo cuatrimestre 2024.

1.2.2. Objetivos específicos

1. Identificar las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.
2. Reflexionar sobre la importancia del pensamiento creativo.
3. Identificar los posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes.

1.3. Justificación

La investigación en curso pretende conocer a profundidad la influencia de la educación virtual en el pensamiento creativo, ya que sin duda la población escolar se ve sumergida en una era digital, que puede provocar una enorme diferencia en el mundo, según como se conocía antes. Esto que lleva a pensar si un docente está de manera física y tangible o no ante en el desarrollo del pensamiento creativo o no y si esto lo favorece o lo perjudica. En ese tanto, la presente investigación busca promover el proceso de la creatividad, como un pensamiento en la mente de los estudiantes.

También se procura identificar los beneficios que se puede obtener o no al llevar este proceso de forma virtual o sin un acompañamiento físico y cercano. Es decir, que se busca hallar si existen beneficios sociales, en que el desarrollo creativo en los niños sea virtual o si se torna beneficioso si existe una figura que lo lleve más de la mano y de cerca. Por eso, esta investigación pretende ser de orientación al establecer una diferencia entre ambos métodos de aprender que hoy en día se aplican: virtual o presencial.

Se debe considerar este modo, el crecimiento en diferentes contextos, ya que permite aclarar la importancia de la creatividad. Más allá de ser un dibujo o producto de la imaginación, está el pensamiento creativo que tiene que ver con la resolución de problemas en uno o muchos ámbitos de la vida.

Cabe indicar que, debido a que la investigación se enfoca en la etapa escolar y en dirigir correctamente la creatividad desde corta edad, se proyecta su influencia en la educación que se imparte en los centros educativos, porque los docentes de cada institución velan porque el estudiante aprenda a solucionar problemas de forma creativa, original y activa.

Se espera un mayor grado de comprensión, gracias a esta investigación, acerca del el pensamiento creativo, es una de las esperanzas que ha puesto la sociedad en el estudiantado, ya que se necesitan personas capaces de solucionar problemas creativamente.

La creatividad, es “un factor importante para la educación y para la vida ordinaria pues ofrece soluciones en ocasiones poco convencionales a los problemas que se presentan de manera cotidiana” (Cervera, 2021, párr. 2).

1.4. Antecedentes

De conformidad con (2006), “los antecedentes reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” (p. 106).

1.4.1. Antecedentes nacionales

Primer antecedente nacional presentado por Chacón (2005), quien en su artículo denominado: “Una revisión crítica del concepto de creatividad”, propone como objetivo general del artículo resumir el estado actual del conocimiento en el campo de la creatividad y presentar una nueva perspectiva de lo planteado por diferentes autores sobre este tema particular.

Para el logro de este objetivo se utilizó un estudio cualitativo etnográfico. Y como parte de los resultados, la investigadora concluye que durante la recolección de información ha esclarecido que la creatividad es un rasgo coincidente con la perseverancia. Esto debido a que durante los obstáculos tiene la confianza en sí mismo, la ambición e imaginación para superarlos obstáculos. También se concluye que existe una relación mano a mano entre la

creatividad y la inteligencia, por lo que destaca que debe promoverse un entorno positivo para el desarrollo del pensamiento creativo en las familias y en las instituciones educativas, ya que este pensamiento cumple un papel de suma importancia en los ambientes de trabajo, en cuanto a la educación. La autora de este artículo propone que los docentes sean partícipes más activos en la experiencia que se experimente la creatividad, siempre y cuando sea en un ambiente flexible y permitiendo una proyección a la vida con una actitud creativa (Chacón, 2005, pp. 26-27).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación, se clarifica que es importante el hecho de que exista un desarrollo estable, seguro y en el crecimiento del pensamiento creativo, desde el momento en que empiezan a asistir a centros de enseñanza, por lo que el constante apoyo del docente debe ser activo. Al contrario de lo que pasó durante los años anteriores en la pandemia donde se estableció que este acompañamiento e interés por un pensamiento creativo en los niños no fue el esperado. Además, que en la época post pandemia puede estar teniendo repercusiones en los estudiantes.

El segundo antecedente nacional presentado por Brown, Gómez, Pinnock, Solís y Vargas (2021), quienes en el artículo denominado "#Satisfacción con las clases virtuales de adolescentes en Costa Rica", señalan el objetivo general del artículo como identificar las características sociodemográficas, psicosociales, tecnológicas y digitales asociadas al nivel de satisfacción de adolescentes en Costa Rica con las clases virtuales durante la pandemia.

Para alcanzar el objetivo de esa investigación, se empleó un diseño cuantitativo y transversal por medio de una encuesta en línea elaborada en la plataforma Google Forms. Como parte de los resultados los investigadores concluyen que los resultados indicaron que las variables sociodemográficas como nivel educativo de las personas cuidadoras, género, ubicación geográfica y tipo de colegio al que se asiste no están asociadas a la satisfacción

con las clases virtuales en la muestra con la que se trabajó, lo cual contradice la hipótesis propuesta respecto a dichos factores (Brown et al., párr. 54).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación, se menciona que se encontró que solo el apoyo percibido, la autoeficacia hacia las clases virtuales y el nivel socioeconómico (NSE) se correlacionan significativamente (de forma positiva) con la satisfacción con las clases virtuales.

El tercer antecedente nacional, es el presentado por Hernández (2014), en su investigación denominada “El Mejoramiento del Manejo Académico en el Aula de los Alumnos Sobresalientes de tercer nivel en la escuela Orosi de Cartago, Costa Rica”. Su objetivo general consistió en analizar el proceso académico que maneja el personal docente en el aula de los estudiantes sobresalientes del tercer nivel de la escuela Orosi.

Para alcanzar el objetivo de esa investigación se utilizó el tipo de investigación con un enfoque cuantitativo usando la aplicación de algunos cuestionarios o entrevistas, para dar a conocer cuánto conocimiento domina el docente y los padres de familia o cuáles son las necesidades en capacitación, metodología o recursos. Como parte de los resultados la investigadora concluye que los padres de familia expresan que la atención a sus hijos e hijas es buena pero que podría ser excelente si al personal docente se le dan nuevas estrategias y actividades de aprendizaje novedosas e interesantes para sus hijos (Hernández, 2014, p.170).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se resalta que la creatividad puede ofrecer al alumno innovadoras formas de buscar soluciones y permitirle sentirse pleno. El proceso de creatividad les ayuda a los alumnos sobresalientes demostrar con libertad sus ideas y, por lo tanto, interesarse en las actividades que la o el docente le

brinde. Este aspecto de la inteligencia puede ser medido o evaluado, para ello se recurre al pensamiento (Hernández, 2014, p. 36).

El cuarto antecedente nacional es presentado por Piedra (2010), con su investigación denominada “El desarrollo de la creatividad como competencia cognitiva del Docente”. Se plantea el objetivo general de establecer la necesidad de desarrollar la creatividad como competencia cognitiva del docente, para potenciar su labor dentro del aula.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación se utilizó enfoque cualitativo, empleando como instrumento una entrevista semiestructurada. Como parte de la investigación la investigadora concluye que el modelo de educación requiere actividades que exijan pensamiento y análisis. La educación no puede aspirar únicamente a que los estudiantes se apropien, a través de la memoria, de un sistema de conocimientos, en su lugar, deben aplicarlos para ofrecer respuestas nuevas y originales a los problemas cotidianos (Piedra, 2010, p. 85).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se clarifica que la creatividad ofrece oportunidades de enfrentar problemas a partir de diferentes dimensiones, partiendo de la imaginación. Lo que da a entender que la creatividad tiene un peso significativo a la hora de presentarse un problema y se busca una solución que nace de la imaginación, lo que es un beneficio. Competencias como la creatividad brindan a la persona la oportunidad de enfrentarse a los dificultades desde nuevas y diferentes dimensiones, rompiendo con los paradigmas dominantes, usando la imaginación y obteniendo nuevos beneficios y soluciones (Piedra, 2010, p. 16).

El quinto antecedente nacional es presentado por Jiménez, Pereira, Quesada y Cubero (2021), quienes en su investigación denominada “Desarrollo de las habilidades de

pensamiento crítico, creatividad e innovación y resolución de problemas en Ciencias Noveno año, Costa Rica”, proponen como objetivo general de la investigación “replantear las formas de enfrentar las exigencias y tendencias mundiales, y parte de ese análisis, reflexión y, sobre todo, generación de alternativas reales se deben gestionarse en las aulas, para la formación de individuos críticos, analíticos y con visión global a la hora de enfrentar las múltiples situaciones de su contexto

Para alcanzar el objetivo de esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico. Los autores concluyen que la habilidad creativa, debe tener la capacidad de generar alternativas y soluciones innovadoras de acuerdo con un contexto determinado, comparar la calidad de sus ideas con la de sus compañeros de acuerdo con su originalidad, novedad y utilidad, y finalmente, conocer las fortalezas y debilidades de las ideas aceptadas en el pasado (Jiménez et al., pp. 25-26).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se determina que la creatividad genera alternativas y soluciones, comparando la calidad de las ideas en conjunto. Es decir que permite la creación, la fortaleza de realizar soluciones originales.

El último antecedente nacional es presentado por Cid, Umaña y Ureña (2022), con su investigación denominada “Fortalecimiento de habilidades para la vida desde las cuatro Dimensiones de la fundamentación pedagógica de la Transformación curricular, educar para una nueva Ciudadanía”. El objetivo general consistió en fortalecer habilidades para la vida en niños y niñas de la sección 4-3 de la Escuela Jesús de Nazareth desde las cuatro dimensiones propuestas en la Transformación Curricular, por medio de la aplicación de talleres que contribuyan con la formación de ciudadanos íntegros.

Para alcanzar el objetivo se utilizó el tipo de investigación con un enfoque cualitativo, descriptivo, debido a que se toma en cuenta el ser y el hacer de las personas en estudio, por medio del desarrollo de sus habilidades, competencias y destrezas.

Como parte de la investigación los investigadores concluyen que su aplicación dio como resultado aportar insumos valiosos a la población estudiantil, al fortalecer la creatividad, lograron construir materiales que pueden utilizar en su día a día para la adquisición de aprendizajes significativos.

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se clarifica que otra habilidad que se integra al presente taller es la creatividad, de gran importancia como las otras, porque con ella se abre paso a las diversas formas de solucionar y de imaginar un resultado mejor, independientemente de las actividades realizadas.

1.4.2. Antecedentes internacionales

El primer antecedente internacional presentado por Muñoz (2021) es su artículo denominado “Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión”. El objetivo general consistió en revisar la literatura científica existente de los conceptos, enfoques e investigaciones realizados sobre el pensamiento creativo.

Para el logro de este objetivo se realizó un estudio cualitativo, cuya metodología empleada se basó en la revisión sistemática de documentos con información de carácter científico, que fueron seleccionados, considerando tres ejes de estudio: la conceptualización, enfoques e investigaciones sobre pensamiento creativo.

Como parte de los resultados el investigador concluye que el desarrollo del pensamiento creativo permite que existan personas que piensan, imaginan y actúan de

manera especial. Estas son personas capaces de solucionar problemas y, partiendo de una idea sencilla, hacer algo innovador. El investigador propone un incentivo hacia los educadores que realicen su propia investigación para identificar y proponer estrategias para que los estudiantes tengan herramientas necesarias para afrontar desafíos de un mundo tan competitivo con creatividad, y sabiduría (Muñoz, pp 10-11).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se destaca que, incluso en otros países la implementación del desarrollo creativo en centros educativos es de suma importancia para la resolución de problemas con innovación y sabiduría. La aplicación de estrategias como herramientas para la formación del pensamiento educativo, es de gran interés, debido a que expresa posibilidades de llevar esta acción y compromiso de promover el desarrollo del pensamiento creativo a una realidad en los centros de educación.

El segundo antecedente internacional es el realizado por Mota, Concha y Muñoz (2020), según su artículo denominado “Educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje”. El objetivo general del artículo fue analizar la educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje a través de una investigación documental y descriptiva para la cual se tomaron como referencias las estadísticas que proporciona los ministerios de educación de Chile, Perú y Colombia en relación con el uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC’s) en la educación, bien sea como apoyo académico en sus clases presenciales o como herramienta pedagógica de clases virtuales.

Para este objetivo se llevó a cabo un estudio cualitativo, con una metodología implementada de carácter documental. A su vez, se empleó una serie de estadísticas que permiten efectuar un acercamiento en el análisis descriptivo. En este sentido, para indagar en relación con esta temática, se seleccionaron estadísticas de ministerios de educación de

diferentes países de Latinoamérica (en este caso se han seleccionado de Chile, Perú y Colombia, dado que se tiene acceso a la información en estos países), aspecto que facilitó conocer los avances en el proceso de cambio de educación presencial a virtual. (Mota et al., 2020, párr. 22).

Entre los resultados los investigadores concluyen que la incorporación de la tecnología en los procesos de aprendizaje potencia acciones para los procesos de formación e investigación y contribuyen a la socialización y comprensión de contenidos de una gran cantidad de temas en la praxis educativa. Por ende, la educación virtual ha sido insertada en el contexto educativo de manera permanente y es implementada para la generación de estrategias que fortalezcan la socialización de información en las asignaturas y permite, además, vincular dicha información con el contexto social en el cual se encuentran inmersos estudiantes y docentes (Mota et al., 2020, párr. 33).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se subraya que la educación virtual es un agente transformador de los procesos de aprendizaje, debido a que tiene participación activa dentro del proceso formativo, facilita un aprendizaje autónomo y responde a los requerimientos de la realidad educativa en la cual los individuos buscan potenciar su aprendizaje en su propio tiempo y espacio, lo que contribuye a tener autocontrol y autodirección, siendo estudiantes independientes en su aprendizaje e interdependientes, compartiendo conocimientos en el aprendizaje colaborativo (Mota et al., 2020, párr. 33).

El tercer antecedente internacional es del autor Jeffry (2006), quien en su artículo denominado “La enseñanza y aprendizaje creativo”, propone el objetivo general de realizar más investigaciones comparativas pedagógicas para contrarrestar el predominio de los estudios estructurales y orientados a políticas.

Para alcanzar este objetivo se realizó un estudio cualitativo, etnográfico, Las situaciones se examinaron en detalle y las intenciones y estrategias intuitivas salieron a la superficie a través de la observación, las conversaciones, la reflexión y la experimentación consciente.

Como parte de los resultados el investigador concluye que las estrategias de los docentes y el aprendizaje creativo adquirieron significado para los estudiantes, quienes obtuvieron autoafirmación, desarrollaron relaciones e identidades sociales y apreciaron que se les otorgara un papel social en la evaluación pedagógica (Jeffry, 2006, p.16).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se destaca que, los participantes resultaron sentirse más seguros acerca de su trabajo y más seguros sobre su lugar en la clase y la escuela, en términos de relaciones y pertenencia a través de la experiencia de coparticipación (Jeffry, 2006, p.14).

El cuarto antecedente internacional es el elaborado por López, Gonzalez y Morales (2023), con el artículo denominado “Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior”. El objetivo general del artículo fue analizar cómo ha sido el impulso de la creatividad y el pensamiento creativo para observar hasta qué punto se vienen desarrollando estas competencias transversales en educación superior

Para el logro de este objetivo se realizó un estudio cualitativo, etnográfico, con datos obtenidos de diferentes fuentes para proporcionar una visión sistemática

Como parte de los resultados los investigadores concluyen que la creatividad se asocia a la capacidad por crear cosas nuevas; mientras que teóricamente se basa en la calidad del producto final. Con ello, se espera que el individuo sea capaz de desarrollar ideas o bienes que sean de utilidad para el medio donde se desempeña (López, 2023, p. 18).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se destaca que podrían crearse nuevas propuestas con mayor probabilidad de éxito en otras instituciones o disciplinas de todas las áreas, ya que no sólo aquellas relacionadas con el arte demandan un correcto uso de la creatividad o del pensamiento creativo, sino que también las ingenierías y otras ciencias requieren del pensamiento original y flexible (López, 2023, p. 15).

El quinto antecedente internacional es presentado por Fernández (2024), con el artículo llamado “Introducción al Pensamiento Creativo”. El objetivo general consistió en explorar las bases del pensamiento creativo y proponer herramientas prácticas y estrategias efectivas para estimular la creatividad.

Para el logro de este objetivo se realizó un estudio cualitativo, etnográfica, utilizando entrevistas. Y como parte de los resultados el investigador concluye que el ciclo creativo puede ser iterativo, lo que significa que se retroalimenta constantemente para mejorar y optimizar las soluciones creativas a lo largo del tiempo (Fernández, 2024, p. 38).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se destaca que: El pensamiento creativo es un proceso fluido y flexible, y las etapas pueden solaparse o repetirse en diferentes momentos. Sin embargo, comprender estas etapas puede ayudar a estructurar y potenciar el proceso creativo en general. (pg. 10).

El ultimo antecedente internacional es presentado por Sáenz (2015), con la investigación denominada “El pensamiento creativo en la escuela”. Con el objetivo general de evaluar el pensamiento creativo en alumnos de escuela.

Para el logro de este objetivo se realizó un estudio cualitativo, etnográfico, observar la creatividad como un aspecto general y transversal. Como parte de los resultados se concluye que los profesionales de la educación primaria pueden poner en práctica actividades creativas en sus aulas (Saénz, 2015, p. 76).

Como aporte de este antecedente a la presente investigación se menciona que el docente de educación primaria debe intentar evaluar en todo momento cómo se están llevando a cabo las actividades creativas para poder intervenir y fortalecer los puntos débiles que presenten los alumnos o los propios recursos utilizados (Saénz, 2015, p. 61).

1.5. Proyecciones

Con esta investigación se pretende realizar un análisis de la importancia de aplicar y fortalecer el pensamiento creativo en las clases y así con ello, llegar a resultados que comprueben que en la época de la pandemia esta faceta en las aulas tuvo repercusiones o no en los estudiantes. Se espera evidenciar si el pensamiento creativo es de relevancia en el desarrollo de los estudiantes, principalmente durante los primeros años de concurrir al centro de educación y cómo influye el hecho de que esos primeros años escolares fueran de manera virtual, debido a las necesidades de esa época de postpandemia.

1.6. Limitaciones

Las limitaciones en la investigación son las restricciones en el diseño, los métodos o incluso las limitantes de los investigadores que afectan e influyen en la interpretación de los resultados finales de su investigación. Se trata de limitaciones en la generalización y utilidad de los hallazgos que surgen del diseño de la investigación y/o del método empleado para garantizar la validez tanto interna como externa (Abbadia, 2018, párr. 3)

En ese sentido, en el desarrollo de la investigación se presentan las siguientes limitaciones:

- Escasez de recursos bibliográficos.
- Poca información, en especial nacional, acerca del pensamiento creativo y de la educación virtual en los centros educativos.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

Capítulo II: Marco Teórico

El presente capítulo se fundamenta en una recopilación de antecedentes e investigaciones previas, de modo que se recopila información, de forma ordenada y coherente y da profundidad a los puntos a valorar durante la investigación, según los objetivos que se han trazado.

De acuerdo con Hernández (2008) como se cita en Figueroa (2016), el marco teórico es un compendio escrito de artículos, libros y otros documentos que describen el estado pasado y actual del conocimiento sobre el problema de estudio, que ayuda a documentar cómo la investigación agrega valor a la literatura existente.

2.1. Educación virtual en el pensamiento creativo

2.1.1. Concepto de Educación

La educación es el resultado del proceso educativo que implica preparación para transformar una realidad desde los conocimientos, habilidades, valores y capacidades que se adquieran en cada etapa y a lo largo de la vida. La educación implica, por tanto, la idea de la optimización, es decir, que quien intenta educar a otros (heteroeducación) o quien pretende educarse (autoeducación) asume la idea del perfeccionamiento del individuo social, por tanto, este constituye una función de la sociedad (Díaz y Alemán, 2008, p. 4.).

2.1.2. Definición Educación virtual

En la modalidad a distancia virtual, los actores interactúan a través de representaciones numéricas de los elementos del proceso de enseñanza aprendizaje, pero se encuentran temporal y físicamente separados, mientras que en la modalidad a distancia tradicional las formas de interacción no están soportadas en lenguajes informáticos (Silvio, 2003, como se cita en Ruiz y Pich, 2019, p. 5).

2.1.3. Concepto de Pensamiento

El pensamiento es la operación intelectual de carácter individual que se produce a partir de procesos de la razón. Los pensamientos son productos que elabora la mente, voluntariamente a partir de una orden racional, o involuntariamente a través de un estímulo externo (Huancayo, 2019, p. 1).

2.1.4. Concepto de Creatividad

La creatividad es una habilidad y actitud que tiene permanente vigencia y ante la gran cantidad de cambios acelerados que se dan en la actualidad es vital mantener una actitud creativa continua, reconociéndose que muchas de las cosas que funcionaron en el pasado no son válidas en el presente (Martínez, 2021, p. 7).

2.1.5. Concepto de fortalezas educativas

Se fundamentan en el aseguramiento de la calidad de la acreditación y la certificación de competencias (académicas, laborales, profesionales). Acá se pone énfasis en los resultados de aprendizaje por encima de procesos (Climent, 2017, p. 21).

2.1.6. Concepto de debilidades educativas

En lugar de flexibilizar los esquemas de educación y capacitación puede contribuir a hacerlos más rígidos y excluyentes. Contrario a lo que se espera, se puede desalentar la participación en el aprendizaje a lo largo de la vida (Climent, 2017, p. 21).

2.2. Importancia del pensamiento creativo

2.2.1. Importancia de la creatividad en niños

La creatividad es una dimensión que se está olvidando, la cual permite a los niños y niñas desarrollar ciertos aspectos beneficiosos para ellos y ellas (Aliaga, 2020, p. 4).

En ese sentido, la creatividad es una competencia innata de la persona y está a disposición de las mismas para ser desarrollada. Además, su correcto desarrollo permite el

crecimiento integral de la persona, convirtiéndose en una herramienta eficaz para transformar la realidad (Aliaga, 2020, p. 7).

2.2.2. Importancia de un pensamiento creativo

El empleo de la creatividad o del pensamiento creativo en la educación es muy importante y debe ser considerado como una herramienta imprescindible, tanto para la enseñanza, como para el aprendizaje (Cevallos, 2016, p. 2)

2.3. Desarrollo del pensamiento creativo

2.3.1. Desarrollo de la creatividad

El hecho de ser creativo implica un proceso en marcha. No es tener una idea y hacerla sin pensar, se debe dedicar tiempo y dar oportunidades para errar y mejorar lo que en un principio se había pensado, para poco a poco transformarla y crear algo nuevo (Aliaga, 2020, p. 10).

Asimismo, para trabajar con el alumnado el proceso creativo, es primordial la motivación que se tenga a lo que están realizando, de modo que cada persona destaca en algo y es importante que desde pequeños se ayude a encontrarlo y a poder explotarlo al máximo (Aliaga, 2020, p. 16).

2.3.2. Desarrollo de la creatividad en centros educativos

El desarrollo de la creatividad debería ser un elemento muy importante en todos los ámbitos de la escuela. Todos los docentes tienen que tener presente este aspecto para fomentar la motivación y actitud de los alumnos en ella y para adquirir de forma correcta y motivadora todas las competencias básicas. La creatividad es una herramienta primordial en el aspecto educativo, mediante la cual los profesores deben brindar a sus alumnos espacios

lentos de curiosidad, en los que ellos se interesen a investigar y a aprender (Aliaga, 2020, p. 14).

2.3.3. Desarrollo del pensamiento

El pensamiento se desarrolla en la medida en la que las operaciones mentales rebasan la complejidad de resolver problemas y de exponer oralmente sus pensamientos. Los docentes –guías, tutores, acompañantes y mediadores de aprendizajes– son quienes tienen la responsabilidad de influir en el desarrollo del pensamiento de los niños, haciéndoles reflexionar sobre la realidad en la que se desenvuelven, permitiéndoles emitir sus propias ideas, aunque estas no concuerden con el tema propuesto, pues la operación mental se da y la práctica de esta hará que la persona, desde la infancia, se desenvuelva con fluidez en cualquier circunstancia de la vida (Jara. 2012, p.10).

2.3.4. Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes en edad escolar

El desarrollo del pensamiento creativo es oportuno en la educación porque permite generar ideas y conceptos. Y facilita que el estudiante alcance su autonomía e independencia, fomentando la creatividad e innovación para resolver situaciones (Varias, 2021, p. 9)

La posibilidad de desarrollar el pensamiento creativo en las aulas representa la oportunidad de enfrentar retos de una manera diferente, de mantener una mente abierta a nuevas maneras de ver las cosas. De igual manera, promover el uso de diversas estrategias para desarrollar el pensamiento creativo se logra ampliar sus ideas; valorar los productos y las ideas considerando al error como una etapa del proceso de aprendizaje. Por ello debe ser estimulado, tanto en estudiantes como profesores (Varias, 2021, p. 9).

2.3.5. Concepto de beneficio

En las personas sucede que se hace algo y al acabar, se valora si ha habido o no un beneficio concreto. Incluso ocurre que los beneficios sean considerados como ventajas de algo que se oponen a unos inconvenientes. Se habla de los beneficios de dejar de fumar, de los que se obtienen con los hábitos saludables, los del esfuerzo de los estudiantes. Estas ventajas que se consiguen son beneficiosas (Ferrer, 2014), párr. 5).

2.3.6. Beneficio de la creatividad en la educación

Algunos beneficios de la creatividad en la enseñanza y aprensión de los conocimientos son:

- Al permitirse ser creativo, se fortalece la confianza, conectando con uno mismo para perseguir tus sueños (Cameron, 1992, como se cita en Cárdenas, 2019, p. 11).
- Aumenta la conciencia de uno mismo, al sentirse libre para expresarse, característica que estimula el proceso creativo (Bean, 1994, como se cita en Cárdenas, 2019, p. 11).
- Estimulando activamente la creatividad de los niños, se les está suministrando automáticamente muchas maneras de expresar sus emociones. (Bean, 1994, como se cita en Cárdenas, 2019, p. 11).
- Mejora la habilidad para resolver problemas con lo que se encuentran y buscan soluciones a través de distintas alternativas (Gervilla, 2003, como se cita en Cárdenas, 2019, p. 11).
- La autorrealización del ser humano tiene que ver con el desarrollo de sus potencialidades, por lo que, para su máximo desarrollo, es fundamental el estímulo

de una sus cualidades más específicas y propias, como es la creatividad (Torre, 2003, como se cita en Cárdenas, 2019, p. 11)

2.3.7. Beneficio del pensamiento creativo

De igual modo, el pensamiento creativo promueve la autoevaluación, hace que los estudiantes valoren sus productos y consideren al error como una fuente de aprendizaje. Por otra parte, propicia que las personas sean más sensibles con los demás (Varias, 2021, p. 6).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

Capítulo III: Marco Metodológico

En este capítulo es posible observar las técnicas, procedimientos, así como lo que es el informe del proyecto y otros puntos que dan orden para formular la respuesta al problema de investigación planteado al inicio. Se procede a explicar la metodología con la que será posible llevar a cabo este estudio y llevarlo a las conclusiones y recomendaciones oportunas. Al respecto, Franco (2011) como se cita en Azuero (2019), explica que:

El marco metodológico es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio, esta tarea consiste en hacer operativa los conceptos y elementos del problema que se estudian. (p. 3)

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas (Hernández et al., 2014, p. 40).

La investigación que se implementa recurre al enfoque cualitativo, porque pretende estudiar la importancia del pensamiento creativo en estudiantes para aplicarlo en su vida, personal y en la sociedad, así como valorar sus beneficios, con el fin de influir en su bienestar o bien, para su desarrollo profesional.

3.2. Diseño de investigación

La etnografía es un método de investigación cualitativa que busca describir a las personas, sus costumbres y su cultura, por su amplio uso en diversos campos puede ser considerada como uno de los métodos de investigación más relevantes dentro de la investigación humanístico-interpretativa (Cortes, 2020, párr. 11).

3.3. Fuentes de información

El dato es el valor de una variable o de una constante, que proporciona información sobre una situación y sirve de base para el análisis estadístico. Los datos pueden ser primarios o secundarios de acuerdo a la información de la que procedan (Santesmases, 2009, como se cita en Ruiz, 2011, p. 174).

3.3.1. Fuentes de información primarias

De acuerdo con Bounocore (1980), como se cita en Wigodski (2010), define las fuentes primarias de información como “las que contienen información original no abreviada ni traducida: tesis, libros, nomografías, artículos de revista, manuscritos. Se les llama también fuentes de información de primera mano.” (párr. 4). Lo anterior, incluye la producción documental electrónica de calidad.

3.3.2. Fuentes de información secundarias

Las fuentes de información secundarias son aquellas fuentes que, según Stein (1982), “permiten conocer hechos o fenómenos a partir de documentos o datos recopilados por otros” (parr. 1).

3.3.3. Fuentes de información terciarias

Están formados por fuentes de segunda mano, como periódicos, revistas o directorios de medios escritos. Consisten en información tomada de fuentes secundarias, o primarias, pero principalmente secundarias. Este tipo de fuentes son las que recopilan fuentes de información primarias o secundarias. Son utilizadas para buscar datos o para obtener una idea general sobre algún tema; algunas son bibliografías, almacenes, directorios, donde se encuentran la referencia de otros documentos, que contienen nombres, títulos de revistas y otras publicaciones (Maranto, 2015, p. 3).

3.4. Categorías de análisis

Una categoría de análisis es una estrategia metodológica para describir un fenómeno que se está analizando mediante categorías de estudio que se sugiere nunca sean mayores de cinco. Es importante ser claro en la explicación, ya que al poner demasiadas categorías solo se generarán confusiones y dispersión en el análisis (Rivas, 2021, p. 10).

Las categorías de análisis establecidas en este estudio se dividen en: factor educativo, factor social y factor persona. Cada una de las categorías se divide en subcategorías que permitan especificar los datos que se requiere analizar, conforme se describe a continuación en la tabla 1.

Tabla 1

Matriz para la categorización de las unidades de análisis.

Análisis de las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado de la Escuela Los Pinos, perteneciente a la Dirección de Educación Regional Central San José Circuito 06, durante el segundo cuatrimestre 2024				
Problema: ¿Cuáles son las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado?				
Objetivo general : Analizar las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado.				
Objetivo específico	Categoría	Subcategoría	Ítems	Referencias
Identificar las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Educación	3, 4, 5	Díaz y Alemán, (2008).
		Educación virtual	1	Ruiz y Pich, (2019).
		Pensamiento	2, 3, 4, 5	Huancayo, (2019).
		Creatividad	2, 3, 4, 5	Martínez, (2021).

		Fortalezas educativas	5	Climent, (2017).
		Debilidades educativas	5	Climent, (2017).
Reflexionar sobre la importancia del pensamiento creativo.	Importancia del pensamiento creativo.	Importancia de la creatividad en niños.	2, 3, 4, 5	Aliaga, (2020).
		Importancia de un pensamiento creativo.	2, 3, 4, 5	Cevallos, (2016).
Identificar posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes.	Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Desarrollo de la creatividad.	2, 3, 4, 5	Aliaga, (2020).
		Desarrollo de la creatividad en centros educativos.	2, 3, 4, 5	Aliaga, (2020).
		Desarrollo del pensamiento.	2, 3, 4, 5	Jara, (2012).

		Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes en edad escolar.	2, 3, 4, 5	Varias, (2021).
		Beneficio de la creatividad en la educación .	2, 3, 4, 5	Cárdenas, (2019).
		Beneficio del pensamiento en la educación.	2, 3, 4, 5	Varias, (2021).

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

3.5. Técnicas

De acuerdo con Ucha (2013) en cuanto a las técnicas:

Se designa con la palabra técnica a aquel procedimiento que normalmente está compuesto por una serie de reglas o protocolos y que tiene como misión última lograr un determinado resultado en una tarea o actividad que puede estar asociada a diversos ámbitos como ser: la ciencia, el arte, la tecnología, algún deporte, entre otros. (parr. 1)

3.6. Instrumentos

Con el nombre genérico de instrumentos de acopio de datos se denomina a todos los instrumentos que pueden servir para medir las variables, recopilar información con respecto a ellas o simplemente observar su comportamiento (Mejía, 2005, p. 16).

El instrumento que a continuación se muestra, fue dirigido a la población de estudiantes de tercer grado de la sección 3-4 de la Escuela Los Pinos, con el fin de esclarecer el uso del pensamiento creativo. Se realiza una encuesta estructurada, en la cual pretende determinar la importancia que le dan los centros educativos al pensamiento creativo y conocer si los estudiantes logran llevar a cabo cada ítem, usando solo su creatividad en beneficio.

3.7.Sujetos de investigación

En cuanto a los sujetos de investigación, cabe primero establecer la población:

La población se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios. Por otro lado, la muestra es una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio (Lugo, 2014, párr. 1).

La población de la presente investigación la constituyen los estudiantes de tercer grado de la Escuela Los Pinos.

Muestra:

Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante (López. 2004, párr. 5).

El tipo de muestra de la presente investigación se considera aleatoria simple, no probabilística, por criterio se seleccionan estudiantes de la sección 3-4 de la Escuela Los Pinos.

Muestreo:

Es el método utilizado para seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población (López, 2004, parr. 6).

Por criterio, son los estudiantes de tercer grado, de la sección 3-4, de la Escuela Los Pinos

3.8.Aspectos éticos

Los aspectos éticos, según Cofré (2019), se refiere a las “herramientas para reconocer y garantizar los derechos de las personas, por medio de un consentimiento informado” (p.22).

El consentimiento informado es un proceso, en el que una persona acepta participar en una investigación, conociendo los riesgos, beneficios, consecuencias o problemas que se puedan presentar durante su desarrollo (Mondragón, 2009, párr. 1).

3.9.Triangulación de datos

La triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno (Okuda y Gómez, 2005, p. 3).

3.9.1. Interpretación de resultados

Con el propósito de realizar la interpretación de los resultados, se considera necesario, establecer una codificación por cada participante de la investigación. Estos códigos permitirán instituir y ordenar los datos que se recolectan, por medio del instrumento y desarrollar una triangulación de datos sistemática y organizada. Con esos fines, se elaboró la siguiente tabla 2.

Tabla 2*Codificación de participantes.*

Participante	Código asignado
Persona 1	P1
Persona 2	P2
Persona 3	P3
Persona 4	P4
Persona 5	P5
Persona 6	P6
Persona 7	P7
Persona 8	P8
Persona 9	P9
Persona 10	P10
Persona 11	P11
Persona 12	P12
Persona 13	P13
Perona 13	P14
Persona 15	P15
Persona 16	P16
Persona 17	P17
Persona 18	P18

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024).

A continuación, se evidencian el uso del pensamiento creativo en los retos propuestos con el uso del instrumento de investigación a los estudiantes de la sección 3-4 de la escuela Los Pinos en Alajuelita, mediante la entrevista etnográfica. El establecimiento de las respuestas por subcategoría, permite analizar con mayor rigurosidad los datos recabados y, posteriormente, contrastarlos con la teoría, para una interpretación desde la experiencia profesional de la investigadora a cargo.

Los tablas siguientes se organizan por categorías y subcategorías. Para mayor facilidad y especificidad en las respuestas de los participantes, se colocarán las respuestas acordes a las subcategorías del estudio.

Resulta oportuno destacar que se han transcrito literalmente las respuestas brindadas por cada estudiante, sin proceder a efectuar modificaciones en cuanto a ortografía o gramática, para mantener la originalidad del contenido de lo que expresaron en cada pregunta, según su edad.

Tabla 3*Subcategoría 1: Educación*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Educación	P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas. P2: pintar, Dibujar, recotr . P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores. P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel. P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel P7: abion, papem P8: dibujar, formas equidir P9: dibujar, varco, una abion. P10: Aser un sombrero, Aser un barco Aser un pájaro P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en el papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel

		<p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p> <p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
		<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, pisinias</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser , mascarar. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p>

		<p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p> <p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p>
--	--	---

P1: título: la computadora inteligente

un día estaba en un campamento con mi computadora
encontré me metí a la piscina vi un vosque, llegué a una
selva me encontré un oso Salí corriendo encontré una
parada de bus y el bus me llevó a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Había una vez una princesa que estaba usando la
computadora un día fue a la piscina luego se puso la bata
un día encontró una osa muy amigable subió al bus
estaba lloviendo mucho llegó al castillo pero sequía
lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo
adiós

P4: sin título

Abía una vez una niña que tenía computadora. Y una
bata y tenía piscina y un día en una trampa que es lluvia y la
niña que se llamaba aurora. Y tenía un oso pero el oso se
llamaba rebeto y un día el oso se quería escapar para
irse a la plalla y la dueña se dio cuenta pero lo castigó y
no se salió de la guaba y se fue a la escuela pero cuando
llegó a su casa bloqueó su camino y se fue a la escuela y el
regañó y ella no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una piscina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy difícil la computadora le gano en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadía una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse
en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por
miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia
y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la
nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y
le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro
un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lloviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

		<p>Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le lleo pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin</p> <p>P16: título: el oso conductor</p> <p>Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover lleo asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	---

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 4*Subcategoría 2: Educación virtual.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Educación virtual	P1: Kinder P2: No respondió P3: quinder P4: Computadoras P5: quinder P6: quinder P7: No respondió P8: quinder P9: cinder P10: 3-4 P11: kínder P12: quinder P13: quinder P14: no respondió P15: quinder P16: kínder P17: quinder. P18: quinder

Nota: fuente: elaboración propia

Tabla 5*Subcategoría 3: Pensamiento.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Pensamiento	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujo una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizo lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorpore sin sentido</p> <p>P5: realizo un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorpore colores</p> <p>P6: realizo un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizo una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizo un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.

P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores

P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel

P7: abion, papem

P8: dibujar, formas equidir

P9: dibujar, varco, una abion.

P10: Aser un sombrero, Aser un barco

Aser un pájaro

P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel

P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper

P13: dibujar, abion, botecito

P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel

P15: dibujar, aser horigama

P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.

	<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
	<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, pisinias</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p> <p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p>

P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton

P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco

P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro

P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa

P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa

P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora

P18 manualidades, muñecos, naves

P1: título: la computadora inteligente

un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus

estaba llovia mucho lleco al castillo pero sequia

lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo
adiós

P4: sin título

Abia una vez una niña que tenia computadora. I una
bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la
niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se
llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para
irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i
no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando
llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el
regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero
no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio
a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor
salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga
cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el
quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y
camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un
bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y

horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy
dificil la computadora le gano en el acertijo si quería ser
su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadia una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lloviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un dia una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.

P17: sin título

Mi oso tiene una bota usa una computador,

		<p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	---

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 6*Subcategoría 4: Creatividad.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Creatividad	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujo una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizo lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorpore sin sentido</p> <p>P5: realizo un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorpore colores</p> <p>P6: realizo un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizo una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizo un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.

P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores

P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel

P7: abion, papem

P8: dibujar, formas equidir

P9: dibujar, varco, una abion.

P10: Aser un sombrero, Aser un barco

Aser un pájaro

P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel

P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper

P13: dibujar, abion, botecito

P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel

P15: dibujar, aser horigama

P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.

	<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
	<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p> <p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p>

P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton

P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco

P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro

P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa

P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa

P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora

P18 manualidades, muñecos, naves

P1: título: la computadora inteligente

un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus

estaba llovia mucho lleco al castillo pero sequia
lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo
adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una
bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la
niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se
llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para
irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i
no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando
llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el
regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero
no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio
a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor
salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga
cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el
quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y
camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un
bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y

horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy
dificil la computadora le gano en el acertijo si quería ser
su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadia una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lloviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un dia una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.

P17: sin título

Mi oso tiene una bota usa una computador,

		<p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	---

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 7*Subcategoría 5: Fortalezas educativas.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Fortalezas educativas	<p>P1: título: la computadora inteligente</p> <p>un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título</p> <p>abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p> <p>Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós</p> <p>P4: sin título</p> <p>Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i</p>

no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando
llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el
regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero
no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio
a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor
salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga
cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el
quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y
camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un
bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y
horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy
difícil la computadora le gano en el acertijo si quería ser
su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadia una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse
en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por
miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia
y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la
nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y

le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lloviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

		<p>P15: título: el bus y el osos</p> <p>Un dia una niña quería un oso la pidió en la computadora le lleo pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin</p> <p>P16: título: el oso conductor</p> <p>Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover lleo asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 8*Subcategoría 6: Debilidades educativas.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo.	Debilidades educativas	<p>P1: título: la computadora inteligente</p> <p>un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título</p> <p>abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p> <p>Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós</p> <p>P4: sin título</p> <p>Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para</p>

irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy difícil la computadora le gano en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadia una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse
en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por
miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia
y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la
nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y

le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lloviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

		<p>P15: título: el bus y el osos</p> <p>Un dia una niña quería un oso la pidió en la computadora le lleo pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin</p> <p>P16: título: el oso conductor</p> <p>Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover lleo asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 9*Subcategoría 7: Importancia del pensamiento creativo*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Importancia del pensamiento creativo.	Importancia de la creatividad en niños	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporo sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporo colores</p> <p>P6: realizo un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

	<p>P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración</p> <p>P10: copia las figuras</p> <p>P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas</p> <p>P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto</p> <p>P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo</p> <p>P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve</p> <p>P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos</p> <p>P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle</p> <p>P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona</p> <p>P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.</p> <p>P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.</p> <p>P2: pintar ,Dibujar, recotr .</p> <p>P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.</p>
--	--

		<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--	--

P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.

P18: dibujar manualidades grallas posters

P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes

P2: un abion, una muna, uncoro

P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, pisinias

P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel

P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa

P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes

P7: casa de carton, do la carton

P8: retilisala, casa, jugar

P9: peluche de carton, dibujar, un abion

P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo

	<p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p> <p>P1: título: la computadora inteligente un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p>
--	---

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la piscina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la piscina de carton

Había una piscina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la piscina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la piscina y le callo un rayo y ahora es una piscina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la piscina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

		<p>conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 10*Subcategoría 8: Importancia de un pensamiento creativo*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Importancia del pensamiento creativo.	Importancia de un pensamiento creativo	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujo una niña con globos con las formas dadas y una planicia color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporo colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

		<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--	--

P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.

P18: dibujar manualidades grallas posters

P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes

P2: un abion, una muna, uncoro

P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas

P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel

P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa

P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes

P7: casa de carton, do la carton

P8: retilisala, casa, jugar

P9: peluche de carton, dibujar, un abion

P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo

P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón

P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton

P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco

P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro

P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa

P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa

P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora

P18 manualidades, muñecos, naves

P1: título: la computadora inteligente

un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la piscina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una piscina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

		<p>conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 11*Subcategoría 9: Desarrollo de la creatividad.*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Desarrollo de la creatividad	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporó colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

	<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--

		<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
		<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p>

	<p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p> <p>P1: título: la computadora inteligente un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p>
--	---

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

		<p>conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

Subcategoría 10: Desarrollo de la creatividad en centros educativos

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Desarrollo de la creatividad en centros educativos	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporo colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p> <p>P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración</p>

	<p>P10: copia las figuras</p> <p>P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas</p> <p>P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto</p> <p>P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo</p> <p>P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve</p> <p>P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos</p> <p>P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle</p> <p>P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona</p> <p>P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.</p> <p>P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.</p> <p>P2: pintar ,Dibujar, recotr .</p> <p>P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.</p> <p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p>
--	--

	<p>P5: con una hoja de papel se puede hacer origami, Dibujar, Pintar, escribir hacer tarjetas, personitas de papel, hacer flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, hacer un avión de papel</p> <p>P7: avión, papel</p> <p>P8: dibujar, formas equidistantes</p> <p>P9: dibujar, barco, un avión.</p> <p>P10: Hacer un sombrero, Hacer un barco Hacer un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en el papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo hacer un embotellador de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una hoja para hacer un avión y podemos hacer un barco de papel</p> <p>P13: dibujar, avión, botecito</p> <p>P14: dibujar, escribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, hacer origami</p> <p>P16: doblar haciendo un avión de papel, doblar haciendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, haciendo una carta.</p>
--	--

	<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
	<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, pisinias</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p>

	<p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p> <p>P1: título: la computadora inteligente un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p>
--	---

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la piscina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una piscina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

		<p>conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p> <p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	--

Nota: Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 13*Subcategoría 11: Desarrollo del pensamiento*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Desarrollo del pensamiento	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporo colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

	<p>P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración</p> <p>P10: copia las figuras</p> <p>P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas</p> <p>P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto</p> <p>P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo</p> <p>P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve</p> <p>P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos</p> <p>P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle</p> <p>P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona</p> <p>P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.</p> <p>P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.</p> <p>P2: pintar ,Dibujar, recotr .</p> <p>P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.</p>
--	--

P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.

P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores

P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel

P7: abion, papem

P8: dibujar, formas equidir

P9: dibujar, varco, una abion.

P10: Aser un sombrero, Aser un barco

Aser un pájaro

P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel

P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper

P13: dibujar, abion, botecito

P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel

P15: dibujar, aser horigama

P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.

		<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
		<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, pisinias</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p>

		<p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p> <p>P1: título: la computadora inteligente un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p>
--	--	---

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.

P17: sin título

Mi oso tiene una bota usa una computador,

Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito

P18: título: La compu inteligente

Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina

Tabla 14*Subcategoría 12: Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes en edad escolar*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes en edad escolar	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporó colores</p> <p>P6: realizo un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

	<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--

P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.

P18: dibujar manualidades grallas posters

P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes

P2: un abion, una muna, uncoro

P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas

P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel

P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa

P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes

P7: casa de carton, do la carton

P8: retilisala, casa, jugar

P9: peluche de carton, dibujar, un abion

P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo

P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón

P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton

P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco

P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro

P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa

P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa

P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora

P18 manualidades, muñecos, naves

P1: título: la computadora inteligente

un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la piscina de carton

Había una piscina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la piscina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la piscina y le callo un rayo y ahora es una piscina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la piscina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.

P17: sin título

Mi oso tiene una bota usa una computador,

Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito

P18: título: La compu inteligente

Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina

Tabla 15*Subcategoría 13: Beneficio de la creatividad en la educación*

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Beneficio de la creatividad en la educación	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporó colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración

P10: copia las figuras

P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas

P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto

P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo

P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve

P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos

P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle

P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona

P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.

P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.

P2: pintar ,Dibujar, recotr .

P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.

		<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--	--

	<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
	<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, casyillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p> <p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p>

P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton

P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco

P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro

P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa

P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa

P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora

P18 manualidades, muñecos, naves

P1: título: la computadora inteligente

un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa

P2: sin título

abibaunbe bata

P3: la princesa

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus

estaba llovia mucho lleco al castillo pero sequia
lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo
adiós

P4: sin título

Abia una vez una niña que tenia computadora. I una
bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la
niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se
llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para
irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i
no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando
llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el
regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero
no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio
a un oso lleco y vio una pisina enerm pero un señor
salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga
cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenia una bata el
quería ir a una picsina pero estaba muy largo. Camino y
camino pero estaba cansada y empezo a llover bino un
bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y

horas se encontro un ososle hiso un arsertijo era muy
dificil la computadora le gano en el acertijo si quería ser
su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Hadia una ve un oso se es tada velagado en la piscina
depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata
lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con
la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata
al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me corpro una computadora

Mi papá me lleba en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

		<p>Por mi casa es ta lluyendo</p> <p>El lo oso come miel</p> <p>Llo bi en le bus</p> <p>P14: título: Ana la niña</p> <p>Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.</p> <p>P15: título: el bus y el osos</p> <p>Un dia una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin</p> <p>P16: título: el oso conductor</p> <p>Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.</p> <p>P17: sin título</p> <p>Mi oso tiene una bota usa una computador,</p>
--	--	--

		<p>Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito</p> <p>P18: título: La compu inteligente</p> <p>Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina</p>
--	--	---

Tabla 16

Subcategoría 14: Beneficio del pensamiento en la educación

Categoría	Subcategoría	Respuestas
Posibles beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes.	Beneficio del pensamiento en la educación	<p>P1: dibujó nubes con las puso las formas dentro de ellas, además dibujó una niña con globos con las formas dadas y una planicie color verde</p> <p>P2: dibujó las figuras en desorden</p> <p>P3: realizó un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.</p> <p>P4: realizó lo que parece ser una cara de cerdo, y un animal con la figura tres las demás figuras las incorporó sin sentido</p> <p>P5: realizó un paisaje montañoso, con un pez grande cayendo del cielo un solo, un auto, flores color rosa en forma de espiral y un arcoíris al que le incorporó colores</p> <p>P6: realizó un suelo semi montañosos, con un sol naciente y lo que parecen ser globos</p> <p>P7: realizó una paleta en forma de espiral, de colores</p> <p>P8: realizó un paisaje montañoso con nubes y rayos y un sol, utiliza color café en las montañas, color verde en el suelo.</p>

	<p>P9: utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración</p> <p>P10: copia las figuras</p> <p>P11: realiza un pingüino en el que incluye las formas</p> <p>P12: utiliza las formas sin realizar un dibujo concreto</p> <p>P13: realiza un reloj, peces, una persona sentada y lo que parece una lupa, sin hacerlos una mezcla de un solo dibujo</p> <p>P14: realiza un paisaje montañoso, con rayos y flores en el cielo, y muñecos de nieve</p> <p>P15: realiza un paisaje montañoso, con una persona y rayos</p> <p>P16: realiza un carro, una montaña, una persona, y una esfera con una calle</p> <p>P17: realiza un paisaje de playa, con casas, oleaje, peces, una nube con rayos y una persona</p> <p>P18: realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.</p> <p>P1: dibujar, escribir, pintar, aser cartas.</p> <p>P2: pintar ,Dibujar, recotr .</p> <p>P3: origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.</p>
--	--

	<p>P4. Dibupro en una hoja de papel, quemarlos, aser abionsito de papel.</p> <p>P5: con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores</p> <p>P6: para escribir y dibujar, aser un avión de papel</p> <p>P7: abion, papem</p> <p>P8: dibujar, formas equidir</p> <p>P9: dibujar, varco, una abion.</p> <p>P10: Aser un sombrero, Aser un barco</p> <p>Aser un pájaro</p> <p>P11: con el papel se puede hacer un avión de papel, puedes dibujar en e papel, puedes pintar el papel, puedo escribir en el papel, puedo aser un emboltorio de papel y destruir el papel</p> <p>P12: podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper</p> <p>P13: dibujar, abion, botecito</p> <p>P14: dibujar, excribir, recortar, doblar, aviones de papel</p> <p>P15: dibujar, aser horigama</p> <p>P16: doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta.</p>
--	--

		<p>P17: dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.</p> <p>P18: dibujar manualidades grallas posters</p>
		<p>P1: guardar regalos, para un proyecto, para aser un carro de carton, para juardar jugetes</p> <p>P2: un abion, una muna, uncoro</p> <p>P3: con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, castillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas</p> <p>P4: meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel</p> <p>P5: con cajas se pueden aser ,ascaras. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa</p> <p>P6: muñeco de carton, un carro de carton, para juardae juguetes</p> <p>P7: casa de carton, do la carton</p> <p>P8: retilisala, casa, jugar</p> <p>P9: peluche de carton, dibujar, un abion</p> <p>P10: se puede ser un avión, o un coete, y un castillo</p>

		<p>P11: me puedo meterse en el papel, puedo hacer un avión de carton, un zapato de carton, aretes de carton, unas llaves de carton, una cartón de cartón</p> <p>P12: con una caja podemos aser un coete un caro de carton</p> <p>P13: aser un carro, meter un queque, aser un muñeco</p> <p>P14: manualidades, hacer un avión, metes juguetes, muñeco de cartón, materme, hacer un carro</p> <p>P15: aser un carro, un avión, aser ina minimini casa</p> <p>P16: aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa</p> <p>P17: casa de muñecas, osos de carton, table, computadora</p> <p>P18 manualidades, muñecos, naves</p> <p>P1: título: la computadora inteligente un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa</p> <p>P2: sin título abibaunbe bata</p> <p>P3: la princesa</p>
--	--	---

Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós

P4: sin título

Abia una bez una niña que te nia computadora. I una bata i teni piscina i un dia ena trada que es lluvia i la niña que se llamaba aurora. I tenia un oso pero el oso se llamaba rebeto i un dia el osos se quería escapar para irse a la plalla i la dueña se dio cuenta pero lo casyigo i no se salio de la guabo i se jue a la escuela paero cuando llego a su casa bioque su igo sel jhe a la escuela i el regaño i lla no se volvió a salir.

P5:título: la computadora

Un repartidos tenia que entregar una computadora pero no tenia con que ir a si que tomo el bus en el camino vio a un oso llego y vio una pisina enerm pero un señor salio con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.

P6: sin título

Había una vez una computadora que tenía una bata el quería ir a una piscina pero estaba muy largo. Camino y camino pero estaba cansada y empezó a llover vino un bus se fue en el bus luego bajo del bus camino horas y horas se encontró un oso le hizo un acertijo era muy difícil la computadora le ganó en el acertijo si quería ser su amigo dijo que si llegaron a la piscina

P7: sin título

Computadora

Bata

Piscina

Lluvia

Oso

Bus

P8: título: El oso pepito

Había una vez un oso se estaba bañando en la piscina después de un momento empezó a llover y empezó a caer lluvia, lluvia, lluviaaaa. Y después se puso a jugar con la computadora y como estaba mojada se puso una bata al día siguiente se fue a jugar se fue en bus.

P9: sin título

Mi mamá me compró una computadora

Mi papá me lleva en bus

Mi ermanito me presto el osito

Llo me mojo en la lluvia

I lla boi a la piscinas

Lla me pongo una bata

P10: sin título

Abia una vez un oso y el osos se puso ua bata para irse en el bus para yrse a las piscina y se conmeso la lluvia

P11: título: la pisina de carton

Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.

P12: sin titulo

Abia una bes un oso que se en contro una computadora, y después se fue al bus y se fue y llego a la ciudad pero después llego la lludia y se fue llego a un a casa y encontró una psicina pero dijo que no bolla ir porque esta lloviendo y pa no dello bir y fue a la pisina, baño y se quedo un buen rato después agarola bata y fue de guelta a su casa y el osos porfin llego a casa y descanso en su casita felis

P13: sin título

La computadora cirbe para es tudiar

La bata es mia

Llo boi a las piscina

Por mi casa es ta lluviendo

El lo oso come miel

Llo bi en le bus

P14: título: Ana la niña

Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.

P15: título: el bus y el osos

Un día una niña quería un oso la pidió en la computadora le llego pasaron mucho tiempo juntos cesio mucho seiso mas grande y fin

P16: título: el oso conductor

Una vez un oso que tenia una computadora y el a bio la computadora y vio una pisina y callo una lluvia el guardo la computadora y paro la lluvia el oso dijo : hoo boy a comprar en la computadora y vio una piscina, bus, bata, computadora y compro todo y se fue a ser

conductor y a prendio a manejar y llevo muchos animales, fin.

P17: sin título

Mi oso tiene una bota usa una computador,

Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito

P18: título: La compu inteligente

Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola asi que se la lleva se suvio al bus y vio un oso pero comenso a llover llego asa u se quito la bata y después instalo la compu y luego ssu ija la uso un rrato y luego se fue a la pisina

3.9.2. Análisis de resultados

El análisis de resultados es la parte del informe en la que se establecen las conclusiones del mismo. Debe ser claro y conciso, debe proponer cuestiones sobre el tema estudiado y plantear nuevas corrientes y perspectivas para futuras investigaciones (Basagoit, 2017, párr. 1).

Por su parte, según Díaz y Alemán (2008):

La educación es el resultado del proceso educativo que implica preparación para transformar una realidad desde los conocimientos, habilidades, valores y capacidades que se adquieran en cada etapa y a lo largo de la vida. La educación implica por tanto la idea de la optimización; es decir, que quien intenta educar a otros (heteroeducación) o quien pretende educarse (autoeducación) asume la idea del perfeccionamiento del individuo social, por tanto, este constituye una función de la sociedad. (p. 4)

En cuanto a la primera subcategoría de análisis que responde a los retos “los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observa que estas características en las respuestas P5: “con una hoja de papel se puede aser origami, Dibujar, Pintar, escribir aser tarjetas, personitas de papel, aser flores”, P17: “dibujar, un avión, hacer un cisne de papel, ropa de muñecas, escribir, un moño, muñequitos de papel, una cajita de espacial.” P5: “con cajas se pueden aser , mascarar. Cosinas de caarton, peseras, decorasion y mas, una nave, una mesa”, P1: “guardar regalos,

para un proyecto, para hacer un carro de cartón, para guardar juguetes”. P5: “título: la computadora

“Un repartido tenía que entregar una computadora pero no tenía con que ir a si que tomé el bus en el camino vi a un oso lloviendo y vi una pizina enerm pero un señor salió con bata y le dio el dinero y le dijo que tenga cuidada por la lluvia.” P18: “título: La compu inteligente”.

“Había una computadora que era inteligente. La señora que limpiaba bio muy sola así que se la lleva se subió al bus y vio un oso pero comenzó a llover llovió así que se quitó la bata y después instaló la compu y luego su hija la usó un rato y luego se fue a la pizina”

Se puede decidir que en cuanto a la educación los estudiantes muestran una limitación en cuanto al uso de material, debido a que piensan que una hoja sirve solo para dibujar, escribir o pintar. Demuestra que dentro de su educación el papel es usado solo para esas actividades, al igual que el cartón: sirve según los estudiantes solo para manualidades y para jugar. Se podría decir que no pensaron en la forma de llevarlo a la educación y con respecto al cuento desarrollado por los estudiantes, se ve un conocimiento de lo que son algunos trabajos, pero principalmente el mal uso de su escritura que es parte fundamental de la educación.

Señala Silvio (2003) como se cita en Ruiz y Pich (2019), que:

En la modalidad a distancia virtual, los actores interactúan a través de representaciones numéricas de los elementos del proceso de enseñanza aprendizaje, pero se encuentran temporal y físicamente separados, mientras que en la modalidad a distancia tradicional las formas de interacción no están soportadas en lenguajes informáticos. (p. 5)

En cuanto a la segunda subcategoría de análisis que responde a los retos “en que grado académico se encontró cursando de forma virtual”, se observa estas características en las respuestas P11: “kínder”, P12: “quinder” y P13: “quinder”.

Se puede establecer que los primeros años de su formación académica, siendo parte de un centro educativo, fue de forma virtual y en los años del kínder se destacan por realizar distintas actividades creativas.

Según Huancay (2019), se indica que:

El pensamiento es la operación intelectual de carácter individual que se produce a partir de procesos de la razón. Los pensamientos son productos que elabora la mente, voluntariamente a partir de una orden racional, o involuntariamente a través de un estímulo externo. (p. 1)

En relación con la tercera subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se aprecian estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P18: “realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.” P16: “doblar haciendo un avión de papel, doblar haciendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, haciendo una carta” P12: “podemos usar una hoja para hacer un avión y podemos hacer un barco de papel”, P3 “con una caja se puede hacer un barco, una nave, una mesa, un vaso, un crifón, castillos, sillas una dotella, mascarón, una cocina, piscinas” P15: “hacer un carro, un avión, hacer una mini casa” P14: “título: Ana la niña - Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de

natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.” P1: “título: la computadora inteligente - un día estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa”.

Se analiza que sus pensamientos hacia el dibujo fueron paisajes de tipo montañoso, con autos, lo que observaron y pensaron al ver las formas brindadas. El pensamiento dirigido a los usos del papel fueron muy básicos de todos los días; escribir, dibujar, y la mayoría pensó en aviones de papel, la caja de cartón fue pensado y dirigida al juego, a construir con él una casa de cartón o un carro, para jugar. Con respecto a su cuento el utilizar la palabras, principalmente, objetos propios y no de otros, realizando una secuencia de uso, da a entender que el fin de utilizar cada palabra debía de tener su protagonismo.

De acuerdo con Martínez (2021), se apunta que:

La creatividad es una habilidad y actitud que tiene permanente vigencia y ante la gran cantidad de cambios acelerados que se dan en la actualidad es vital mantener una actitud creativa continua, reconociéndose que muchas de las cosas que funcionaron en el pasado no son válidas en el presente. (p. 7)

En relación con la cuarta subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las motañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de

una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”

Se establece que la creatividad de los estudiantes aún es muy básica y limitada, debido a que muchos pensaron en una montaña o un vehículo. Al utilizar el papel de forma limitada solo para escribir o dibujar, el ver que un cartón debe de ser “votada, quemada”, muestra que algunos tienen muy poca creatividad al pensar en los usos que se le pueden dar a una caja de cartón.

En ese sentido, según Climent (2017), “la fortaleza educativa; Fundamenta el aseguramiento de la calidad de la acreditación y la certificación de competencias (académicas, laborales, profesionales). Pone énfasis en resultados de aprendizaje por encima de procesos” (p. 21).

En cuanto a la quinta subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se denotan estas características en las respuestas: P1: “título: la computadora inteligente - un dia estaba en un campamento con mi

computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa”, P3: “la princesa- Havia una vez una princesa que estava un sando la computadora un dia fue a la pisina lu eco se puso la bata un dia en contro una osa muy amigable suvio al bus estava llovia mucho lleco al castillo pero sequia lloviendo mucho pero vio a la osa y con la mano le dijo adiós”

Se puede afirmar que, en cuanto a la fortaleza educativa, se ve muy poco correcto el uso de ideas, de la escritura y del análisis de las situaciones expuestas en el cuento.

Al respecto, menciona Climent (2017), que:

Las debilidades educativas, En lugar de flexibilizar los esquemas de educación y capacitación puede contribuir a hacerlos más rígidos y excluyentes. Contrario a lo que se espera, puede desalentar la participación en el aprendizaje a lo largo de la vida. (p. 21)

Según la sexta subcategoría de análisis que responde a los retos al “realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P7:” sin título, Computadora , Bata, Piscina, Lluvia, Oso, Bus.”P8:” título: El oso pepito Hadía una ve un oso se es tada velagado en la piscina depues de un mometo enpesa a lloder y enpeso a cata lluvia, lluvia, luviaaaa. Y después ce pusoo a tradaja con la ccomputadora y como estada mojada se puso una bata al dia siguiente se fue a tradaja se fue en bus.”

Se puede indicar que en cuanto a las debilidades educativas, estas son evidentes. La educación de estos estudiantes en su gran mayoría está limitada, lo que señala una alta debilidad en su aprendizaje y enseñanza, por tanto, del pensamiento creativo.

Al efecto, según Aliaga, (2020), se destaca que en la importancia de la creatividad, que:

La creatividad es una competencia innata de la persona y está a disposición de las mismas para ser desarrollada. Además, su correcto desarrollo permite el crecimiento integral de la persona, convirtiéndose en una herramienta eficaz para transformar la realidad. (p. 7)

Y acerca de la séptima subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las motañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser piores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete juguetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, llovio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”

Se puede mencionar que los estudiantes no trasforman a la vida real el uso del cartón, y que sus historias en gran medida son poco reales. Que es importante hacer

entender que la creatividad es una herramienta y no solo para realizar dibujos, sino para llevarlo a un contexto real.

Por eso, según Cevallos (2016), “el empleo de la creatividad o del pensamiento creativo en la educación es muy importante y debe ser considerado como una herramienta imprescindible tanto para la enseñanza como para el aprendizaje” (p. 2).

En cuanto a la octava subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se aprecian estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P18: “realiza un paisaje montañoso con un atardecer, una calle y un auto.” P16: “doblar asiendo un avión de papel, doblar asiendo unos muñecos, dibujar, escribir, pintar, asiendo una carta” P12: “podemos usar una oja para aser un abion y podemos aser un varco de paper”, P3 “con una caja se puede ase un arro, una nave, una mesa, un vaso, un crifo, castillos, sillas una dotella, mascaro, una cosina, piscinas” P15: “aser un carro, un avión, aser ina minimini casa” P14: “título: Ana la niña - Ana es una niña muy inteligente fue a tomar el bus de la escuela fue a sus clases de natasion don de estaba la pisina uso la computadora paso la lluvia ella tenia un oso de peluche se puso la bata y fin.” P1: “título: la computadora inteligente - un dia estaba en un campamento con mi computadora encontré me meti a la piscina vi un vosque, llege a una selva me encontré un oso Sali corriendo encontré una parada de bus y el bus me llevo a mi casa”.

Es posible hacer notar que no existe un alto pensamiento creativo, lo que lleva a analizar que durante su educación hay una falta de espacio para lograr pensar por sí

mismos, al resolver problemas de forma creativa. Si se entendiera la importancia de ese pensamiento, quizá a los estudiantes se les abra un espacio para realizar estas puestas creativas.

Agrega a esto Aliaga (2020), que:

El hecho de ser creativo implica un proceso en marcha, no es tener una idea y hacerla sin pensar, debes dedicarle tiempo y darte oportunidades para errar y mejorar lo que en un principio habías pensado, para poco a poco transformarla y crear algo nuevo. (p. 10)

Con respecto a la novena subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las motañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser plores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete juguetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”

Se puede entender que estos estudiantes, para el grado académico que cursan, su creatividad va desarrollada y enfocada todavía en el juego a la hora de utilizar el cartón y el papel. Y su interés mayor era en forma de juego y a la hora de dibujar detallan que dibujan algo sencillo y previamente conocido. Por otro lado, en sus cuentos se remonta a una historia muy poco elaborada y con el fin solo de utilizar las palabras propuestas, aunque no tuviera mucho sentido el cuento.

Según Aliaga (2020), se plantea que:

El desarrollo de la creatividad debería ser un elemento muy importante en todos los ámbitos de la escuela. Todos los docentes tienen que tener presente este aspecto para fomentar la motivación y actitud de los alumnos en ella y, para adquirir de forma correcta y motivadora todas las competencias básicas. La creatividad es una herramienta muy importante en el aspecto educativo, donde los profesores deben de brindar a sus alumnos espacios llenos de curiosidad, donde ellos se interesen a investigar y a aprender. (p. 14)

Con respecto a la décima subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se denotan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, hacer tarjetas, hacer puros.” P6: “para escribir y dibujar, hacer un avión de papel”, P16: “hacer un carro, caja de juguetes, hacer avión, hacer letras, hacer un niño, hacer una casa” P4: “meterme a la caja,

mete jugetes, quemarla, botarla, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la piscina de carton- Había una piscina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la piscina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la piscina y le callo un rayo y ahora es una piscina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”.

Se puede afirmar que en el ámbito escolar existe una escasez de espacio para el pensamiento y la creatividad por parte de los docentes, debido a que sin lugar a dudas los estudiantes de la sección 3-4 tienen muy limitado su desarrollo creativo. Se puede observar que su empleo del papel no es muy extenso y que sus dibujos son muy parecidos.

Se añade lo mencionado por Jara (2012), que explica que:

El pensamiento se desarrolla en la medida en la que las operaciones mentales rebasan la complejidad de resolver problemas y de exponer oralmente sus pensamientos. Los docentes –guías, tutores, acompañantes y mediadores de aprendizajes– son quienes tienen la responsabilidad de influir en el desarrollo del pensamiento de los niños, haciéndoles reflexionar sobre la realidad en la que se desenvuelven, permitiéndoles emitir sus propias ideas, aunque estas no concuerden con el tema propuesto, pues la operación mental se da y la práctica de esta hará que la persona, desde la infancia, se desenvuelva con fluidez en cualquier circunstancia de la vida. (p. 10)

En cuanto a la onceava subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras,

computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser piores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete juguetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”.

Se puede mencionar que a lo largo del desarrollo del trabajo, los estudiantes debían, de forma constante, encontrar la manera de solucionar el instrumento o de pensar de qué modo se podían dibujar algunos objetos, lo que lleva a considerar que fue un espacio para reflexionar y pensar. Pero se evidencia que, durante su escolaridad, hay poco espacio de estas actividades, lo que los docentes deben tomar en cuenta ya que son los agentes que guían para llevar la creatividad de los estudiantes a un óptimo desarrollo.

Según Varias (2021), se afirma que:

Desarrollar el pensamiento creativo en las aulas representa en el ser la posibilidad de enfrentar retos de una manera diferente, de mantener una mente abierta a nuevas maneras de ver las cosas. De igual manera promover el uso de diversas estrategias para desarrollar el pensamiento creativo se logra desarrollar sus ideas; valorar los

productos y las ideas considerando al error como una etapa del proceso de aprendizaje. Por ello debe ser estimulado tanto en estudiantes como profesores. (p. 9)

Con respecto a la doceava subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se aprecian estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser piores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete juguetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la piscina de carton- Había una piscina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la piscina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la piscina y le callo un rayo y ahora es una piscina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”.

Acá de denota que muchos de los estudiantes se fueron por lo conocido y no por algo nuevo por describir. No pensaron mucho en su elaboración y no se nota que experimentan una nueva visión. Sin embargo, se destaca que aún están pequeños y a tiempo de probar nuevas experiencias, siempre y cuando el docente brinde los espacios durante sus lecciones.

En esa dirección de pensamiento, Gervilla (2003), como se cita en Cárdenas (2019), señala los beneficios de la creatividad: “Mejora la habilidad para resolver problemas con lo que se encuentran y buscan soluciones a través de distintas alternativas” (p. 11).

En cuanto a la décima tercera subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser piores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete jugetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”.

Se vio en la mayor parte del instrumento una respuesta clara y arraigada y coherente en el modo de uso de los utensilios y, aunque los cuentos no tuvieran mucha relación, se evidencia que resolvieron alguna que otra dificultad en el proceso. No obstante, hace falta desarrollar más la creatividad como medio de solución para los eventos de la vida real.

A ese respecto, Varias (2021), apunta que “asimismo, el pensamiento creativo promueve la autoevaluación, hace que los estudiantes valoren sus productos y consideren al error como una fuente de aprendizaje. Por otra parte, propicia que las personas sean más sensibles con los demás” (p. 6).

Finalmente, en la décima cuarta subcategoría de análisis que responde a los retos “realizar un dibujo incluyendo una serie de formas, los posibles usos que se le pueden dar al papel, los posibles usos que se le pueden dar al cartón y al realizar un cuento utilizando las palabras, computadora, bata, piscina, lluvia, oso y bus”, se observan estas características en las respuestas: P3: “realizo un paisaje montañoso con un auto color morado, las montañas son de color gris y lo que parece ser un sol.” P9: “utiliza las formas sin hacerlas parte de una elaboración”. P3: “origami, escribir, dibujar, coloriar, personitas de papel, aser tarjetas, aser piores.” P6: “para escribir y dibujar, aser un avión de papel”, P16: “aser un carro, caja de juguetes, aser avión, aser letras, aser un niño, aser una casa” P4: “meterme a la caja, mete juguetes, quemarla, botala, meterme a la caja, meter papel”, P11: “título: la pisina de carton- Había una pisina que era de carton no tenia agua por miedo que se disuelva el carton jutamente iso una lluvia y la pisina se asusto y la bata la salvo callo un oso de la nada y un bus todos se sunieron al bus menos la pisina y le callo un rayo y ahora es una pisina eléctrica y le tiro un rayo a una computadora y se ensendio fin.” P17: “sin título- Mi oso tiene una bota usa una computadora, Mi osito se tiro a la picina, lluvio. Mi oso fue en bus a be a su abuelita, su abuelito”.

En ese tanto, se analiza que al realizar el instrumento con lo previamente conocido, no se vio el beneficio de cometer errores a la hora de pensar, de parte de los estudiantes. Sin embargo, esto se puede notar ligeramente en la elaboración del dibujo, porque muchos de ellos omitían formas porque no podían utilizarlo de forma creativa.

CAPÍTULO IV
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Capítulo IV: Conclusiones y Recomendaciones

4.1. Conclusiones

Como menciona Abbadia (2020):

En la conclusión se resumen los puntos principales y, si procede, se hacen nuevas sugerencias de investigación. No se trata de un mero resumen de los puntos clave tratados ni de un refrito de la pregunta de investigación. (párr. 4)

A lo largo del trabajo de investigación presente se ha podido evidenciar una serie de debilidades que surgen en el manejo del pensamiento creativo, debido a la educación virtual. También se ha podido demostrar que no hay mayor cantidad de fortalezas en cuanto al pensamiento creativo en la etapa para desarrollar dicho proceso educativo si ha existido una educación virtual.

Con base en los resultados alcanzados, se observa que la población ha tenido una educación virtual en las primeras etapas del aprendizaje, que ha llevado a la decadencia en su pensamiento creativo. Esto por que se denota en la mayoría de los estudiantes, que no sabían qué utilidades se le podía dar a una hoja de papel, más allá de la actividad de escribir o dibujar, que son acciones limitadas, cuando normalmente desde principios de su educación realizan múltiples actividades con las hojas de papel.

Con respecto a la educación virtual, se entiende que es una manera de recibir lecciones sin estar presentes físicamente en un espacio de aprendizaje con el docente, sino que es debido a la ayuda tecnológica que brindan los dispositivos necesarios para llevar a cabo esta modalidad de enseñanza-aprendizaje. Esto señala una limitación en el momento

de aprendizaje, lo que promueve una debilidad educativa, dada la ausencia física y llevar más allá el aprendizaje porque existen limitaciones al utilizar solo el recurso del dispositivo como medio conexión y comunicación.

En cuanto a las fortalezas que pueden adquirir los estudiantes al recibir una educación virtual con aplicación del pensamiento creativo, se puede decir que, con base en la investigación, que no son muchas las que se destacan, dados los resultados. Y se indica que el estudiante no presenta mayor rezago en su educación en cuanto a lo académico, ya que logran formar ideas en un cuento en su mayoría y que en su mayoría, logran realizar un dibujo utilizando una serie de formas.

Con la investigación se logra concluir algunos aspectos importantes sobre el pensamiento creativo. Sobresale que para la sociedad es crucial, debido a que este pensamiento les ayuda a solucionar situaciones de forma creativa y original en su vida cotidiana a los estudiantes.

En relación con la importancia que se le da al pensamiento creativo en los centros educativos, se puede afirmar que es mínima, principalmente en los primeros años escolares. Es así como se puede evidenciar en los resultados que los estudiantes de tercer grado tenían las mismas ideas, tomando en consideración que el instrumento fue aplicado de forma individual, los estudiantes tenían similares ideas básicas.

En cuanto a las utilidades de la hoja de papel o de la caja de cartón, los estudiantes no tenían ideas muy innovadoras, más bien la mayoría sugería los mismos usos, que permiten entender que no tienen un espacio para desarrollar nuevas formas de utilidad.

Se concluye que, evidentemente, el pensamiento creativo requiere que se le brinde más importancia a la hora que los estudiantes estén aprendiendo, debido a que en el futuro su creatividad para resolver podría ser muy limitada, básica o estructurada. Según lo analizado durante la investigación, durante ejercicio del cuento, la mayoría de los estudiantes utilizaron las palabras según el orden que se les brindaba, sin usar realmente toda su creatividad.

Es claro además, que la investigación destaca algunos beneficios del pensamiento creativo. Entre ellos el hecho de aplicar la originalidad para resolver retos, desde lo más básico y sencillo. También el beneficio de realizar algo creativo con un poco de material o solucionar una situación con pocos recursos.

Con respecto a los beneficios de desarrollar el pensamiento creativo en la etapa escolar, se puede afirmar que esto es útil para que puedan ser personas dentro de una sociedad que necesita de ideas creativas para solucionar conflictos sociales. Asimismo, esto la identidad propia que contribuye a la originalidad en los pensamientos creativos.

También se puede agregar que dentro de este desarrollo creativo se puede hacer una enseñanza más significativa, porque parte de la creación propia y, al mismo tiempo, se aprenden nuevos contenidos. Cuando los estudiantes son capaces de llevar a cabo actividades libres de estructuras, se promueve la creatividad que brinda el beneficio de no necesitar de indicaciones. De ese modo, se adquiere el sentido de innovación, que es lo que la sociedad necesita para llevar a cabo las transformaciones sociales que urgen.

4.2 Recomendaciones

Las recomendaciones, en un estudio de investigación están dirigidas a proporcionar sugerencias a la luz de los resultado. En este sentido las recomendaciones están dirigidas a: “Sugerir, respecto a la forma de mejorar los métodos de estudio, sugerir acciones específicas en base a las consecuencias y dar sugerencias para futuras investigaciones” (Ulerio, 2018, párr. 10).

A continuación, se presentan las principales recomendaciones del estudio:

- Se recomienda que los centros educativos permitan espacios en los que los estudiantes puedan realizar retos de forma creativa. Se deben llevar a cabo además, investigaciones para entender los beneficios de desarrollar este pensamiento en la edad escolar y, sobre todo, el provecho que tiene para la sociedad.
- Los docentes deben fomentar más la creatividad, con motivación y no estructurar su imaginación. Esto porque la sociedad requiere personas que implementen nuevas técnicas y soluciones innovadoras. Por eso deben instruir y formar personas con pensamiento creativo.
- A los padres de familia, se les recomienda dejar a sus hijos experimentar, desde muy corta edad, al crear y realizar actividades con las que su capacidad de pensar sea en forma creativa. Se debe investigar acerca del pensamiento creativo y ayudar a los centros educativos, docentes y demás agentes que influyen en su crecimiento, para dirigir a los niños a aplicar el pensamiento creativo y no ser tan estructurados.
- La sociedad debe estructurar menos y permitir más creatividad en todos los ámbitos. Esto solo se consigue si la población entera le da la importancia necesaria al

pensamiento creativo. Se debe investigar acerca de cómo desarrollar de forma óptima estas ideas creativas para su correcta utilización.

- Al MEP se le insta a habilitar espacios extracurriculares, donde se fomente la creatividad en diversas formas. Se deben promover semanas de la creatividad, mediante juegos con contextos de situaciones de la vida real y adaptadas a las edades de los estudiantes, para que ellos los resuelvan, utilizando el pensamiento creativo en grupo e individualmente, permitiendo conocer e investigar esas estrategias para su crecimiento como personas pensantes.
- En cuanto a las universidades en las que se imparte la carrera de educación, se sugiere que se destaque el interés de los docentes en formación, para que entiendan la relevancia y los beneficios de que los estudiantes tengan un pensamiento creativo. Se requiere motivar a los docentes en formación para que sean esos agentes de creatividad y que no haya niños con estructuras rígidas mentales. Se deben incentivar más investigaciones acerca de este tema para determinar cómo implementar y promover el pensamiento creativo en las personas, en especial en los estudiantes de los primeros años del ciclo escolar.

Referencias Bibliográficas

- Abbadia. J. (2020). *Cómo escribir una conclusión para un trabajo de investigación*.
<https://mindthegraph.com/blog/es/como-escribir-una-conclusion-para-un-trabajo-de-investigacion/#:~:text=La%20conclusi%C3%B3n%20de%20un%20trabajo,una%20secci%C3%B3n%20de%20conclusi%C3%B3n%20s%C3%Blida>
- Abbadia. J. (2020). ¿Cuáles son las limitaciones en la investigación y cómo escribirlas?
<https://mindthegraph.com/blog/es/limitaciones-de-la-investigacion/>
- Aliaga. P. (2020). *La importancia de la creatividad en las aulas de Educación Infantil*.
https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/192149/TFG_2020_AliagaFerrer_Pepa.pdf?sequence=1
- Arias F. (2006). *El proyecto de investigación*. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Azuero. A. (2019). Significatividad del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación.
https://www.researchgate.net/publication/336314958_Significatividad_del_marco_metodologico_en_el_desarrollo_de_proyectos_de_investigacion Importance of the methodological framework in the development of research projects
- Basagoita. A. (2017). *Cómo hacer un análisis de resultados*.
<https://www.mundodeportivo.com/uncomo/negocios/articulo/como-hacer-un-analisis-de-resultados-28214.html>
- Brown. G, Gómez. P, Pinnock. A. Solís. A. Vargas. C. (2021). Satisfacción con las clases virtuales de adolescentes en Costa Rica. *Revista Costarricense de Psicología*.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1659-29132021000200073

Cárdenas.L. (2019). *La creatividad y la educación en el siglo XXI*.

<https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/561068684008.pdf>

Cervera. G. (2021). *La creatividad para la resolución de problemas*.

<https://blog.colegiosdelreal.mx/femenil/la-creatividad-para-la-resoluci%C3%B3n-de-problemas>

Cevallos.D. (2016). *La importancia del pensamiento creativo*.

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/333/1/ILLARI%20ENERO%20JUNIO%20N7%2045-47.pdf>

Chacón. Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica*

“Actualidades Investigativas en Educación” 30 (2-30).

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9120-Texto%20del%20art%C3%ADculo-36916-1-10-20150112%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9120-Texto%20del%20art%C3%ADculo-36916-1-10-20150112%20(1).pdf)

Clement. J. (2027). Fortalezas y debilidades del concepto polisémico de “competencias”

<https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v17n3/1409-4703-aie-17-03-00033.pdf>

Cofré. C. (2029). *Aspectos Éticos en Investigación en Ciencias Sociales y en Área de la*

Salud: Nuevas Exigencias Para Proyectos Fondecyt. https://www.uandes.cl/wp-content/uploads/2019/01/aspectos_eticos_ccofre.pdf

Cortes. E. (2020). La investigación etnográfica en diseño. *Revista Legado de Arquitectura y*

Diseño. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477963932010/html/>

Díaz. T y Alemán. P. (2008). *La educación como factor de desarrollo*.

<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220391006.pdf>

- Fernandez. M. (2024). *Introducción al Pensamiento Creativo*.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/CreativeThinkingES.pdf>
- Ferrer. J. (2014). *Definición de Beneficio*. <https://enciclopedia.net/beneficio/>
- Figuroa. M. (2016). *El Marco Teórico*.
<https://sabermetodologia.wordpress.com/2016/02/02/el-marco-teorico/>
- Grau, Correa, Rojas (1999). *Metodología de la investigación*.
<https://es.scribd.com/document/93339922/Objetivos-de-La-Investigacion>
- Hernández. O. (2011). La creatividad, los procesos de diseño, las Herramientas y los medios gráficos. *Revista de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica – UCR*. 17 (1-17). [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1289-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1933-2-10-20120828%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1289-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1933-2-10-20120828%20(1).pdf)
- Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la investigación*.
<https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huancayo. A. (2019). *Qué Es Pensamiento*.
<https://es.scribd.com/document/439551327/Que-es-Pensamiento-docx>
- Jara. V. (2012). Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101004.pdf>
- Jeffry. B. (2006). Creative teaching and learning: towards a common discourse and practice.. *Open Research Online*. 36 p. 399–414.
<https://oro.open.ac.uk/7530/1/CLASP-CJE.pdf>
- Jimenez. M, Pereira. J, Quesada. R, Cubero. A. (2021). *Desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico, creatividad e innovación y resolución de problemas en Ciencias Noveno año, Costa Rica*.

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Desarrollo de las habilidades de pensamiento critico.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Desarrollo%20de%20las%20habilidades%20de%20pensamiento%20critico.pdf)

López. E, Gonzalez. E y Morales. A. (2023). *Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior.*

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-FomentoDeCreatividadYPensamientoCreativoComoInnova-8912195%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-FomentoDeCreatividadYPensamientoCreativoComoInnova-8912195%20(1).pdf)

Lopez. P. (2005). Población muestra y muestreo. *Punto Cero.*

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Lugo. Z. (2014). *Población y muestra.* <https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20se%20refiere%20al%20universo,poblaci%C3%B3n%20para%20realizar%20un%20estudio>

Martínez. E. (2019). *Creatividad.*

<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/19789/creatividad.pdf>

Mejía. E. (2005). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.*

<http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>

Modragón. L. (2009). *Consentimiento informado: una praxis dialógica para la investigación.*

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2788237/#:~:text=El%20consentimiento%20informado%20es%20un,el%20desarrollo%20de%20la%20misma.>

Mota. K, Concha. C y Muñoz. N. (2020). Educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje. *Revista on line de Política e Gestão Educacional.* 3 (1216-1225). <https://www.redalyc.org/journal/6377/637766245002/html/>

Muñoz. C. (2021). Enfoques, teorías e investigaciones sobre el pensamiento creativo. Un estudio de revisión. *Revista Innova Educación*. 15 (158- 171).

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EnfoquesTeoriasEInvestigacionesSobreElPensamientoC-8245624.pdf>

Maranto, M., González. M. (2015). *Fuentes de Información*

<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/16700/LEC132.pdf>

Okuda. M. Gómez. C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. 8 (118-124).

<https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>

Piedra. M. (2010). *El desarrollo de la creatividad como competencia cognitiva del Docente*.

<https://repositorio.uned.ac.cr/bitstream/handle/120809/1273/El%20desarrollo%20de%20la%20creatividad%20como%20competencia%20cognitiva%20del.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rivas. L. (2015). *Capítulo 6 La definición de variables o categorías de análisis*.

https://www.edumargen.org/docs/curso43-11/unid02/complem05_02.pdf

Ruiz. L y Pich. B. (2019). *La educación virtual: avanzada tendencia en el desarrollo de la educación a distancia*.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8590254.pdf>

Ruiz. M. (2011). *Políticas públicas en salud y su impacto en el Seguro popular en*

Culiacán, Sinaloa, México. https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/fuentes_informacion.html

Stein. (1982). *¿Qué son fuentes secundarias?*

[https://uprrp.libguides.com/fuentes_secundarias/que_son_secundarias#:~:text=El%20contenido%20de%20una%20fuente,%E2%80%9D%20\(Stein%2C%201982\).](https://uprrp.libguides.com/fuentes_secundarias/que_son_secundarias#:~:text=El%20contenido%20de%20una%20fuente,%E2%80%9D%20(Stein%2C%201982).)

Ucha. F (2013). *Definición de Técnica*. <https://significado.com/tecnica/>

Ulerio. E. (2018). *Informe de investigación: conclusiones y recomendaciones*.

<https://anaerikaulerio.blogspot.com/2018/10/informe-de-investigacion-conclusiones-y.html>

Varias. I (2021). *Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria*.

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-EstrategiasDePensamientoCreativoEnAulasDeEducacion-8152452.pdf>

Wigodski. J. (2010). *Fuentes Primarias y Secundarias*.

<https://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/fuentes-primarias-y-secundarias.html>

Anexos

Anexo 1

Universidad Central

Fecha: _____

Lugar: _____

El presente es un consentimiento informado, en el que una persona acepta participar en una investigación, conociendo los riesgos, beneficios, consecuencias o problemas que se puedan presentar durante el desarrollo de la misma. La investigación consiste en la importancia del pensamiento creativo, en estudiantes de la escuela Los Pinos, en el cual el aporte a esta investigación de parte de su hijo a hija será realizar un test creativo. Agradecemos mucho que nos dé su apoyo. Es completamente anónimo, es un trabajo universitario por lo que es sin fines de lucro. Por lo que se le solicita llenar este documento para tomar o no en cuenta a su hijo/ hija.

Yo, _____, número de cedula, _____, madre/
padre, del estudiante, _____, de la sección, _____, doy ()
consentimiento, () no doy consentimiento, a que mi hijo/ hija participe de la investigación denominada, Análisis de las posibles fortalezas o debilidades de la educación virtual en el pensamiento creativo de las personas estudiantes de tercer grado de la escuela Los Pinos.

Nombre y firma del encargado: _____

Numero de cedula del encargado _____

Anexo 2

Universidad Central

Fecha: _____

Sexo

Edad: _____

F	M
---	---

Aplicador: Brittany Alvarez Solano

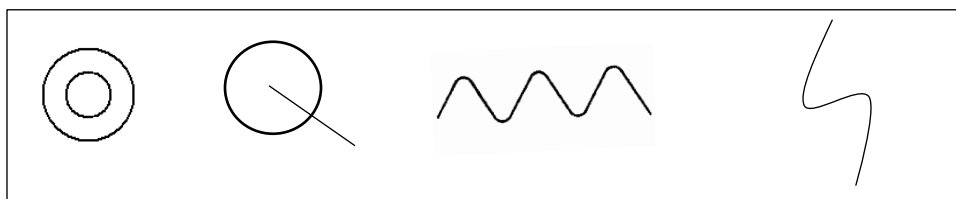
A continuación, se le presentan una serie de retos en los que debe de hacer uso del pensamiento creativo.

Enfocado en la resolución de problemas.

Escuchar atentamente las indicaciones del aplicador, cada reto consta de un tiempo determinado de resolución.

1. Grado académico en el que curso de forma virtual:

2. Instrucción: realice un dibujo con las formas que se le muestran a continuación. Puede agregar más formas. Consta de 3 minutos para llevar a cabo el dibujo



3. Observe la imagen que se le muestra a continuación. Piense y anote los posibles usos que se le pueden dar al objeto representado en dicha imagen. Escribe todos los que se le ocurran. Consta de 4 minutos.



Hoja de papel

4. Observe la imagen que se le muestra a continuación. Piense y anote los posibles usos que se le pueden dar al objeto representado en dicha imagen. Escribe todos los que se le ocurran. Consta de 4 minutos.



Caja de cartón
