

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**INNOVACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS
(AUDIOVISUALES) PARA EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO
MULTIGRADO DE LA I.E. 50126-TAMBO REAL -ZURITE -
ANTA - CUSCO-2022**

PRESENTADA POR:

Br. CORAL GRISELDA ZEA PACHECO
Br. ESTEFANI SHACENKA
VILLACORTA RAMOS

**PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN PRIMARIA.**

ASESOR:

Dr. EDWARDS JESÚS AGUIRRE
ESPINOZA

CÓDIGO ORCID: 0000-0002-5514-6707

CUSCO – PERÚ

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor Edwards Jesus Aguirre Espinoza,
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: Innovación de los recursos educativos
(audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes
del V ciclo multigrado de la I.E. 50126 - Tambo Real - Zurite -
Anta - Cusco - 2022

Presentado por: Coral Eriselda Zea Pacheco DNI N° 47049799;
presentado por: Estefani Shucenka Villavorta Ramos DNI N°: 70580977
Para optar el título Profesional/Grado Académico de Licenciada en Educación;
Especialidad Educación Primaria

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 02 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	<u>X</u>
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto
las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 18 de Junio de 2026

Firma

Post firma Edwards Jesus Aguirre Espinoza

Nro. de DNI 23854868

ORCID del Asesor 0000-0002-5514-6707

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 27259599372930

Villacorta Ramos Estefani Shacenska Zea Pacheco C...

Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO mu...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:599372930

Fecha de entrega

11 jun 2026, 8:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

11 jun 2026, 8:27 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los....docx

Tamaño del archivo

17.0 MB

154 páginas

33.282 palabras

182.637 caracteres

10% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

AGRADECIMIENTO

Realizar esta tesis ha requerido de mucho trabajo, esfuerzo e inversión de tiempo. Durante el proceso surgieron momentos críticos, momentos en los que el apoyo de personas sin segundas intenciones me ha apoyado, a continuación, haré mención de cada una de ellas;

Primero, quiero agradecer a dios por acompañarme y bendecir mis días.

A mí esposo por ser mi pilar en los momentos críticos, por haberme apoyado y alentado a seguir con mis estudios incondicionalmente.

A mis hijos, que sin saberlo me han alegrado los días, motivándome a seguir adelante, a esforzarme más para alcanzar mis metas.

A mí asesor, porque sin su ayuda este trabajo no habría podido ser concluido.

A la Institución Educativa Primaria Tambo Real 50126, por habernos facilitado la autorización de estudio de casos en su comunidad educativa.

A todos a los que he nombrado, reitero mi sincero agradecimiento.

Coral

A Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

A mí familia por su comprensión y estímulo constante y además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Estefani

DEDICATORIA

Llegar hasta este punto en el camino ha sido complicado, afortunadamente he contado con personas que me han apoyado incondicionalmente; por eso, está tesis la dedico a las personas más importantes de mi vida. Primero, a mis hijos, la bendición más grande que Dios me dio. Segundo, a mi esposo por ser mi motor y pilar durante este proceso. Por mí, por mis hijos y por mi esposo todo mi esfuerzo.

Coral

A mis padres que me han dado la existencia; y en ella la capacidad de superarme y desear lo mejor en cada paso por este camino difícil y arduo de la vida; a mi hermano quien me ha ido motivando mis sueños y esperanzas.

Estefani

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Dr. Leonardo Chile Letona

Miembros del Jurado.

De acuerdo a las exigencias normativas del reglamento de grados y títulos de la escuela profesional de educación, se pone a su consideración la tesis titulada: Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022, el mismo que es presentado por las bachilleres: Estefani Shacenska Villacorta Ramos y Coral Griselda Zea Pacheco, para obtener el título profesional de Licenciadas en Educación Primaria.

El objetivo del estudio es determinar la relación entre la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.

Las tesisistas

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	ii
DEDICATORIA	iii
PRESENTACIÓN.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
RESUMEN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	1
1.1. Ámbito de Estudio.....	1
1.2. Área geográfica de la investigación	1
1.3. Descripción del Problema	1
1.4. Formulación del problema	7
1.4.1. Problema de investigación general	7
1.4.2. Problemas específicos.....	7
1.5. Objetivos	8
1.5.1. Objetivo general.....	8
1.5.2. Objetivos específicos	8
1.6. Justificación de la Investigación	9
1.6.1. Justificación teórica	9
1.6.2. Justificación metodológica.....	10
1.7. Delimitación de la investigación	10
1.7.1. Delimitación Temporal	10

1.7.2.	Delimitación Espacial	10
1.7.3.	Delimitación Conceptual	10
1.8.	Limitaciones de Investigación.....	11
CAPÍTULO II		12
MARCO TEÓRICO.....		12
2.1.	Antecedentes de la Investigación	12
2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	12
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	13
2.1.3.	Antecedentes Locales.....	15
2.2.	Marco Teórico Científico de la Investigación.....	15
2.2.1.	Teorías Psicopedagógicas que respaldan el uso de las TIC en Educación	15
2.2.1.1.	El conductismo	15
2.2.1.2.	El cognitivismo.....	16
2.2.1.3.	El constructivismo	16
2.2.2.	Innovación de Recursos Educativos (audiovisuales).....	17
2.2.2.1.	Importancia de la Innovación de los Recursos Educativos	19
2.2.2.2.	Beneficios de la Innovación de los Recursos Educativos.....	20
2.2.2.3.	Tipos de Innovación de los Recursos Educativos	20
2.2.2.4.	Ejemplos de innovación educativa	22
2.2.2.5.	Estrategias para la innovación educativa.....	23
2.2.2.6.	Objetivos de la Innovación Educativa	23
2.2.2.7.	Características de la Innovación Educativa	25
2.2.2.8.	Dimensiones de los Recursos Educativos (audiovisuales).....	25
2.2.2.9.	Audiovisuales	26
2.2.2.10.	Beneficios del uso de lenguaje audiovisual en el aula.....	28

2.2.2.11.	Características de los Medios Audiovisuales	29
2.2.2.12.	Tipos de Medios Audiovisuales	30
2.2.2.13.	Importancia de los medios audiovisuales	32
2.2.2.14.	Clasificación de los medios audiovisuales	32
2.2.2.15.	Funciones de los medios audiovisuales en la enseñanza	35
2.2.2.16.	Desarrollo aplicativo de estrategias metodológicas con el uso de recursos educativos audiovisuales.....	36
2.2.2.17.	Actividades para promover la innovación y materiales de la II.EE.	38
2.3.3.	Teorías de la Creatividad	39
2.3.3.1.	Teoría del asociacionismo	39
2.3.3.2.	Teoría Gestáltica.....	40
2.3.3.3.	Teoría Humanística.....	40
2.3.4.	Creatividad	41
2.3.4.1.	La creatividad como proceso cognitivo.....	42
2.3.4.2.	Importancia de la Creatividad.....	44
2.3.4.3.	Beneficios de la creatividad para el desarrollo del aprendizaje.....	45
2.3.4.4.	La influencia de la creatividad en la autoestima.....	46
2.3.4.5.	Estrategia didáctica para la creatividad	46
2.3.4.6.	Características de la creatividad	48
2.3.4.7.	Características de las personas creativas	49
2.3.4.8.	Tipos de Creatividad.....	50
2.3.4.9.	Dimensiones de la Creatividad	51
2.3.5.	Constitución Política del Perú (1993)	53
2.3.6.	Ley General De Educación Básica Regular N° 28044	53
2.4.	Términos Básicos de la Investigación o Marco Conceptual de la investigación	53

2.5.	Hipótesis.....	56
2.5.4.	Hipótesis Central.....	56
2.5.5.	Hipótesis Específicas.	56
2.6.	Variables de la Investigación	56
CAPÍTULO III.....		60
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		60
3.3.	Tipo de Investigación	60
3.4.	Nivel de la Investigación.....	60
3.5.	Diseño de la Investigación	61
3.6.	Población y muestra	61
3.6.4.	Población.....	61
3.6.5.	Muestra	62
3.7.	Técnicas e Instrumentos de Investigación.....	62
3.7.4.	Técnicas de la Investigación	62
3.7.5.	Instrumentos de la investigación.....	63
3.7.5.2.	Test de Torrance	65
3.8.	Aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas	66
3.9.	Fiabilidad de Instrumentos de Investigación.....	66
3.10.	Baremos de las variables de investigación	67
CAPÍTULO IV.....		71
RESULTADOS.....		71
4.1.	Descripción.....	71
4.2.	Resultados de las variables de estudio	71
4.2.1.	Resultados de la variable innovación de los recursos educativos (audiovisuales)	71

4.2.1.1. Resultados por dimensiones de la variable innovación de recursos educativos (audiovisuales).....	73
4.2.2. Resultados de la variable creatividad.....	77
4.2.2.1. Resultados por dimensiones de la variable Creatividad	78
4.3. Prueba de Hipótesis.....	82
4.3.1. Hipótesis General.....	82
4.3.2. Hipótesis Específica.....	83
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	88
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXO.....	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de las variables	58
Tabla 2 Población.....	62
Tabla 3 Técnicas e instrumentos	63
Tabla 4 Estadísticas de fiabilidad de la variable Innovación de los Recursos Educativos (audiovisuales).....	67
Tabla 5 Estadísticas de fiabilidad de la variable Creatividad	67
Tabla 6 Baremos establecidos para la variable Creatividad	67
Tabla 7 Innovación de los Recursos Educativos (audiovisuales)	71
Tabla 8 Nivel de uso de los Recursos Educativos (audiovisuales).....	72
Tabla 9 Metodología	73
Tabla 10 Adaptación	74
Tabla 11 Motivación	75
Tabla 12 Trabajo colaborativo	76
Tabla 13 Nivel de Creatividad	77
Tabla 14 Flexibilidad	78
Tabla 15 Fluidez.....	79
Tabla 16 Originalidad	80
Tabla 17 Elaboración	81
Tabla 18 Prueba de Normalidad Shapiro-Wilk.....	82
Tabla 19 Correlación de Rho de Spearman entre Innovación de los Recursos Educativos y Creatividad.....	83
Tabla 20 Correlación de Rho de Spearman entre Metodología y Creatividad	84
Tabla 21 Correlación de Rho de Spearman entre Adaptación y Creatividad	85
Tabla 22 Correlación de Rho de Spearman entre Motivación y Creatividad	86

Tabla 23	Correlación de Rho de Spearman entre Trabajo colaborativo y Creatividad	87
-----------------	---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pizarrón	33
Figura 2 Diapositivas	33
Figura 3 Retroproyección	34
Figura 4 Cine	34
Figura 5 Televisión	34
Figura 6 Internet.....	35
Figura 7 Plataformas Audiovisuales	35
Figura 8 Innovación de los Recursos educativos (audiovisuales)	71
Figura 9 Nivel de uso de los Recursos Educativos (audiovisuales)	72
Figura 10 Metodología.....	73
Figura 11 Adaptación.....	74
Figura 12 Motivación.....	75
Figura 13 Trabajo colaborativo.....	76
Figura 14 Nivel de Creatividad.....	77
Figura 15 Flexibilidad.....	78
Figura 16 Fluidez	79
Figura 17 Originalidad.....	80
Figura 18 Elaboración.....	81

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se titula: Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.

La creatividad es innata en todas las personas, la misma que ocurre dentro de un contexto o en cierto momento determinado; es así que para estudiar este fenómeno es necesario considerar que todos los individuos son creativos; por tanto, es labor de la escuela y la educación en específico lograr que los estudiantes y actores de la educación mantengan enfoques creativos; es apropiado que la creatividad y la innovación se encuentren asociadas, debido a que hacen posible nuevas transformaciones y mejoran el desarrollo formativo de los estudiantes.

La creatividad como cualidad universal en la persona, comprende pensamientos y acciones en sí mismos, además permite que las organizaciones educativas y los sistemas sean capaces de hacer frente a las situaciones de incertidumbre. En ese sentido, un método racional de la creatividad demanda estudio, a partir del fundamento más básico; por lo cual, sin una educación creativa no se puede generar ideas y elaborar sistemas que contribuyan a la adquisición de conocimientos requeridos en la actualidad. Por tanto, los directivos y profesores de escuelas se pueden considerar como trabajadores de la creatividad, los colaboradores creativos tienen la capacidad de luchar con las barreras y dificultades cuando son necesarias las innovaciones educativas dentro de las sociedades.

Por tanto, este trabajo tiene la siguiente estructura:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema, comprende el área a investigar, además se describe y formula el problema; se plantean objetivos, justificación y delimitación del estudio.

CAPÍTULO II: Aborda y profundiza teorías relacionadas a las variables, desde los antecedentes, marco legal, teórico seguido de la terminología básica.

CAPÍTULO III: Este capítulo abarca la parte metodológica del estudio, nivel, tipo, diseño de estudio; además de la población, muestra, técnicas e instrumentos, con su correspondiente fiabilidad y baremos de las variables.

CAPÍTULO IV: El capítulo de resultados, está conformado por tablas de frecuencia, figuras y comprobación de hipótesis.

Como último punto se encuentran las especificaciones acerca de las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos, considerando dentro de ello la matriz de consistencia y documentos pertinentes del estudio.

RESUMEN

La presente investigación titulada “Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022” tuvo como objetivo determinar la relación entre la innovación de los recursos educativos audiovisuales y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria. El estudio fue de tipo básico, enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel correlacional. La población estuvo conformada por 44 estudiantes de 10 a 12 años de edad del nivel primario, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se empleó la técnica de la encuesta y como instrumentos el Test de Recursos Educativos y el Test de Torrance. Los resultados evidenciaron que el 52,6% de los estudiantes indicó que nunca emplea recursos educativos audiovisuales, mientras que solo el 5,3% señaló utilizarlos casi siempre. Respecto al desarrollo de la creatividad, el 63,2% presentó un nivel medio, el 31,6% un nivel alto y el 5,3% un nivel bajo. Asimismo, se encontró una relación significativa entre la innovación de recursos educativos audiovisuales y el desarrollo de la creatividad, con un p-valor de 0,001 y un coeficiente Rho de Spearman de 0,669. Se concluye que el uso innovador de recursos audiovisuales favorece el desarrollo intelectual, la motivación, el trabajo colaborativo y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes.

Palabras Clave: Recursos Educativos, Audiovisuales, Creatividad, Estrategias Didácticas, Herramientas Educativas.

ABSTRACT

The present research, titled “Innovation of Educational (Audiovisual) Resources for the Development of Creativity in Students of the Multigrade 5th Cycle at I.E. 50126- Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco- 2022”, aimed to determine the relationship between the innovation of audiovisual educational resources and the development of creativity in primary school students. The study was basic in nature, used a quantitative approach, a non- experimental design, and a correlational level. The population consisted of 44 primary- level students aged 10 to 12, selected through non- probabilistic convenience sampling. The survey technique was applied, using the Educational Resources Test and the Torrance Test as instruments. The results showed that 52.6% of the students reported never using audiovisual educational resources, while only 5.3% stated they used them almost always. Regarding creativity development, 63.2% reached a medium level, 31.6% a high level, and 5.3% a low level. Likewise, a significant relationship was found between the innovation of audiovisual educational resources and creativity development, with a p- value of 0.001 and a Spearman’s Rho coefficient of 0.669. It is concluded that the innovative use of audiovisual resources enhances students’ intellectual development, motivation, collaborative work, and problem- solving abilities.

Keywords: Educational Resources, Audiovisual, Creativity, Didactic Strategies, Educational Tools.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1. Ámbito de Estudio

Este trabajo se ocupa del campo de la Educación Primaria y pertenece a la línea de investigación de Formación Inicial en Manejo de Medios y Recursos de Aprendizaje, Estructurados y en Entornos Virtuales EDEP-164.

1.2. Área geográfica de la investigación

Geográficamente el área de estudio se encuentra situada en la Comunidad Campesina de Tambo Real ubicada en el distrito de Zurite, provincia de Anta –Cusco; se ubica en las coordenadas:

- Zona: 18S
- Este: 798655.29 m E
- Norte: 8508340.88 m S

La institución encargada es la UGEL ANTA, quien supervisa el servicio educativo, perteneciente a la Gerencia Regional de Educación DREC – CUSCO.

1.3. Descripción del Problema

En el contexto mundial según el informe de la Unesco OREALC/UNICEF/CEPAL (2022), las medidas que tomaron los países para monitorear el estado de sus sistemas educativos y analizar las políticas aplicadas durante el primer año de la pandemia están relacionadas con las pérdidas del aprendizaje. Las respuestas demostraron que un 42% de los países había realizado evaluaciones formativas a nivel del aula por parte de los docentes, mientras que un 54% había hecho o tenía previsto hacer evaluaciones estandarizadas a nivel nacional. Es importante señalar que muchas de estas evaluaciones existen cambios de las herramientas habituales, ya que se tomó al 2021 como el año clave para los diagnósticos y la

adaptación de las evaluaciones que se habían suspendido durante el año 2020; por otro lado, al preguntar a los países por la evaluación de la efectividad de los dispositivos implementados ante la pandemia para la continuidad de los aprendizajes, más de la mitad no hizo ninguna evaluación, un 42% evaluó las plataformas virtuales y un 19% tomó medidas para conocer el uso de la televisión. (Huepe et al., 2022)

El ERCE 2019 es una evaluación que se realizó en 16 países latinoamericanos para medir los aprendizajes de los estudiantes de 3° y 6° grado de primaria en las áreas de matemáticas, lenguaje y ciencias. Los resultados indican que, en promedio, solo un poco más de la mitad de los estudiantes de 3° grado logra el nivel mínimo de competencias (MPL) en matemáticas y lectura (52,3% y 55,7%, respectivamente); mientras que, en 6° grado, el porcentaje de estudiantes que logra el MPL es mucho menor: 17,4% en matemáticas, 31,2% en lectura y 20,7% en ciencias. (Unesco , 2020)

Según el reporte del Ministerio de Educación (2022), a nivel internacional, los resultados de PISA 2022 muestran una fuerte brecha en pensamiento creativo: Singapur (41,0), Corea del Sur (38,1) y Canadá (37,9) lideran ampliamente, mientras que en América Latina los puntajes más altos corresponden a Chile (30,7) y México (29,0), seguidos por Uruguay y Costa Rica. En este contexto, Perú alcanza 23,5 puntos, ubicándose en el límite del nivel básico y por debajo del promedio regional y de la OCDE. En el extremo inferior, países como República Dominicana (15,5), Marruecos, Uzbekistán y Filipinas registran los desempeños más bajos, evidenciando brechas significativas tanto dentro de la región como a nivel global.

De acuerdo a la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes (ENLA) 2022, se evidencian brechas persistentes en Lectura y Matemática en 6.º grado, aunque el promedio nacional alcanza 533 en lectura y 517 en matemática, los estudiantes de escuelas privadas y de zonas urbanas logran los mejores desempeños, con altos porcentajes en el nivel Satisfactorio y promedios que llegan a 569 y 543, respectivamente. En contraste, el sector

público, y sobre todo el ámbito rural, presenta los niveles más críticos, con promedios de 479 en lectura y 469 en matemática, además de una fuerte concentración en los niveles Previo al inicio e Inicio. Las diferencias por sexo son menores, pero las desigualdades por gestión y territorio son marcadas y estructurales (Ministerio de Educación, 2022).

Como señala el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) (2022), el Programa Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación 2016–2021 mostró que el Perú mantenía un retraso en investigación, innovación y desarrollo tecnológico en TIC frente a otros países de Latinoamérica, situación que debía enfrentarse durante el periodo de ejecución hasta el año 2021. El diagnóstico del programa evidenció bajos niveles de competitividad tecnológica, limitada producción científica y escasa descentralización de proyectos de investigación, concentrándose el 74,80% de iniciativas financiadas por FINCyT en Lima y el 14,63% en Arequipa. Asimismo, el Índice de Desarrollo de las TIC ubicó al Perú en el puesto 105 con un valor de 4,00, mientras que el Índice de Economía del Conocimiento posicionó al país en el puesto 74 con un valor de 5,01, reflejando brechas tecnológicas y científicas que afectaban también a regiones como Cusco, donde la participación en investigación y formación especializada en TIC era reducida.

Una de las principales brechas que enfrenta el sistema educativo peruano es la baja calidad de los aprendizajes en los estudiantes, que aún se encuentran muy por debajo de lo esperado. Por ello, es fundamental que se disponga de materiales educativos adecuados y de alta calidad, que sirvan para promover el desarrollo de competencias en los estudiantes, como un elemento clave para la mejora educativa (Eguren y Belaunde, 2021). La enseñanza se basa en actividades repetitivas y automáticas que impiden a los niños y niñas desarrollar realmente las habilidades que necesitan de manera efectiva, creativa y crítica. (Ministerio de Educación , 2021)

En el panorama Cusqueño, se implementaron escuelas rodantes que están equipadas con tecnología, cada una de estas unidades cuenta con una pizarra electrónica Touch Screen, 25 tablets conectadas a una red de Wi-Fi, tienen paneles solares que abastecen de energía; para el año 2018 se aumentó la cantidad de estudiantes atendidos en un 37% en la provincia de Espinar, con la guía de especialistas que hacen posible un mejor aprovechamiento de estos recursos (Sequeiros , 2019). Aunque esta medida ayude a la educación de muchos menores, no es un programa que tenga una cobertura amplia, por lo que no llega a la totalidad de los menores que la necesitan.

Además, en la región Cusco, los aprendizajes escolares muestran una recuperación parcial después de la pandemia y es que según la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA), en segundo de secundaria el nivel satisfactorio en Lectura bajó de 8,6 % en 2023 a 6,8 % en 2025, mientras que en Matemática aumentó de 12,6 % a 15,8 % (Ministerio de Educación, 2025); en cuarto de primaria, solo el 39 % alcanzó un nivel satisfactorio en Matemática y el 38,9 % en Lectura, cifras que todavía no superan los niveles prepandemia de 2019 y a ello se suma que más del 57 % de las escuelas cusqueñas están en mal estado y, aunque se necesitan más de 9 mil millones de soles para mejorarlas, en 2024 quedaron sin ejecutar más de 184 millones destinados a infraestructura educativa; esta realidad afecta el desarrollo de habilidades básicas y limita las oportunidades académicas y laborales de los estudiantes (Red de Medios Regionales Perú, 2025).

En este sentido, se destaca que a principios de año las instituciones educativas del Cusco tuvieron dificultades para el inicio de las labores académicas, donde el 6% de estas carecen de servicios de agua y luz, además se refiere que existen problemas de infraestructura, en algunos casos hasta se planteó la sustitución de muchos de estos ambientes por módulos prefabricados (Santos , 2023). Esta situación dificulta el éxito de las metas de los aprendizajes, el confort de los estudiantes se ve afectado y por tanto la creatividad no se desarrolla de forma integral.

Los videos observados en el salón de clase permiten una mejor comprensión en el 80% del cerebro, el cual se encuentra diseñado con el propósito de que sus receptores procesen y asimilen de manera sencilla imágenes, lo cual conlleva reducir el esfuerzo de leer en un 70% e incrementar la escucha activa en un 80%. De esta manera, se considera que los individuos se encuentran inmersos en los recursos audiovisuales, productos del avance tecnológico, donde se ha visto que existe una diferencia lógica y mayormente orgánica para desarrollar e implementar recursos audiovisuales en la enseñanza (Plancarte, 2020).

La Institución Educativa N.º 50126 Tambo Real, ubicada en el distrito de Zurite, provincia de Anta, presenta un contexto multigrado en el nivel primario, donde los estudiantes del V ciclo desarrollan sus actividades académicas con limitadas condiciones pedagógicas y escasos recursos educativos innovadores. Durante las actividades de observación realizadas en la institución, se evidenció que los estudiantes muestran dificultades para expresar ideas originales, proponer soluciones creativas y participar activamente en dinámicas escolares que demanden imaginación, análisis y producción de contenidos. Asimismo, se observó que gran parte de las sesiones de aprendizaje continúan desarrollándose mediante metodologías tradicionales, centradas en actividades repetitivas y poco interactivas, lo cual limita la motivación y participación de los estudiantes dentro del aula.

Del mismo modo, la institución presenta una limitada disponibilidad y utilización de recursos educativos audiovisuales, tales como videos educativos, presentaciones multimedia, materiales interactivos y contenidos digitales, pese a que estos recursos constituyen herramientas importantes para fortalecer el aprendizaje significativo y estimular la creatividad en estudiantes de educación primaria. Esta situación se relaciona también con el escaso conocimiento y manejo de estrategias innovadoras por parte de algunos docentes, quienes, debido a limitaciones tecnológicas, metodológicas o de capacitación, no incorporan de manera frecuente recursos audiovisuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia,

los estudiantes presentan baja iniciativa creativa, reducida capacidad para desarrollar propuestas propias y poca participación en actividades colaborativas que favorezcan la producción de ideas y la resolución de problemas.

Asimismo, debe considerarse que los estudiantes del V ciclo se encuentran en una etapa fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y creativas; por ello, la ausencia de estrategias pedagógicas innovadoras y recursos audiovisuales adecuados podría afectar no solo su creatividad, sino también su motivación, autoestima, confianza y desempeño académico. En la actualidad, los recursos audiovisuales forman parte del entorno cotidiano de los niños y constituyen medios atractivos que facilitan la atención, comprensión y construcción del aprendizaje; sin embargo, en la I.E. 50126 Tambo Real su aprovechamiento aún es limitado dentro de las actividades escolares.

De continuar esta problemática, los estudiantes podrían mantener dificultades para desarrollar competencias relacionadas con la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo colaborativo, afectando su capacidad para adaptarse a las exigencias educativas actuales. Frente a ello, resulta necesario promover experiencias educativas innovadoras que incorporen recursos audiovisuales como herramientas pedagógicas orientadas a dinamizar el aprendizaje, incentivar la participación activa y fortalecer la creatividad de los estudiantes. En ese sentido, la presente investigación busca determinar de qué manera la innovación de los recursos educativos audiovisuales guarda relación con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. N.º 50126 Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco, con la finalidad de generar propuestas de mejora orientadas al fortalecimiento de los procesos educativos en la institución.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema de investigación general

¿De qué manera la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) guarda relación con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?

1.4.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la relación de la metodología de los recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?
- b) ¿Cuál es la relación de la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?
- c) ¿Cuál es la relación de la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?
- d) ¿Cuál es la relación del trabajo colaborativo en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?
- e) ¿Cuál es el nivel de la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) en opinión en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?
- f) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022?

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar de qué manera la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) guarda relación con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Determinar la relación entre la metodología de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- b) Establecer la relación entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- c) Determinar la relación entre la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- d) Establecer la relación entre el trabajo colaborativo en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- e) Determinar el nivel de la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) en opinión en los estudiantes el V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- f) Determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

1.6. Justificación de la Investigación

Realizar este estudio resulta relevante a un aspecto económico y evolutivo de la sociedad; dado que, en la actualidad, la educación muestra interés en formar niños y niñas a temprana edad para que desarrollen la creatividad, considerando que ellos serán quienes lo realicen de forma proactiva, siendo estos los cambios que se necesiten en la matriz productiva del país.

La investigación beneficiará de manera directa e indirecta, siendo los principales beneficiarios los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126, Tambo Real, Zurite, Anta, Cusco, 2022 de educación básica y los docentes; los mismos que alcanzarán una manera de vida proactiva y creativa, que pretendan generar transformaciones en la escuela, ciudad y país, a través del aprendizaje que servirá para toda la vida; en tanto, los padres de los estudiantes se benefician indirectamente, así como los hermanos, etc., por ello, la sociedad en general se beneficia cuando recibe un servicio educativo de calidad y orientada a la formación de niños capaces de destacarse y sobrevivir en la actualidad; en ese sentido, la factibilidad de este estudio se mide en la admisión de las herramientas para fomentar la creatividad, esto con el fin de conocer de qué manera influye la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) en el desarrollo de la creatividad, pues de esta manera se podrán tomar acciones pertinentes para mejorar el uso adecuado de tales recursos en la I.E. 50126, Tambo Real, Zurite, Anta, Cusco, 2022, cuya misión y visión de esta institución debe encontrarse directamente relacionada con la formación de niños y niñas creativos, de este modo se logra la apertura de realizar actividades distintas, innovadoras y nuevas para alcanzar un aprendizaje significativo.

1.6.1. Justificación teórica

El estudio hace referencia a las diferentes teorías que se vinculan con las variables, es así que se pueda incorporar y mejorar los recursos audiovisuales para potenciar el nivel creativo de los menores que integran esta institución educativa.

Si se toma en cuenta la data sobre los recursos audiovisuales y su impacto en la creatividad del alumnado de la institución educativa referida, se mejorarán los usos y medios en las enseñanzas impartidas y los aprendizajes significativos dentro de dicha institución.

La innovación del recurso audiovisual, su gestión para el medio educativo son factores potenciales para un aprendizaje significativo, el conocimiento sobre estos temas posibilita la inquietud de los docentes para su empleo, además de que el manejo de dichas innovaciones los hace profesionales más competentes.

1.6.2. Justificación metodológica

La presente investigación se justifica metodológicamente porque plantea un estudio básico, ya que pretende incrementar el conocimiento relacionado a las variables, es no experimental porque no hay manipulación alguna de las variables de estudio, es cuantitativo y correlacional, porque establece la correspondencia entre la innovación de los recursos educativos audiovisuales y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes. Asimismo, se empleó el Test de Torrance para la evaluación de la creatividad, compuesta por una parte verbal y una figurativa.

1.7. Delimitación de la investigación

1.7.1. Delimitación Temporal

El presente trabajo se realizó el 2022 dentro del ciclo escolar.

1.7.2. Delimitación Espacial

El espacio en el que se realizó fue el V CICLO multigrado de la I.E. 50126 ubicado en la comunidad campesina de Tambo Real, en el distrito de Zurite, provincia de Anta, Cusco.

1.7.3. Delimitación Conceptual

El estudio estuvo delimitado por los conceptos relacionados a la innovación de recursos educativos, en especial aquellos que son audiovisuales, como también la creatividad y los

niveles de ella, para lo cual se procedió con la aplicación del Test del Pensamiento Creativo de Torrance.

1.8. Limitaciones de Investigación

Al ejecutar la investigación se tuvieron ciertas limitantes como el tamaño de muestra, dado que al ser una institución educativa multigrado son pocos los estudiantes del V ciclo, además que el desarrollo de la creatividad puede variar de un niño a otro, lo que dificulta la generalización de los resultados, por otro lado, la edición de la creatividad es subjetiva y multifacética, lo que dificulta en cierta medida la medición del nivel de creatividad a través de evaluaciones o pruebas; asimismo, para conocer los efectos de la innovación de recursos educativos (audiovisuales) en el desarrollo de la creatividad no son inmediatamente evidentes y requieren de un seguimiento a largo plazo para evaluar su impacto a lo largo del tiempo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

- Pribadi y Syofyan (2023) en su estudio “El efecto de los medios audiovisuales en la capacidad de pensamiento creativo de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Ciencias”, tuvieron como propósito determinar la influencia de los medios audiovisuales en el pensamiento creativo de los estudiantes en ciencias naturales; la investigación fue cuantitativa experimental y la muestra estuvo conformada por 70 estudiantes distribuidos en grupo experimental y control, y se aplicó un test de ensayo y un cuestionario para evaluar fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; los resultados evidenciaron que el uso de medios audiovisuales tuvo un efecto significativo en la creatividad de los estudiantes ($p = 0,001 < 0,05$), ya que el grupo experimental incrementó su puntaje promedio de 38 a 78, mientras que el grupo control mostró una mejora menor; como conclusión, los autores mencionan que los medios audiovisuales favorecen el desarrollo del pensamiento creativo, por lo que se recomendó a los docentes incorporar estos recursos en las clases de ciencias.
- Tawil y Dahlan (2021) en su trabajo “Aplicación de medios audiovisuales interactivos para mejorar la capacidad de pensamiento creativo de los estudiantes” tuvieron como propósito analizar la aplicación de medios audiovisuales interactivos para mejorar la habilidad de pensamiento creativo de los estudiantes; la investigación fue de método mixto con diseño experimental incrustado y la muestra estuvo conformada por 62 estudiantes, divididos en un grupo experimental de 31 alumnos que utilizó medios audiovisuales interactivos y un grupo control de 31 alumnos que empleó PowerPoint; se evaluaron indicadores de creatividad como creación de variables, formulación de

problemas, planteamiento y prueba de hipótesis, y expresión de ideas diferentes. Los resultados evidenciaron que el grupo experimental alcanzó una mejora alta en pensamiento creativo (0,94), mientras que el grupo control obtuvo una mejora baja (0,05); en conclusión, los medios audiovisuales interactivos favorecen significativamente el desarrollo del pensamiento creativo, además de despertar mayor interés y facilidad de aprendizaje en los estudiantes.

- Muñiz (2019) realizó su estudio titulado “Recursos didácticos digitales en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes en ciencias naturales. Diseño de un entorno web educativo”, este estudio tuvo por objetivo de identificar los recursos didácticos que intervienen en los ideales creativos, estudio mixto, con empleo bibliográfico y trabajo de campo; con los métodos de deducción e inducción, las técnicas de entrevista y encuesta, también el cuestionario y para este estudio la población fue de 244 personas entre autoridades, docentes, estudiantes y representantes legales, dado que esta población no excede a las 500 personas, se tomó en su totalidad; finalmente, se llegó a la conclusión que la institución no posee los implementos necesarios para el empleo de recursos audiovisuales, otro impedimento es el escaso manejo por parte de la plana docente acerca de los medios tecnológicos; más del 50% considera que los recursos audiovisuales son importantes para el pensamiento creativo, el 54% de la población referida indica que los docentes deben tener un continuo empleo de los recursos digitales, el 41% expresa que estos recursos y su enseñanza son una excelente alternativa para direccionar el ejercicio de la creatividad.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

- Navio (2024) en su trabajo “Influencia de Minecraft Education en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Red Educativa Futura Schools, 2023” tuvo como propósito determinar la influencia de Minecraft

Education en la creatividad (fluidez, flexibilidad y originalidad) de estudiantes de quinto de secundaria; la investigación fue cuantitativa, de nivel experimental y diseño cuasi experimental, con una muestra de 255 estudiantes y un cuestionario de 15 ítems; los resultados evidenciaron que no hubo influencia significativa en la creatividad general (sig. 0.102 > 0.05); sin embargo, sí se encontraron mejoras significativas en la fluidez creativa (sig. 0.000) y la flexibilidad creativa (sig. 0.039), mientras que en originalidad no se hallaron diferencias significativas (sig. 0.055); como conclusión se resalta que, Minecraft Education favorece la fluidez y flexibilidad creativa, por lo que se recomendó capacitar a los docentes en el uso de esta herramienta y promover actividades orientadas al fortalecimiento de la originalidad y el aprendizaje colaborativo.

- Montalvan y Herrera (2025), en su estudio “Implementación del recurso didáctico Desmos para potenciar la creatividad en matemáticas con estudiantes de tercero de secundaria de la I.E.P. ‘University College’, Túcume, 2023”, tuvieron como propósito determinar el impacto de Desmos en la creatividad matemática de estudiantes de tercer grado de secundaria; la investigación fue cuantitativa, con diseño cuasiexperimental de un solo grupo con pretest y posttest, y contó con una muestra censal de 15 estudiantes; se empleó un cuestionario de creatividad matemática y otro sobre la implementación de Desmos. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 67% presentaba un nivel malo de creatividad; sin embargo, tras la implementación de Desmos, se observaron mejoras en la generación de ideas originales, la representación visual y la resolución creativa de problemas, destacando incrementos en la fluidez y flexibilidad creativa; finalmente como conclusión, los autores resaltan que Desmos favoreció una actitud más dinámica y creativa hacia las matemáticas, por

lo que se recomendó capacitar a los docentes en su uso pedagógico e integrarlo en el currículo escolar.

- Torrejon (2018) en su trabajo “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazán, Bongara, Amazonas” tuvo por propósito conocer los niveles creativos de infantes en la edad de 5 años, esta investigación es descriptiva. La muestra tomada para este estudio fue de 15 niños, se empleó el test de Torrance para las siguientes dimensiones, originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. Llegó a la conclusión de que, un 60% presentan niveles bajos de creatividad, el 20% manifiestan niveles medios de creatividad y 20% tienen niveles altos de creatividad y de lo anterior se observó que en su mayoría el alumnado de esta institución mantiene niveles bajos de creatividad, es por ello que se recomendó a los docentes implementar y complementar la enseñanza de sus alumnos con estrategias que desarrollen su creatividad.

2.1.3. Antecedentes Locales

No se encontraron registros de antecedentes que evalúen las mismas variables de estudio, por lo cual no se consideraron en el ámbito local.

2.2. Marco Teórico Científico de la Investigación

2.2.1. Teorías Psicopedagógicas que respaldan el uso de las TIC en Educación

2.2.1.1.El conductismo

De acuerdo a Altuna et al. (2017), esta teoría es de las más antiguas y que sigue en vigencia, en ella se expone el rol del docente respecto a su dirección, debido a que es quien imparte los contenidos, siendo los estudiantes los oyentes, efectúan tareas y estudian textos para luego ser evaluados; es así que cuando se emplean modelos que fracasan por escasa interacción y exceso de dirección, se apertura otras maneras de enseñar, aprender y ejecutar; por ende, este modelo comprende el aprendizaje en base a nodos y redes, con la expectativa del

incremento en el interés del alumno por los aprendizajes; para ello, se requiere que los docentes se encuentren conectados de forma frecuente a los aparatos de tecnología además de las redes, que posibiliten su frecuente dinámica y aprendizajes, de esta manera facilita el trabajo colaborativo, la creatividad, comunidades de aprendizaje, acceso a la información y participación

2.2.1.2.El cognitivismo

Como señala Mex et al. (2021), Bruner llama experiencias directas a los conocimientos que se obtienen a partir de las experiencias de cada sujeto, en contacto directo a la finalidad de estudio. Según el propio Bruner, el término experiencia directa es algo impreciso, de modo que todo conocimiento se percibe antes de la actividad, y lo que deriva de dicha acción la que se encuentra en relación directa; de ello se espera un acercamiento de experiencia de manera abstracta, se debe analizar el significado antiguo de estímulo y luego compararlo con lo que Bruner llama el vínculo real entre el individuo y la especie.

Para Medina et al. (2019), el campo de la educación debe contemplar cambios, impulsados principalmente por la necesidad de las TIC en clase y sobre todo el uso constante de Internet; se puede entender que no solo ha transformado los procesos para mayores aprendizajes, sino también organización y gestión educativa; este cambio está contribuyendo tanto a la aparición de nuevos perfiles profesionales como al incremento de los requisitos técnicos necesarios para diseñar adecuadamente las tareas docentes y estudiantiles; y ello, sumado a lo anterior, abre nuevas puertas para la investigación en la educación.

2.2.1.3.El constructivismo

Las TIC presentan elementos que ayudan a una dinámica conjunta en la enseñanza, propiciando interrelaciones estudiantiles con mayor sencillez, desde el punto de vista constructivista, esta se encuentra vinculada a las apreciaciones del estudioso Vygotsky (1978), es decir, ofrecer soporte a fin de desarrollar la cognición de los menores durante el proceso para

aprender; en este sentido, un conocedor como el docente o un compañero más hábil, que le da al individuo la oportunidad de solucionar problemas de forma autónoma. A partir de ello, Montoya et al. (2019) señalan que, conforme avanzan e interactúan las herramientas de software social, las personas pueden comunicarse libremente según sus preferencias; en particular, las redes sociales poseen la capacidad de transformar diversas prácticas culturales. Una característica clave del entorno digital colaborativo es que facilita la conexión entre usuarios y la difusión global de contenidos creados por ellos mismos. Así, individuos ubicados en distintos países pueden participar en actividades de escritura conjunta y producir de manera colaborativa un texto social. En este sentido, las redes sociales funcionan como una plataforma de integración del conocimiento que fortalece de forma notable el aprendizaje colaborativo.

2.2.2. *Innovación de Recursos Educativos (audiovisuales)*

La innovación según Ríos y Ruiz (2020), corresponde al grupo de elementos que se deben sistematizar para poder implementarlos en la praxis educativa; no es un acto inmediato, está conformada por una serie de procesos por medio de los cuales se consideran los aspectos educativos como también las capacidades y habilidades de los actores de la innovación. El fin de las innovaciones son las alteraciones de las realidades mediatas, para hacer cambios pertinentes, como la mejora permanente de las metodologías empleadas y la integración de componentes novedosos; tiene una asociación con las transformaciones que parten del imaginario del hombre para la aplicación en la práctica.

Las innovaciones se convierten en estrategias para la política educacional, las medidas estratégicas en instituciones educativas, en la actualidad se tiene una considerable conjunción de recursos para la educación; sin embargo, las exigencias del desarrollo continuo exigen la innovación de estos mismos convirtiéndolos en necesidades para los agentes educativos. Los factores que impactan en los procesos educativos actuales ponderan culturas para la innovación, esto permite cambios en la pedagogía y los recursos didácticos (Macanchí et al., 2020).

Martínez y Rogero (2021) refieren que los cambios innovativos parten de los deseos y actividades docentes que facilitan los cambios en el ejercicio de la profesión y sus funciones, a fin de obtener transformaciones positivas en la educación del alumnado y en los aspectos que ayuden a los docentes en su labor. Este proceso tiene la particularidad de problematizar lo que acontece en el contexto inmediato, parte de las individualidades, pero se pondera lo colectivo cooperando para conseguir una mejora sustancial, resaltando los aspectos de la complejidad y la multidisciplinariedad, la emancipación y la connotación cultural de los mismos.

Del Río (2021) indica que estas innovaciones no tienen novedad, pero están de acuerdo al marco circunstancial conforme a las necesidades y requerimientos de las actividades educativas en las que intervienen los docentes y los alumnos; es pertinente la adecuación de estos procesos a las características que tienen ambos actores educativos, porque los resultados son de acuerdo a la relación de estos dos; entonces se debe tomar en cuenta el desarrollo y los precedentes en investigaciones que ayuden a potenciar la enseñanza.

Por otro lado, Díaz y Guambi (2018) afirman sobre la innovación, que es un campo que está exento a las predicciones, porque los paradigmas van cambiando, aunque se puede estimar las posibilidades de lograr su aplicación satisfactoriamente por medio de la gestión de procesos y las metodologías pertinentes.

Como señala Murillo (2017), las innovaciones en el campo educativo requieren la instauración de elementos que contribuyan a los aprendizajes y las enseñanzas, así como de los elementos para las metodologías utilizadas en cada sesión, de esa forma, se refuerzan y mejoran los contenidos a enseñar.

En la actualidad estas innovaciones cumplen la función de intervenir para solucionar total o parcialmente la problemática en educación, un elemento clave es la predisposición por la cual los individuos se pueden adaptar flexiblemente conforme a los aspectos que les son necesarios y que les interesa, es por ello que las innovaciones se caracterizan por ser

multidireccionales, ya que abarcan elementos en campos de la pedagogía, metodología, tecnología y administración, los mismos que actúan en forma integral con el fin de que estas innovaciones en el sector educativo sean sostenibles (Palacios et al., 2021).

2.2.2.1.Importancia de la Innovación de los Recursos Educativos

La Unesco (2016) refiere que es importante porque tiene sus bases en el aprendizaje que está estrechamente relacionado con la transformación de las realidades; son procesos que se dan a través del tiempo conforme a los elementos de la realidad cambiante y son cuestiones que no aparecen espontáneamente; tales procesos requieren de organización y planificación, y de este modo los objetivos pueden ser exitosos y contribuir a las sociedades.

La educación es de importancia por su carácter formativo de las personas que integran las comunidades, esta misma colabora a la economía y la condición de vida de los países, por esta razón se incrementan las medidas para la mejora en el sector educativo, con enfoques de igualdad y equidad; aunque existan planes de acción que consideren la innovación como prioridad el avance aún es aletargado, sobre todo en los niveles superiores de este sector (Serdyukov, 2017).

Serdyukov (2017) afirma que, las innovaciones en el sector educativo están relacionadas a los nuevos recursos para enfrentar a los inconvenientes que ocurre dentro de este campo, las mismas que responden a menesteres puntuales de los actores que intervienen en las enseñanzas y los aprendizajes; la resolución de estos mismos se logra por medio de procesos y a partir de ideas creativas que transforman el contexto educativo; dichas innovaciones pueden ser pedagógicas, metodológicas y tecnológicas, las que se pueden medir por medio del estadio de los procesos, como son el original, la modificación y la transformación.

Para la educación, es valiosa la contribución para desarrollar las instituciones, estas medidas ponderan el uso de pautas estratégicas, metodológicas y didácticas que se insertan con el objetivo de alcanzar aprendizajes significativos, que impacten positivamente en la vida de

los educandos, capaces y competentes para desenvolverse adecuadamente en la sociedad. Las medidas que se implementen, deben ser adoptadas por las entidades educativas, con propuestas que puedan mejorar la anterior, de esa forma la transformación es cada vez más integradora.

Martínez e Ibarra (2017) expresan que la reflexión acerca de lo importante de la innovación, está directamente vinculado a la adquisición del conocimiento en función al interés del educando para formar sujetos con criterio y capacidad reflexiva; asegura que las innovaciones en el campo pedagógico son constantes, direccionadas a los docentes que priorizan la transformación para construir la calidad educativa.

2.2.2.2. Beneficios de la Innovación de los Recursos Educativos

De acuerdo con Rodríguez (2019), las innovaciones educativas son provechosas por las siguientes razones:

- La utilización de elementos tecnológicos dentro de las aulas, posibilita una experiencia más enriquecedora con soluciones más rápidas.
- La tecnología facilita y automatiza la mayoría de tus tareas como educador.
- En consecuencia, con el empleo de recursos tecnológicos para los educandos es posible el acceso de contenidos novedosos y de calidad.
- El factor tecnológico hace posible que estudiantes con necesidades especiales prosperen en entornos académicos.
- Implementar tecnologías novedosas en los procesos educativos supone una mayor motivación de los educandos para el aprendizaje, como también una respuesta favorable en los resultados que estos mismos obtengan.

2.2.2.3. Tipos de Innovación de los Recursos Educativos

Según López y Heredia (2017), afirman que las innovaciones incorporan cambios importantes en los procesos educativos, los elementos que intervienen en ello y los contenidos aplicados a un contexto determinado.

La clasificación de la innovación en educación es la siguiente:

- **Innovación revolucionaria:** Para esta clase dentro de las innovaciones se pondera el empleo de un arquetipo conforme a la realidad, que genere cambios potenciales en la actividad educativa, es así que la contribución es relevante para la educación conforme a sus requerimientos.

Según Robinson (2021), los ideales transformadores no se encuentran estipulados en algún convenio o escrito, sino que surgen en consecuencia de la evolución del pensamiento humano, que se asemeja a la evolución de Darwin.

- **Innovación disruptiva:** Este tipo de innovación se caracteriza por ser un agente del cambio altamente potencial en cuanto a los cambios y la linealidad de su curso, se entiende como un elemento a partir del cual se convergen distintos aspectos que conforman la actividad integradora en el sector educativo.

Pilonieta (2017) indica que la innovación disruptiva constituye un medio que genera nuevos caminos, como también herramientas, aunque los resultados no son de gran alcance, son el punto de partida para la inserción de nuevos paradigmas, esa es su importancia.

Las acciones disruptivas en los salones de clases, deben considerar ambientes de mayor amplitud, donde el desarrollo de los nuevos implementos haga que la experiencia del educando sea la mejor posible; es necesaria la predisposición de los educadores y los educandos a la transformación en todas las dimensiones educativas que permitan la ampliación del conocimiento (Reveles , 2018).

- **Innovación incremental:** Es el cambio que es desarrollado a partir de una estructuración que ya está establecida, siendo un referente para el diseño de elementos que lo hagan mejor a nivel metodológico, estratégico y procedimental.

Al respecto Murillo (2017), afirma que estos cambios se construyen a partir de estructuras pre existentes, es así que lo incremental se relaciona con los factores que permiten

nuevos componentes creadores, cuya aportación definen de mejor manera los procesos educativos.

Es importante mencionar que las innovaciones, así como los cambios que devengan de ello, están en constante perfeccionamiento ya que su impacto es paulatino y con repercusión parcial en los componentes que lo integran.

2.2.2.4. Ejemplos de innovación educativa

- **Kiva:** Viene a ser un proyecto diseñado para mejorar la situación de abuso escolar, y es debido a eso que es de mayor reconocimiento en la comunidad española, la misión de este proyecto es prevenir las situaciones de acoso, su impacto se refleja en el 90% de las instituciones que adoptaron este formato, este mecanismo trabaja con magnitudes acerca de la incidencia del acoso dentro de los salones de clase, de esta forma constituye un programa sustancial que permite soluciones. (Instituto Iberoamericano de Finlandia, 2015).
- **Science Lab:** Es de origen alemán, y constituye un recurso para el campo de las ciencias y está dirigida a los estudiantes de entre 4 años hasta los 10 años, posibilita la proximidad y afianza los intereses de los alumnos por los campos de las ciencias (Uriarte, 2015).
- **AporTICs:** De acuerdo a la plataforma Todos hacemos TIC (2014), es un medio que lleva por contenido videos realizados por alumnos que cursan los diferentes ciclos educativos, este espacio les permite una mejor expresión y refuerza sus conocimientos en los distintos campos del aprendizaje.
- **Apps for Good:** Es un proyecto que pretende motivar a los educandos a través de tecnologías novedosas que sean de provecho para la sociedad educativa, el campo a desarrollar por medio de esta plataforma es la informática (EduCaixa, 2016).

2.2.2.5.Estrategias para la innovación educativa

Según Candia (2021), las estrategias para la innovación en el campo educativo, están relacionadas con las pautas que mejoren la didáctica, los procedimientos para establecer un sistema procedimental que sea novedoso con miras a establecer aprendizajes con base en los conocimientos que serán recibidos y procesados por los educandos.

Combinar elementos tecnológicos y estratégicos para la educación, se deben caracterizar por ser actividades dinámicas, que propugnen la colaboración e interacción entre los actores educativos, a fin de lograr las metas propuestas; en base a ello se dan los espacios indicados en momentos precisos que mejoran los procesos educativos. Lo anterior se da en base a las estrategias características que emplea el profesor para generar una competencia, habilidad y facultad de los alumnos posibilitando así el aprendizaje integral (Vargas, 2020).

2.2.2.6.Objetivos de la Innovación Educativa

Como señala Pérez (2017), existen objetivos específicos acerca de la innovación, en este aspecto, mencionando a los medios educativos de tipo digital, estos pueden ayudar en el entendimiento, el interpretar y apropiarse de la información; no obstante, a pesar que los medios educativos de tipo digital proveen opciones de tipo multimedia, recíproca y con facilidad en la accesibilidad, mencionando que, por ellos mismos no pueden ofrecer una efectividad en el beneficio del aprendizaje significativo; más aún, en los procesos de crear información educativa original, creativa y enfocadas en su entorno, busca exigir al docente como a los estudiantes; de tal manera se menciona que, lo primero es, el manifiesto del tema con un conocimiento detallado de este; lo segundo es, determinar una meta específica de enseñanza-aprendizaje, esto para determinar la información, permitiendo elegir el método para explicarlo, como también, utilizar los métodos que faciliten el acercamiento de los estudiantes a la meta de estudio.

Rimari (2009) menciona algunos objetivos de la innovación educativa, se describen a continuación:

- Se busca procurar formas positivas de actuar en un espacio educativo, buscando un actuar que permanezca, que pretenda generar los cambios y todo lo que implica ello, como también el adecuar el currículo, las exigencias y beneficios de los estudiantes.
- Establecer entornos y mecanismos en los centros educativos con el fin de asemejar, poner en valor, organizar, ordenar, emplear y dar a conocer experiencias nuevas que ayuden y provean soluciones a los diferentes problemas en la educación que perjudican la calidad de los aprendizajes de cada alumno.
- Se busca alentar el progreso de propuestas buenas para la educación, que tenga la capacidad de responder a la situación del país con el fin de rescatar la creatividad, como también las riquezas humanas y medios naturales como culturales del entorno.
- Promocionar una transformación curricular flexible, que sea creativa y participativa, en concordancia con los requerimientos de los individuos de su sociedad, buscando una educación de buena calidad con saberes significativos.
- Emplear el uso de teorías, métodos y técnicas en la administración y educadores con una validez reconocida, oportunos con los requerimientos de la institución educativa.
- Incitar la investigación como el componente habitual en la formación profesional de los educadores, mediante la práctica en su entorno educativo.
- Rescatar y ordenar los conocimientos de los docentes, la plana directiva, revisor e individuo consultivo.
- Trasladar y distribuir a otras instituciones y profesores los conocimientos educativos innovadores para extender y trascender las experiencias.
- Instituir contextos con permanencia para que las experiencias innovadoras se adopten como práctica de las entidades y la organización.

2.2.2.7.Características de la Innovación Educativa

Para las actividades educativa, la innovación está caracterizada según Messina (2002) citado por Oseda et al. (2020) en:

- La innovación admite el cambio cualitativo significativo, en este caso no solo busca la mejora o el ajuste del sistema actual.
- Se considera que innovar no es especialmente crear algo nuevo, sino, el originar algo que produzca un progreso en el sistema con el fin de visualizar un nuevo orden.
- Innovar está relacionado con tener una intención o medición, resultando en la adecuada planificación.
- Innovar no en el motivo como tal, sino, buscar una mejoría en los objetivos de la educación.
- Innovar involucra el aceptar y apropiarse de la mejora y busca por ende, la transformación por parte de los encargados de desarrollarla.
- Innovar involucra cambiar los saberes que se tenía de esta, como la práctica y cambiarlos.
- Innovar es una transformación abierta que incluye el reflexionar desde la práctica.

2.2.2.8.Dimensiones de los Recursos Educativos (audiovisuales)

López y Heredia (2017) indican que para las innovaciones educativas se deben implementar transformaciones significativas para los procesos educativos, además de los materiales que se emplean como recurso en la educación, la metodología empleada y el contenido dentro de la enseñanza. Para el estudio de toda innovación, un recurso se ordena como dimensiones:

- a) Metodología:** Para Triadó et al. (2010), en casos visuales busca ser un apoyo para el paso a la dinámica de cátedra, para este caso los estudiantes tienen la obligación de develar los grados de utilidad del medio que se les brinda. Es una herramienta

potencialmente útil para las evaluaciones, debido a que mantiene a los alumnos motivados, de esa forma los aprendizajes son sustanciales y continuos; los educadores asumen un rol problematizador con el propósito de que los educandos establezcan alternativas para la resolución del problema. Con un enfoque así, el alumnado se mantiene activo en sus participaciones, en el repaso de lo aprendido y la profundización de la teoría.

- b) Adaptación:** Según Albornoz (2017), menciona que el proceso de adaptación se da con el intercambio del niño y su entorno, provocando el ajuste de sus situaciones internas y la realidad que lo rodea, involucrando un aprovechamiento de esta, todo ello permitiendo su desarrollo, mediante el uso creativo de las normas sociales competentes.
- c) Motivación:** Como señala Usán y Salavera (2018), trabajar en equipo es considerado como un proceso con alto potencial para el cambio fundado en asociaciones profesionales de aprendizaje, como tal se considera a la motivación como un proceso cambiante y eficaz con el cual un individuo adopta una actividad con el objetivo de lograr sus metas trazadas. Por ello, para conseguir las metas de los estudiantes, no es suficiente las competencias normadas y los saberes definidos en una materia, es necesario también tener la predisposición y estimulación para este fin.
- d) Trabajo colaborativo:** De acuerdo a Domínguez et al. (2015), este trabajo colaborativo es una percepción sustancial en el entorno social del conocimiento, por lo cual, es necesario que los individuos junten sus fuerzas para lograr superar los problemas que se les presente en lo laboral, por lo cual, la existencia en sociedad y el innovar continuo.

2.2.2.9. Audiovisuales

Lo audiovisual, desde el enfoque educativo, se considera un recurso que por su tipo y sus particularidades dan a conocer varias opciones que facilitan el aprendizaje; se considera como una herramienta de vital importancia en este entorno de las TICs, en lo cual

el historiador y escritor Gubern (2009) lo reconoce como la sociedad de las cinco pantallas, en el espacio, donde los medios como la TV, el internet, los videojuegos, el cine y los equipos móviles, hacen uso de los audiovisual para expresar códigos en lo social y cultural, por lo cual viene la pregunta de, ¿Por qué no usar como un recurso lo audiovisual?, ya que considerando sus características, que ayuda a mejorar los procesos cognitivos y potenciarlos, esto causa también un adecuado aprendizaje significativo; además, las herramientas audiovisuales apoyan a los estudiantes en sus labores, como también a los docentes y hasta hoy existe una gran cantidad que los utiliza, algunos docentes crean información pedagógica haciendo uso de ellas y el valor de este recurso se observa en la utilización y aplicación en el proceso educativo; de esta forma, los beneficiarios llegan también a ser los consumidores que logran crear contenido.

Por su parte, Marcos y Moreno (2020) afirman que la aplicación del contenido audiovisual a manera de herramientas didácticas brinda los medios de aplicarlos en el aprendizaje de los alumnos, su aprendizaje en cuanto a los TIC, y así, desarrollar en los estudiantes un valor en cuanto a los contenidos curriculares. El aumento en la utilización del internet, tecnología y contenido audiovisual de los jóvenes y en edad más temprana, nos da a conocer que, en el futuro, la sociedad actúe de forma diferente al de sociedades anteriores a esa, esto, influenciando en lo cultural, las prácticas habituales y los métodos de aprendizaje de los estudiantes. Es por este motivo, la importancia de adoptar este tipo de contenidos a las mallas curriculares educativas.

Estas herramientas ayudan a la facilidad de accesos de los estudiantes a películas en distintos idiomas, tener la facilidad de ver vídeos, cortos, hacer unos de tutoriales que están presentes en diferentes plataformas, dando la facilidad de crear contenidos multimedia a ellos; para los jóvenes, este lenguaje multimodal en este tiempo llegó a ser parte de su comunicación diaria, esto mediante el uso de varias redes sociales que ellos hacen uso, por

el cual, se hacen consumidores de contenidos audiovisuales, donde ellos crean y comparten videos, gifts y memes (Martínez & Hunt, 2020).

Para Botia y Marín (2019), se reconoce que plataformas como YouTube ayudan a dinamizar los procesos educativos, considerando que ninguna plataforma puede superar u ocupar el lugar de una educación con acompañamiento presencial educativo. La inclusión de estos medios llega a triunfar cuando están ordenados en un formato correcto para el aprendizaje de los estudiantes. Se debe reconocer que el lenguaje audiovisual es de vital importancia para las nuevas generaciones que hacen uso de los dispositivos tecnológicos en su aprendizaje. Estos recursos audiovisuales como método de enseñanza permiten mejorar en gran manera los saberes de generaciones futuras; usar estos recursos en la enseñanza no debe ser de manera arbitraria; por ello, es recomendable hacer uso de estos con un previo análisis, identificando qué beneficios provee en el entorno y los requerimientos de los jóvenes en distintas situaciones en el proceso educativo. Estas TICs son de fácil acceso para las personas y ahora forman parte de sus vidas.

2.2.2.10. Beneficios del uso de lenguaje audiovisual en el aula

Barbosa (2017) hace una síntesis de los beneficios más importantes que estos proporcionan:

- Contribuye a un mejor entendimiento de los contenidos.
- Aumenta la información disponible sobre un tema en específico.
- Desarrolla diferentes habilidades observacionales, analíticas y reflexivas.
- Incrementa los niveles de interés, así como las motivaciones.
- Facilita la capacidad de debate en aquellos alumnos que presentan dificultades de participación.
- Desarrolla la creatividad
- Introduce criterios de valoración creativos estéticos.

Según el portal web de Aulaplaneta (2015), este da a conocer diez puntos significativos y beneficiosos al implementar los audiovisuales como parte de la enseñanza.

- a) El lenguaje audiovisual hace que los alumnos lleguen a visualizar lo real de los sucesos mediante los hechos de manera más sencilla.
- b) La información presentada en ellos es real, por lo cual, es más preciso; esto facilita el entendimiento y el análisis.
- c) Provee componentes visuales atrayentes llamando la atención, con el fin de motivar la comprensión.
- d) Complementa el lenguaje oral y escrito; esto ayuda a generar la semiótica como habilidad y la formación de pensamientos críticos y complicados.
- e) Es de ayuda a los docentes en la sustentación de contenidos, haciendo su explicación más adecuada y fructífera.
- f) Habitúa a los estudiantes al lenguaje actual, permitiéndoles acomodarse fácilmente al mundo contemporáneo.
- g) Ayuda a potenciar las destrezas al trabajar en equipo, incluyendo el uso de los tics como herramientas de forma autónoma, creando una vía a la creatividad.
- h) Incentiva el uso de los REA, las plataformas de internet, como tal el desenvolvimiento en el ambiente de herramientas digitales.
- i) Se considera un medio de conocimiento y su mejora, asignándole importancia a su aplicación.
- j) Se incluyen aspectos estéticos, tomando los audiovisuales como expresiones estéticas, así aprendiendo a identificar el valor artístico de una obra.

2.2.2.11. Características de los Medios Audiovisuales

Martínez et al. (2020) expresa que ayuda al tiempo propio de aprendizaje, facilitando de esta forma el análisis y síntesis, de esta forma haciendo el uso de consultas, este ayuda a

tener un enfoque completo de los temas hablados; se adapta a los diferentes tipos de comunicación como la presencial o desescolarizada, posibilitando aprendizajes como: El verbal (simbolismos, reglas, código, concepto) y se necesita un nivel máximo de concentración, una participación moderada, todo ello facilita los aprendizajes de información verbal, tales características son:

- Resumen información, ideas y son exactos por su finalidad y forma gráfica.
- Se dan a conocer las ideas con mayor precisión y son vistas con gran facilidad.
- Originan curiosidad e interés.
- Pueden permanecer mucho tiempo en la memoria, porque las cosas que se observan logran impactar.
- Las ideas e información son resumidas.
- Permite visualizar maquetas, modelos, fotografías, mapas, imágenes reducidas y espacios complejos.
- Aumentan y mejoran la comunicación, facilitando los resultados y dando a conocer la información de una manera menor.
- Funcionan como estimulantes para la atención y la motivación, también mejoran la recepción del público.

2.2.2.12. Tipos de Medios Audiovisuales

Según Blanco (2021) los medios se clasifican en:

- a) Televisión:** Por este medio se muestran imágenes y sonidos, todos ellos mediante las ondas hertzianas, visualizados posteriormente por un aparato electrónico. Todos los programas que se visualizan por medio de este artefacto electrónico en su mayoría son grabados y en algunos casos son transmitidos en vivo, todo ello mediante repetidores que llegan a varios lugares al mismo tiempo, haciendo uso de las antenas para estos aparatos. (Orozco & Miller, 2017)

- b) Diapositivas:** Sirven de ayuda audiovisual para los docentes; consideradas como fotografías que son de apoyo, para hacer uso de ellas, es necesario tener un proyector, donde esta fotografía será observada en un panel blanco. (Casasola, 2022)
- c) Retroproyector:** Palacios (2019) menciona que es un artefacto que hace uso de una luz por debajo de una plataforma que traspasa con el fin de mostrar la imagen sobre la pantalla; las transparencias utilizadas están creadas sobre papel de acetato.
- d) Cine:** Es un método para transmitir y recibir a una distancia imagen y sonido con movimiento utilizando métodos de difusión. En el año 1920 se incluyó el sonido y la imagen; esto marcó el inicio; antes de ese año en el cine solo se podían observar imágenes, esto conocido como el cine mudo. (Comolli & Sorrel, 2015)
- e) Fotografía:** En este, se ve una imagen fija, donde se captura la vida diaria en el área social y personal, la cual es muy utilizada por su fácil acceso, pero para lograrlo se hace uso de una cámara. (Equipo editorial, Etecé., 2021)
- f) Radio y sonidos:** Estos dos medios posibilitan la imaginación, recuerdos, sensibilidad y la creatividad, para dar a conocer un mensaje, este medio es de fácil manejo. (Gallon, 2017)
- g) Internet:** Este es un medio por el cual se puede interactuar, está tipificado al público que se identifica, es de fácil acceso y llega a la mayoría de su público. (Kopetz & Steiner, 2022)
- h) Sistema de almacenamiento óptico:** En esto se aplican las grabaciones de películas, haciendo uso de los casetes, cinta magnética o disco; las grabaciones se pueden dar de tres maneras, las que son musicales, las que son sólo verbales o las que incluyen música y sonidos como palabras (IBM Corporation, 2021).

2.2.2.13. Importancia de los medios audiovisuales

Barros y Barros (2015) afirman que los audiovisuales son componentes comunicacionales de la sociedad asociado de forma directa con el sonido o fotografía; referida a materiales didácticos con grabaciones de audio e imágenes usadas para enviar un determinado mensaje; los empleados frecuentemente son: Las presentaciones de diapositivas, las transparencias, proyección opaca, diaporamas, videos y el nuevo sistema de información multimedia; de esta manera, se enfatiza la importancia de los sistemas multimedia, que incluyen la integración de diferentes medios como, imágenes, sonidos, textos, gráficos procesados con imágenes fijas o en movimiento y controlados por una computadora; se espera que estos sistemas desempeñen un papel pedagógico importante en el futuro, difundiendo información a través de varios canales, los mismos que pueden usarse de forma individual e interactiva para garantizar el aprendizaje de acuerdo con las habilidades e intereses individuales; la transmisión del mensaje es bidireccional y los usuarios responden a las preguntas que se les hacen y a su vez son calificadas; algunos sistemas incluso te permiten cambiar texto, imágenes, etc.

2.2.2.14. Clasificación de los medios audiovisuales

Martínez et al. (2020) mencionan que hay varios aspectos para clasificarlos; de los cuales se señalarán varios de estos:

- Los medios visuales: Estos medios de manera impresa fueron usados hace varios años hasta la actualidad, con el fin de dar a conocer información variada.
- Material impreso: Estos, con el fin de instruir, se clasifican en los cuadernos, las revistas y los periódicos; se tienen también los materiales como los mapas, el plano y los gráficos estadísticos. Los materiales de forma impresa como ayuda audiovisual apoyan en procesos de aprendizaje.
- Computadoras: Estas son equipos que tienen como función el proceso de información que se le brinda.

- Transparencias: Estas son herramientas fijas con transparencias por las cuales se puede dar a conocer la información de las ideas o el contenido que se encuentran en ellas, estas son semejantes a las diapositivas.
- Franelógrafos: Estos materiales que tienen como finalidad el ayudar en sustentaciones o exposiciones, estos son el cartel, mural y el rotafolio, estos pueden contener información de las noticias, algunos anuncios, en cuanto a los murales, estos contienen pinturas por el cuales se expresan mensajes.
- Los rotafolios: Son usados para dar a conocer información.
- Pizarra: Estos son usados en gran parte de los centros educativos, en los cuales los docentes como los estudiantes pueden trazar la información trabajada o plasmar sus saberes.

Se conocen varios tipos de medios audiovisuales, y pueden ser analizados de manera independiente:

- **Tradicionales.** Se identifica como visuales, más no como audiovisuales a los pizarrones, las diapositivas o retroproyectores tradicionales, se considera a los medios visuales como apoyos que acompañan en las explicaciones por parte de los docentes (Equipo editorial Etecé., 2021).

Figura 1
Pizarrón



Fuente: Mateus (2019)

Figura 2
Diapositivas



Fuente: Mateus (2019)

Figura 3
Retroproyección



Fuente: Mateus (2019)

- **Masivos.** Mediante la manifestación de las imágenes y los sonidos, expresados mediante el cine y la televisión, los cuales son medios de gran influencia que tienen una llegada a la población de forma muy rápida, es por esta razón que estos medios son considerados de gran influencia en la sociedad, conocidos en el mundo como el Cuarto Poder por lo mediáticos que son. (Equipo editorial Etecé, 2021).

Figura 4
Cine



Fuente: Mateus (2019)

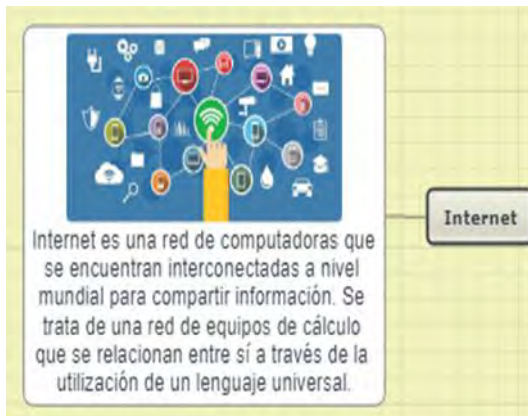
Figura 5
Televisión



Fuente: Mateus (2019)

- **Interactivos.** Con la llegada del internet, los medios audiovisuales no solo tuvieron como característica ser masivos o de veloz llegada, sino también, estos ahora consideran a los usuarios como participantes, donde ellos pueden ser parte, dando opinión, emitiendo información mediante las videoconferencias o videollamadas. (Equipo editorial, Etecé., 2021)

Figura 6
Internet



Fuente: Mateus (2019)

Figura 7
Plataformas Audiovisuales



Fuente: Mateus (2019)

2.2.2.15. Funciones de los medios audiovisuales en la enseñanza

Las TIC son medios didácticos que facilitan la presentación visual de las ideas, lo que las hace más claras y comprensibles; además, generan interés y atención en los estudiantes, al ofrecer recursos alternativos para su educación y para que las TIC sean efectivas, es necesario que los estudiantes interactúen con ellas y que fomenten el aprendizaje colaborativo. Así, las TIC se convierten en instrumentos didácticos que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes. (Botía & Marín, 2019)

Según Adame (2009), los trabajos relacionados con las aplicaciones vinculadas al uso de los recursos audiovisuales en el entorno educativo, mencionan su uso correcto conllevando a:

- Mejorar la eficiencia de las enseñanzas del educador, estas son de apoyo para lograr los resultados que se quieren lograr, muy diferentes a las clases convencionales que se dan en texto y voz.
- Esto ayuda a la presentación de una forma ordenada de los procesos, y a examinar la asociación entre las partes y la totalidad de todo el modelo.
- También tienen como fin el procurar desarrollar las capacidades porque se requiere procesar la información total.

- Usar imágenes hace más atractivas las presentaciones, esto facilita la identificación de las diferencias de varios elementos y ayuda a estudiar los detalles de los procesos.
- Los acoplamientos en los materiales audiovisuales pueden influenciar y generar sentimientos agradables en cuanto al aprendizaje, lo mismo que mantiene a alumnos motivados y dispuestos a ser receptores.
- El uso de figuras e ilustraciones puede crear experiencias en situaciones que algunas veces no son posibles; esto ayuda a identificar de mejor manera los espacios y tiempos como el pasado, situaciones que son difíciles de percibir de forma real.
- Estimula a los estudiantes a conocer las nuevas tecnologías, ya que estas son elementos de gran importancia en la cultura actual.

2.2.2.16. Desarrollo aplicativo de estrategias metodológicas con el uso de recursos educativos audiovisuales

El desarrollo de estrategias metodológicas apoyadas en recursos audiovisuales se basa en la integración de tres conocimientos fundamentales que debe poseer el docente:

- El dominio del contenido que enseña, las estrategias pedagógicas para transmitirlo y el manejo de herramientas tecnológicas; esto significa que no basta únicamente con conocer el tema, sino también saber explicarlo de manera adecuada y utilizar la tecnología correcta para facilitar el aprendizaje (Ramírez et al., 2020).

De esta manera, los recursos audiovisuales, como los videos educativos, se convierten en herramientas útiles porque ayudan a resolver dificultades de comprensión y hacen que el aprendizaje sea más dinámico y significativo para los estudiantes (Ramírez et al., 2020).

Además, la elaboración de estos recursos sigue un proceso organizado que se divide en tres etapas: Preproducción, producción y postproducción; en la primera fase se planifica todo el trabajo, seleccionando el tema, elaborando un guion, escogiendo los espacios donde se grabará y realizando ensayos previos; luego, en la etapa de producción, se lleva a cabo la

grabación cuidando aspectos importantes como la calidad de la imagen, el sonido y la duración del video, además de asegurar que se incluyan los contenidos más relevantes y finalmente, en la postproducción, el material es editado, publicado y posteriormente evaluado para conocer su impacto en los estudiantes y gracias a este proceso, el video educativo cumple una finalidad pedagógica clara y no solo busca llamar la atención visualmente (Ramírez et al., 2020).

El diseño de estos materiales debe aprovechar adecuadamente la combinación de imágenes, animaciones y narración para explicar procesos complejos de manera sencilla y ordenada; cuando la información se presenta en partes pequeñas y acompañada de elementos visuales, resulta más fácil relacionar la teoría con la práctica, por ello, es importante que las imágenes tengan buena calidad, que la explicación sea clara y que la velocidad del video permita al estudiante seguir el contenido sin dificultad y cuando estos elementos se equilibran correctamente, el recurso audiovisual favorece un aprendizaje más comprensivo y significativo (Ramírez et al., 2020).

Estas estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades importantes como la memoria, el razonamiento lógico y la comunicación; sin embargo, para que sean efectivas, es necesario considerar las características de los estudiantes, el contexto educativo y los objetivos que se desean alcanzar y en la educación actual, el docente cumple el papel de guía y orientador, acompañando a los estudiantes en la construcción de conocimientos que les permitan comprender mejor su entorno y actuar de manera adecuada frente a distintas situaciones; esto se sustenta en la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia que sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando la información se presenta de forma visual y auditiva al mismo tiempo, ya que esto facilita el procesamiento y comprensión de los contenidos (Polo, 2026).

En este sentido, los recursos audiovisuales permiten captar mejor la atención de los estudiantes y favorecen la relación entre las ideas teóricas y las experiencias prácticas;

asimismo, cuando estos materiales son diseñados con una finalidad pedagógica clara, contribuyen al desarrollo de habilidades como el análisis, la interpretación y la resolución de problemas (Polo, 2026).

2.2.2.17. Actividades para promover la innovación y materiales de la II.EE.

La innovación en las escuelas y colegios no surge de manera espontánea, sino que necesita actividades pedagógicas planificadas y materiales educativos adaptados a las necesidades actuales de los estudiantes; una de las estrategias más utilizadas en la innovación educativa es el empleo de metodologías activas y colaborativas; esto implica que los estudiantes ya no solo escuchan o memorizan información, sino que participan activamente en su proceso de aprendizaje y entre estas metodologías destacan el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje invertido o flipped learning y las salas de escape educativas o escape rooms, las cuales promueven habilidades como el pensamiento crítico, la solución de problemas y el trabajo en equipo (Vega & Leyva, 2026); estas actividades tienen mejores resultados cuando se desarrollan en espacios flexibles que permitan el movimiento, el intercambio de ideas y el trabajo grupal, ya que favorecen la autonomía, la comodidad y el bienestar de los estudiantes (Rivera & Jurado, 2025).

Respecto a los materiales didácticos, el avance de la tecnología ha permitido crear numerosos recursos innovadores para el aula y las herramientas digitales son cada vez más utilizadas porque hacen que las clases sean más interactivas y entretenidas; además, estos recursos ayudan a mejorar la atención, la creatividad, la motivación personal y el comportamiento de los estudiantes dentro del aula (Vega & Leyva, 2026); por ejemplo en el área de ciencias también se han desarrollado materiales modernos, como módulos electrónicos interactivos, flipbooks digitales, realidad aumentada y laboratorios virtuales, estos recursos facilitan la comprensión de fenómenos complejos que normalmente serían difíciles de visualizar, aumentando así el interés y la comprensión de los estudiantes (La Arfin et al., 2026).

Otra tendencia relevante en la innovación educativa es combinar diferentes metodologías activas para obtener mejores resultados; por ejemplo, integrar la gamificación, que utiliza elementos de juego como puntos, recompensas o historias, con el aprendizaje invertido o el aprendizaje basado en proyectos permite aumentar la motivación, la autonomía y el rendimiento académico de los estudiantes; asimismo, las proyecciones educativas indican que la inteligencia artificial permitirá personalizar las actividades de aprendizaje y brindar retroalimentación inmediata de acuerdo con las necesidades específicas de cada estudiante, mientras que la realidad virtual y aumentada favorecerán experiencias educativas más inmersivas y cercanas a situaciones reales. De igual manera, la analítica del aprendizaje facilitará la detección temprana de dificultades académicas y la predicción del desempeño estudiantil (Vega & Leyva, 2026).

En consecuencia, las actividades innovadoras, junto con el uso de materiales educativos digitales e interactivos, constituyen herramientas fundamentales para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje; no obstante, para garantizar la efectividad de estas estrategias, es indispensable que los docentes reciban una capacitación adecuada y continua, además de que las instituciones educativas promuevan entornos que fomenten la creatividad, la innovación y la participación activa de la comunidad educativa (Rivera & Jurado, 2025).

2.3.3. *Teorías de la Creatividad*

2.3.3.1. Teoría del asociacionismo

Según Valero (2019), la presente teoría refiere que la interpretación es la clave para los pensamientos creativos, es decir se da través de la asociación, donde se obtienen como resultado la combinación de ambos elementos; si se toman en cuenta respuestas utópicas es más probable que se incremente el nivel creativo para su aplicación; para lo anterior es necesario que las personas tengan un acervo considerable de componentes, así como el establecimiento de relacionar los componentes anteriores y los actuales.

2.3.3.2. Teoría Gestáltica

El rol que tuvo la Gestalt para establecer una conjunción epistemológica de su gnoseología, las mismas que tienen como característica la intuición y la creatividad de la realidad, es decir, se parte de los hechos de un contexto en particular para la generación de conocimientos o ideas creadoras. (Vieira & Fróes, 2022)

En esta teoría se establecen relaciones de los procesos creativos y la percepción del sujeto referente a su contexto; el pensamiento del hombre en cuanto a su estructura, organización y agrupamiento de los conocimientos que adquiere para realizar la gestión pertinente de estas últimas, esto predispone a pensamientos creativos e innovadores, la asociación es un factor determinante para esta teoría aunque no sea el único, es por medio de ello que se obtiene los resultados creativos, ya que la conjunción de hechos y elementos demandan percepciones disruptivas con enfoques diferenciales (Valero, 2019).

Medina (2021) refiere que en esta teoría define a la creatividad como una acción para moldear una idea, además se establecen semejanzas entre los pensamientos creativos y los procesos de percepción de los individuos; los mismos que piensan estructuradamente, organizan y agrupan el conocimiento, los cuales al sistematizar le permiten el planteamiento de respuestas y soluciones; de esta forma los procesos tienen un alto grado de creatividad, en consecuencia, habrá soluciones innovadoras; en esta corriente la creatividad se proyecta sobre el nuevo producto como sinónimos para aportar ideas nuevas.

2.3.3.3. Teoría Humanística

De acuerdo con las investigaciones de Mercado (2022), para las personas especialistas en psicología humanista, esta teoría no supone una respuesta eficaz para las necesidades del hombre, porque consideran que a partir de las interpretaciones de factores externos no se puede direccionar la existencia y subsistencia de las personas; los mayores exponentes en este campo

son Maslow y Rogers, quienes exponen que estas teorías son consideradas como la tercera fuerza para el paradigma contemporáneo de las corrientes psicológicas.

Valero (2019) hace referencia a Maslow y su tipificación de la creatividad humanística. En primer lugar, está la creatividad primaria, es el estadio inicial de la producción creativa del hombre, la misma que se encuentra inspirada en lo espontáneo e improvisado; después se tiene a la creatividad secundaria, que parte de las inspiraciones de lo primario, que deviene en productos que se pueden concretizar, esta exige un nivel de dificultad considerable; por último, está la creatividad integrada, para esta se necesita del talento particular y el perfeccionamiento constante del mismo.

2.3.4. *Creatividad*

La creatividad está considerada como una particularidad única de la especie humana; tiene como fin la comprensión de uno mismo, haciendo las interrogantes de: ¿Qué somos?, ¿cómo y cuál es el destino, si tiene una existencia, si establecerá experiencias? (Wilson, 2018).

La creatividad se considera como la habilidad de observar posibilidades novedosas y actuar al respecto de estas; al momento en que un individuo busca la solución de un problema, este analiza y busca ejecutar una solución; por ende, se produce una transformación. En esta situación, es visualizar un problema, tener una idea en respecto a esta, actuar en cuanto a ella, en busca de resultados óptimos. Se busca reconocer las situaciones, las dificultades y que los determina, y mediante los saberes y habilidades haciendo uso de la imaginación, brindando una respuesta que no se conocía hasta el momento; cuando se pasa de la reflexión al accionar le da el cambio. (Goldberg, 2019)

Según Summo et al. (2016), la creatividad es un campo extenso para definir, ya que uno de sus problemas está en la definición de la misma palabra; a partir de la situación de que los individuos logren concretar actividades en base a lo brindado y condiciones óptimas, hace referencia si se brinda las oportunidades necesarias, todos los individuos tendrán la capacidad

de obtener saberes y habilidades importantes, de tal manera obtienen logros importantes. Por lo cual, la creatividad se origina al reconocer las capacidades de los individuos y la organización de su espacio de forma adecuada que favorezca su desarrollo; de esto parte la afirmación de que la educación tiene un actuar de relevancia en el desarrollo de la creatividad, considerando el cambio de toda condición en el área educativa con el fin de construir espacios más adecuados para el desarrollo de la creatividad.

Por ende, Delgado et al. (2016) mencionan que la creatividad hace referencia al progreso de la independencia en cuanto al aspecto del conocimiento, el deseo de conocer más, dinamismo y la claridad de los pensamientos que lleva a una evaluación propia y una buena aplicación.

Fernández et al. (2019) señalan que se considera como una facultad propia de todo individuo que puede ejecutarse, al contar con una estimulación a tiempo; es importante conocer las áreas cerebrales si se desea mejorar esta capacidad, estas zonas del cerebro están relacionadas con el proceso creativo y cuál es la función de cada área.

2.3.4.1. La creatividad como proceso cognitivo

Según Guilford (1967), la creatividad está vinculada al pensamiento divergente, entendido como la capacidad de producir múltiples respuestas originales frente a un problema determinado. Guilford sostiene que la creatividad involucra dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, las cuales permiten al estudiante construir nuevas alternativas de solución. Este planteamiento es uno de los fundamentos cognitivos más utilizados en educación.

Por otro lado, Torrance (1974) define la creatividad como un proceso de sensibilidad ante problemas, formulación de hipótesis, búsqueda de soluciones y comunicación de resultados. Torrance considera que la creatividad puede desarrollarse mediante experiencias educativas que estimulen la curiosidad, la exploración y la imaginación en los estudiantes.

Desde el ámbito educativo, Méndez y Ghitis (2015) explican que la creatividad es un proceso cognitivo que favorece la construcción del aprendizaje significativo, ya que el estudiante reorganiza conocimientos previos y produce nuevas ideas mediante procesos mentales superiores. Los autores señalan que la creatividad fortalece habilidades como el análisis, la síntesis, el razonamiento y la resolución de problemas.

Dentro de la taxonomía revisada y elaborada por Bloom (1956) y posteriormente actualizada por Anderson y Krathwohl (2001), la creatividad se ubica en el nivel más alto del dominio cognitivo: crear. Este nivel implica producir ideas nuevas, diseñar soluciones originales y elaborar propuestas innovadoras a partir de conocimientos previos.

Como señalan Pérez y López (2023), la creatividad es un proceso cognitivo fundamental de las personas al tiempo que los estudiantes desarrollan habilidades de la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la adaptabilidad, competencias que son clave para abordar los retos del futuro.

Según Montessori (1967), la creatividad constituye un proceso cognitivo que surge de la libertad de exploración, la autonomía y la interacción activa del niño con el ambiente. Montessori sostenía que el pensamiento creativo no aparece de manera espontánea, sino que se desarrolla cuando el estudiante manipula materiales concretos, experimenta y construye conocimientos mediante la actividad sensorial y motriz. En su enfoque, el ambiente preparado estimula funciones cognitivas superiores como la observación, la concentración, la imaginación y la resolución de problemas, permitiendo que el niño transforme experiencias en nuevas ideas. Además, consideraba que la creatividad está relacionada con la independencia intelectual y la capacidad de adaptación del individuo frente a situaciones nuevas.

Por otro lado, Rogers (1961) explicó la creatividad como un proceso cognitivo asociado a la autorrealización y al desarrollo pleno de la persona; el autor afirmaba que los individuos desarrollan creatividad cuando se encuentran en ambientes psicológicamente seguros, donde

existe libertad para expresar pensamientos, emociones e ideas sin temor al juicio. Desde la perspectiva humanista, el pensamiento creativo implica flexibilidad cognitiva, apertura a la experiencia y capacidad para reorganizar conocimientos de manera novedosa. Asimismo, señaló que la creatividad favorece la solución de problemas y el aprendizaje significativo porque permite que el estudiante participe activamente en la construcción de sus propias experiencias cognitivas.

Asimismo, Vygotsky (2004) planteó que la creatividad es un proceso cognitivo ligado al desarrollo social y cultural del individuo; también sostenía que la imaginación creadora se forma a partir de las experiencias acumuladas y de la interacción social, permitiendo que el sujeto reorganice mentalmente elementos de la realidad para producir nuevas ideas. Desde su teoría sociocultural, la creatividad implica procesos cognitivos complejos, como la memoria, el pensamiento simbólico, el lenguaje y la imaginación, que se fortalecen mediante la mediación pedagógica y el aprendizaje colaborativo. Para el autor, la creatividad no es exclusiva de personas con talentos extraordinarios, sino una capacidad humana que puede desarrollarse progresivamente en contextos educativos adecuados.

2.3.4.2. Importancia de la Creatividad

Existe una necesidad latente de reconocimiento del valor que tiene la creatividad en la educación. Es realmente importante que el estudiante sienta el valor que tiene como tal y sea parte de los procesos educativos, logrando optimizar el concepto de sí mismo y su motivación, con lo cual mejora sus resultados en el área académica. Para lograr este cambio, es importante el cambio de pensamiento e idea en el ámbito educativo, en especial en el área docente, para que los docentes tomen conciencia sobre la creatividad como habilidad para la vida presente y futura; logrando esta con esfuerzo y consecuencia (Cantero, 2011).

Es probable que la creatividad esté considerada como un fenómeno difícil de comprender. No obstante, es un término o concepto usado continuamente en la vida diaria, en

especial cuando se quiere reconocer o expresar la capacidad que tiene un individuo al realizar las cosas de forma original y particular. Este concepto es algo cierto, considerando que la creatividad es una experiencia y existen más particularidades que hacen creativas a las personas. La creatividad es considerada como un instrumento importante propio de las personas para adaptarse al medio ambiente y sobrellevar las situaciones en un espacio difícil de la naturaleza; también se reconoce su capacidad de ser un determinante para un mejor desarrollo de las sociedades (Alvarado, 2018).

2.3.4.3. Beneficios de la creatividad para el desarrollo del aprendizaje

Desarrollar habilidades creativas es propicio para todo tiempo de edad, en especial si el desarrollo se da en las primeras edades, cuando se están optimizando las habilidades y progresando el pensamiento abstracto y la habilidad de resolución de situaciones problemáticas; para dar opinión en cuanto a la creatividad, se estudió a varios estudiosos sobre el tema que concuerdan respecto a la importancia del impulso para un buen desarrollo integral de cada individuo y en este caso los niños.

Para Cárdenas (2018), los beneficios de la creatividad son los siguientes:

- Cuando se permite ser creativo, se optimiza el confiar, creando una conexión consigo mismo para lograr conseguir los sueños.
- Se incrementa la conciencia de uno mismo, al lograr el sentimiento de libertad para expresarse, esto como características que procura el proceso creativo.
- Al motivar constantemente la creatividad de los niños, se les está brindando varias formas de dar a conocer sus sentimientos.
- Perfecciona la capacidad de solucionar situaciones problemáticas, donde se encuentran y se buscan las soluciones con variadas opciones.

- Cuando un individuo logra sus objetivos, se debe a la relación entre sus capacidades y su potencial, por lo cual, para desarrollarlos es importante estimular una de las cualidades como la creatividad.

2.3.4.4. La influencia de la creatividad en la autoestima

Fay (2021) menciona que la creatividad y la autoestima están muy relacionadas porque lo creativo es algo que niños y niñas saludables van desarrollando espontáneamente; es un símbolo de lo que pueden hacer por sí mismo/as; si esto no es valorado o reconocido desde la primera infancia, se empieza a desconfiar de las propias capacidades y, gradualmente, si esto continúa siendo así, se va produciendo un desgaste, que lleva a que lo dejen de intentar; responder reconociendo el acto creativo en la infancia no implica exagerar, mentir ni festejarlo todo con entusiasmo desproporcionado, implica reconocer ese acto como una muestra valiosa de la creatividad de ese niño o niña, es reconocerle su esfuerzo, el modo en que lo ha intentado, alentarle a que siga probando, que siga experimentando, ofrecerle herramientas para que pueda seguir en ese camino de búsqueda; se trata, esencialmente, de validar la búsqueda y de celebrarla.

2.3.4.5. Estrategia didáctica para la creatividad

Toda estrategia didáctica es referida como procesos y accionares, por el cual, los educadores diseñan y ejecutan sus sesiones de enseñanza-aprendizaje, haciendo uso de variadas técnicas y metodologías, con el motivo de ejecutar el plan educativo, a partir de ello el estudiante está en condición de potenciar sus competencias a fin de lograr aprendizajes; los elementos didácticos están definidos como el grupo de acciones, guías amplias y generales, donde los docentes adaptan a sus contextos y trabajo pedagógico, con el fin de lograr metas educativas establecidas y lograr nuevos y mejores saberes en los estudiantes (Hernández y Guárate, 2017).

Hurtado et al. (2018) indican que también se identifica carácter de manipulación, con intencionalidad y propósito de la estrategias empleadas con el propósito de que el alumno pueda aprender durante el proceso de adquirir información, al identificar el actuar del estudiante en los procesos educativos, donde ellos hacen el uso de la toma de decisiones conscientemente y con intención, de esta manera, se recupera de forma ordenada la información, la misma que debe de cumplir con un objetivo específico tomando en cuenta el espacio y el aspecto de motivación educativa que finaliza en un aprendizaje con significancia.

La condición interna se da por los resultados causados por las experiencias, la necesidad y aspectos externos que son determinados por la contextualización y la realidad de la actividad humana; por este motivo, todo educador como mediador debe motivar las cualidades cognitivas de los menores, así como su habilidad creativa mediante acciones que permitan la comunicación, el observar y la orientación, que, con ellos, pueda lograr la solución de situaciones problemáticas y actúe de manera correcta, con inteligencia según su contexto y las dimensiones de ser, saber y hacer. (Rodríguez, 2020)

El marco estratégico que sigue los lineamientos de la creatividad tiene una multiplicidad de opciones; en ese sentido, De la Torre (2003) hace un listado en el que se encuentran propuestas metodológicas y estratégicas para enseñar creativamente:

- **Los métodos indirectos.** Los docentes son agentes que no sólo proporcionan la información necesaria para el entorno educativo, sino que son personas que brindan a los estudiantes seguridad, haciendo que estos últimos sean los protagonistas de su aprendizaje, por medio de diversos recursos contributivos, como el material audiovisual.
- **Estrategias observacionales.** La enseñanza de la observación es un campo que contribuye al desarrollo del criterio estudiantil, ya que a través de esta se pueden discernir los elementos resaltantes e importantes para el tema de observación.

- **La interrogación.** El generar cuestiones acerca de un campo de estudio o alguna cuestión, se da a partir de la realidad en la cual se desarrollan los estudiantes, esto mismo les posibilita una mejor comprensión y el planteamiento de posibles soluciones; este método se puede desarrollar en las diversas materias de enseñanza.
- **Otras estrategias de enseñanza creativa.** Pueden incluir, la enseñanza heurística, los poemas didácticos, aquellos aprendizajes en los que el alumno pueda generar el descubrimiento constante de nuevas formas de aprender.

2.3.4.6. Características de la creatividad

De acuerdo al Equipo editorial Etecé (2021) la caracterización de la creatividad, es la siguiente:

- **Espontaneidad.** Es movida por los intereses de los sujetos por medio de la inspiración, esta característica invita a la persona a crear una nueva dinámica de conocimientos y acciones, aspectos, que son producto del entusiasmo creador o innovador.
- **Libertad.** Esta característica demanda la contradicción de la normativa establecida, reconociendo aspectos que direccionen el camino, pero a su vez mantengan la conexión con el propósito creador.
- **Sensibilidad.** Los juegos y su dinámica condicionan esta característica, entonces la flexibilidad de las ideas es importante para adoptar criterios novedosos.
- **Excitabilidad.** Las acciones creadoras y disruptivas son de gran importancia para el desarrollo y la estimulación de un pensamiento creativo, las opciones para esto son amplias, desde la lectura de libros, actividades artísticas, literarias lúdicas; estas opciones posibilitan el reconocimiento de las capacidades creadoras y la originalidad de las ideas innovadoras.

2.3.4.7. Características de las personas creativas

Los sujetos creativos tienen y desarrollan rasgos distintivos que les permiten ver el mundo de otra forma, la observación es una de las características que más potencian, la independencia también es un factor que los determina; además, un aspecto que los distingue es la capacidad de producir diversidad de ideales y gestionar estos mismos para elaborar una idea concreta pero flexible, son también dotados de una gran sensibilidad por las cosas, un pensamiento liberador y un talento único en sus características. Estas personas están facultadas para la solución de las problemáticas, la combinación de informaciones que poseen con las nuevas, de esa forma se enriquece su pensamiento de manera dinámica y constante, que le permite tomar las determinaciones pertinentes y plantear ideas novedosas (Wojciehowski & Ernst, 2018).

Shabrina y Kuswanto (2018), afirman que el individuo creativo es aquel capaz de afrontar problemas en un entorno educativo, como fuera del mismo; es así que estas personas cultivan las habilidades aplicables a la vida misma.

El conjunto de particularidades está en función estratégica, que permite formular, construir, resolver y problematizar la realidad a la cual aplique; una correcta gestión del material hace que los estudiantes desarrollen ideas creativas, las que se fortalecen por medio de dichos materiales y su adecuado empleo. La creatividad es un aspecto que se enseña, en muchas ocasiones, este aprendizaje es de impacto significativo para la formación de los individuos y su contribución a la sociedad; si en una comunidad existen individuos creativos, los conflictos y las problemáticas serán afrontados de mejor manera (Vásquez, 2021).

Los individuos empáticos y sensibles son los que tienden a desarrollar de mejor forma su creatividad, porque esta última requiere de sujetos sensibles, que no sólo se enfoquen en las individualidades sino también en la comunidad; es importante contar con un flujo constante de

ideas y conocimientos, estar dispuestos a configurar esto con las soluciones para los problemas específicos, esto mantendrá las destrezas mentales aplicables a la realidad (Camargo, 2017).

2.3.4.8. Tipos de Creatividad

Según Jeff DeGraff en Andueza et al. (2016) la tipificación de la creatividad es la siguiente:

- **La creatividad mimética.** Es tipo permite a los sujetos copiar el accionar que se dio con anterioridad para darle solución a problemas más actuales; se toman referentes de materias no necesariamente relacionadas al tema pero que permitan construir una respuesta de provecho que se ajuste a los requerimientos actuales.

En la educación este tipo se aplica cuando es factible la utilización de elementos que componen la metodología o la estrategia de un área de estudio y se emplea en otra; la ventaja de su implementación radica en la reducción de esfuerzos y dificultades.

- **La creatividad bisociativa.** En este tipo se sigue un esquema dejando abierta la posibilidad a los pensamientos creativos que surjan en el camino, bajo la premisa de que el universo de ideales y conocimientos es perfectible, se logran los grandes cambios porque de esa forma existen un pensamiento que pondera una mejora constante sin el adoctrinamiento de los aprendizajes.
- **La creatividad narrativa.** Esta se relaciona de forma directa y vinculante con las habilidades creadoras de personajes, contextos, características que enmarcan lo anterior en una conjunción única con capacidad de narrar una historia envolvente, describiendo sus aspectos; las personas con este tipo creativo tienen un imaginario amplio y en gran parte de los casos son de inspiración espontánea.
- **La creatividad analógica.** En este aspecto parte de los conocimientos previos, de las experiencias pasadas y los aprendizajes marcados, es así que frente a nuevos conocimientos o informaciones, se establecen asociaciones con lo que ya es conocido para el sujeto, la

visualización de figuras y hechos particulares son una clave para la analogía, como también en la contratación en función al pasado, es verdad que así se producen nuevos conocimientos, pero esto no supone el olvido de lo anterior.

Este tipo requiere un esfuerzo adicional porque pondera la conexión entre elementos a asociar; la importancia de ello está en las experiencias previas, en comparación al ideal mimético, este tipo es más sustancial porque su desarrollo demanda mayor trabajo.

- **La creatividad intuitiva.** Esto tiene que ver con los factores que inciden en la creatividad, el criterio para seguir actividades que permitan a las personas la apertura de espacios potenciales en la creatividad; el desarrollo de ello conlleva una dificultad mayor, para la cual no es necesario un factor determinante externo, de allí su complejidad.

2.3.4.9. Dimensiones de la Creatividad

a) Flexibilidad

La flexibilidad es un aspecto de la creatividad del hombre que le permite desarrollar ideas a través de las estrategias, en esta parte se hace evidente si el individuo se rige por medio de un parámetro estandarizado de ideales, también se puede ver la energía intelectual y la motivación que emplea cada persona; es la facilidad por la cual los sujetos cambian de enfoque y emplean diversas líneas de pensamiento (Torrance, 2018).

Según Sahakian et al. (2021), le posibilita al hombre el conocimiento de logro de sus acciones, es decir si estas son las adecuadas para llegar a su meta o si las actividades para ello están debidamente estructuradas y adecuadas; este aspecto faculta al sujeto en el desarrollo de su creatividad, porque a partir de la apertura que dispone y la agestión de la información que tiene, se logra la obtención de nuevos ideales, relaciones e invenciones.

b) Fluidez

La fluidez es un aspecto de la creatividad de los individuos, que se relaciona con su capacidad para la producción masiva de ideas empleando palabras; ya que, a mayor cantidad

de tareas verbales, habrá más procesos mentales empleados para producir dichas ideas; entonces, la fluidez es la capacidad de generar ideas gestionando procesos mentales (Torrance, 2018).

Según Morales (2017), investigaciones actuales dan como resultado la correspondencia que hay entre los pensamientos divergentes y las inteligencias, ambas concebidas como conceptos diferentes; en este sentido se especificó, que las inteligencias fluidas tienen una correlación positivamente significativa para la creatividad. Este tipo de inteligencia está en función de las habilidades y capacidades del propio sujeto, las mismas que sirven como base para su evaluación.

c) Originalidad

La originalidad es una habilidad creativa vinculada a la predisposición de los individuos a generar ideas que estén fuera del estándar, de lo demarcado; las personas con un alto grado de originalidad buscan y emplean caminos más cortos para llegar a objetivos o solucionar problemas; es así que la originalidad pondera la creatividad a partir de pensamientos divergentes relacionados con la fluidez. (Torrance, 2018)

Según la investigación de Díaz y Lardoezt (2020), los pensamientos creativos se vinculan directamente con lo original, puesto que los pensamientos creativos son producto de procesos mentales por medio de los cuales las personas brindan soluciones o respuestas en función de la innovación, las mismas que parten de las ideas originales, cuya unicidad es reflejada en el producto final.

d) Elaboración

La elaboración es un aspecto relacionado con las capacidades que tiene el sujeto para elaborar conforme a la exposición y la imaginación; la elaboración hace que los individuos generen ideas que potencien su imaginación. (Torrance, 2018)

Roldán y Palomares (2021), son las habilidades de las personas que posibilitan el perfeccionamiento de sus conocimientos, de tal forma que estos últimos sean cada vez más complejos; se da cuando los sujetos son capaces de incorporar particularidades, donde se haga uso de facultades integradoras.

2.3.5. Constitución Política del Perú (1993)

Capítulo 1: De los derechos sociales y económicos

Art. 13: La educación dentro del Perú pondera al sujeto como protagonista principal en los procesos educativos.

El objetivo último del sector educativo es desarrollar integralmente a los individuos, para ello las entidades estatales hacen el debido reconocimiento y garantizan la libre enseñanza; es obligación de los progenitores brindar educación a sus menores hijos, además, se resaltan los derechos educativos en la participación en los procesos que implica este aspecto.

2.3.6. Ley General De Educación Básica Regular N° 28044

Art. N° 8: Se sustenta en el siguiente principio:

La innovación y la creatividad fomentan el surgimiento de novedosos conocimientos dentro de los distintos campos, como el artístico y cultural.

Art. N° 13. Se sustenta en el siguiente principio:

Investigación e innovación educativa

2.4. Términos Básicos de la Investigación o Marco Conceptual de la investigación

Innovación: Macanchí et al. (2020), refieren que la innovación educativa es la conjunción estratégica de paradigmas o cambios incorporados para la transformación de las actividades educativas actuales; las innovaciones tienen que generar impacto positivo, con nuevos modelos educativos; las propuestas deben ser en función al contexto educativo de las personas, esto resaltarán las necesidades de la comunidad a la que se dirige.

Recursos educativos: Según Morales (2017) los recursos educativos comprenden las herramientas y elementos empleados para la facilitación de los procesos educativos; estos elementos van en función a los requerimientos de los alumnos, a su vez estos consideran los aspectos físicos y psíquicos de los educandos; constituyen una pauta referencial que se amolda según el contenido.

Estrategia didáctica: Es la pauta didáctica y metodológica por medio de la cual los docentes realizan sus sesiones, las mismas que deben estar conforme a las metas para una independencia del trabajo; tales estrategias tienen base en la referencia teórica conforme a un contexto social, pedagógico y curricular; para contar con especialistas más calificados y con conocimiento de lo ya mencionado es pertinente la exigencia de maestrías referentes al tema, que permitirá un mejor desempeño docente (Moreno-Pinado & Velázquez , 2017).

Metodología: Las metodologías son la agrupación de componentes que configuran una racionalidad que permite lograr las metas necesarias, esto se configura en un campo de estudio científico, en el que se ponderan las metodologías para realizar investigaciones en los distintos campos de estudio, ello se debe entender como una noción universal de los procesos y herramientas empleadas para la adquisición de conocimientos (Gordillo, 2007).

Adaptación: Para los estudiosos Builes et al. (2017), la adaptación supone procesos dinámicos de las personas de acuerdo a las situaciones particulares de la realidad en la que se desarrollan, a fin de alcanzar sus objetivos y cubrir alguna necesidad que se requiera, esto conlleva a una conducta diferente en función a la realidad.

Motivación: Según Gómez (2013), la motivación es una característica de origen interno que direcciona el accionar de las personas hacia objetivos, se describe como los impulsos de los sujetos para la realización de actividades, es fuente energética para el comportamiento del hombre, ya que esta es guía y también límite para los procesos comportamentales y la acciones integradoras de la conducta.

Trabajo colaborativo: Como señala Revelo et al. (2018), este aspecto aflora en un ambiente dinámico, por la naturaleza de sus características, esto induce a la construcción de saberes de forma conjunta, lo que supone un esfuerzo colectivo y el empleo de sus habilidades en los procesos para alcanzar los objetivos, lo anterior tiene como exigencia la comunicación fluida y tolerante, además, contribuye a desarrollar esta misma y establecer vínculos.

Creatividad: Para Cassotti et al. (2016), se trata de una compleja destreza que posibilita la producción de ideas innovadoras y originales con el fin de enfrentar la solución de distintas situaciones que se suscitan en la cotidianidad, pues esta hace hombres capaces de adaptarse dentro del medio social al que pertenece, debido a la rapidez de los cambios.

Flexibilidad: Como refiere Donadel et al. (2021), esta habilidad permite afrontar un problema a partir de distintas perspectivas y a su vez realizar un ajuste de las transformaciones aceleradas a las prioridades o demandas aplicando estrategias alternativas.

Fluidez: Donadel et al. (2021) afirman que la fluidez consiste en responder a los estímulos que se suscitan en la vida diaria; es decir, se encarga de la cantidad de ideas originadas que surgen del problema que enfrenta el individuo.

Originalidad: Se basa en la generación mental de nuevas situaciones que revelan algo nuevo que se aleja de lo usual pero que es valioso y adecuado para un grupo regularmente amplio de individuos. (Guilera, 2011)

Elaboración: Para la culminación del proceso creativo no existe un impulso creativo de forma conceptual hasta alcanzar la ejecución de un servicio o producto; por ello es necesario que pase del concepto de inicio al resultado final; por tanto, el creador debe poseer capacidades que le permitan desarrollar, planificar y ejecutar proyectos que transformen las formulaciones teóricas en actuaciones decisivas y soluciones. (Guilera, 2011)

2.5. Hipótesis

2.5.1. Hipótesis Central

Existe relación directa y significativa entre la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

2.5.2. Hipótesis Específicas.

- a) Existe relación directa y significativa entre la metodología de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- b) Existe relación directa y significativa entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- c) Existe relación directa y significativa entre la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- d) Existe relación directa y significativa entre el trabajo colaborativo en el uso de los recursos educativos(audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.
- e) El nivel de innovación de los recursos educativos (audiovisuales) en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real-Zurite-Anta-Cusco-2022 es bajo.
- f) El nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de I.E. 50126-Tambo Real-Zurite-Anta-Cusco-2022 es alto.

2.6. Variables de la Investigación

- **Variable 1**

Innovación de los recursos educativos (audiovisuales)

- **Variable 2**

Creatividad

Tabla 1

Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Índice
VARIABLE 1: Innovación de recursos educativos	La innovación en los Recursos Educativos tiene una representación sistémica del proceso innovador; es decir, viene a ser una secuencia de forma ordenada de sucesos, transformación de actitudes y estrategias, también es un proceso solucionador de situaciones y un enfoque del proceso como un sistema abierto. (López & Heredia, 2017)	López y Heredia (2017) indican que para las innovaciones educativas se deben implementar transformaciones significativas para los procesos educativos, además de los materiales que se emplean como recurso en la educación, la metodología empleada y el contenido dentro de la enseñanza. Para el estudio de toda innovación, un recurso se ordena como dimensiones: Metodología, adaptación, motivación y trabajo colaborativo	Metodología	- Realiza distintos procedimientos para llegar al objetivo.	Nunca A veces Casi siempre Siempre	1
				- Utiliza diferentes estrategias para solucionar problemas		2
				- Formula una lluvia de ideas y escoger la más adecuada según la situación		3
			Adaptación	- Adapta a los diferentes contextos y situaciones en donde desempeñan su capacidad	Nunca A veces Casi siempre Siempre	4
				- Adecua a los diferentes cambios que suscitan en la I.E.		1
				- Imagina la solución a un problema en la sociedad según su entorno natural.		2
			Motivación	- Motivar en los momentos precisos para lograr la efectividad con sus compañeros.		3
				- Los estudiantes realizan las actividades para impulsar su creatividad.	Nunca A veces Casi siempre Siempre	4
				- Se desenvuelve positivamente durante las actividades.		1
				- Los estudiantes generan pensamientos creativos para lograr sus objetivos.		2
			Trabajo colaborativo	- Conoce y practica su potencialidad mediante la creatividad en la realización de tareas de clase.		3
				- Realiza el trabajo colaborativo en las actividades propuestas a desarrollarse	Nunca A veces Casi siempre Siempre	4
				- Convive y participa en los juegos y trabajos con sus compañeros		1
				- El estudiante escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.		2

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Índice
VARIABLE 2: Creatividad	La creatividad es una combinación de factores psicológicos personales, es uno de los potenciales humanos más altos y complejos, el cual involucra habilidades de pensamiento que son capaces de integrar procesos cognitivos menos complejos a los considerados procesos cognitivos superiores para lograr un pensamiento nuevo o idea. (Torrance, 2018)	De acuerdo al Test de Torrence (2018) la creatividad posee cuatro dimensiones: Flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración.	Flexibilidad	- Expresividad emocional	Bajo	0
				- Articulación de la narración	Medio	1
				- Expresividad de los títulos	Alto	2
			Fluidez	- Movimiento o acción	Bajo	0
				- Síntesis de figuras incompletas	Medio	1
				- Síntesis de líneas	Alto	2
			Originalidad	- Visualización inusual	Bajo	0
				- Visualización interna	Medio	1
				- Ampliación o ruptura de límites	Alto	2
			Elaboración	- Humor		
				- Riqueza de imágenes	Bajo	0
				- Colorido de imágenes	Medio	1
				- Fantasía	Alto	2

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.5. Tipo de Investigación

El estudio realizado tiene un enfoque cuantitativo y es de tipo básica porque busca profundizar y ampliar el comportamiento de la variable innovación de los recursos educativos (audiovisuales) y la variable desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado del nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco - 2021.

Para el enfoque cuantitativo se toma la conjunción procedimental que sigue una secuencia y estructura, con la particularidad de estar relacionada con la recurrencia de los hechos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Las investigaciones básicas, son aquellas cuyo objetivo no es la aplicación inmediata; este tipo de investigaciones mantiene el fin de expandir y ahondar el conocimiento en los campos de las ciencias; llevan como directriz alguna teoría para posibilitar su perfeccionamiento (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.6. Nivel de la Investigación

Este estudio es de sustento correlacional y tiene como objetivo estudiar la relación entre la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) como estrategia didáctica y la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de educación primaria, de esta manera se observó si existía vínculo entre las variables dentro del contexto de interés.

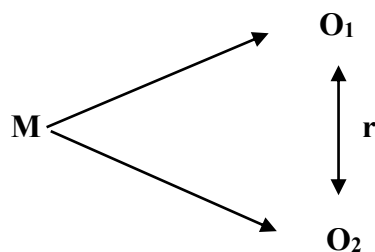
Las investigaciones con nivel correlacional, tienen como fin la especificación de particularidades, así como los rasgos de los hechos en cuestión, también se pondera la correspondencia que, entre los aspectos tomados para el estudio, todo lo anterior dentro de un marco contextual singular, los mismos que hacen posible un pronóstico que no necesariamente es cumplido (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.7. Diseño de la Investigación

Este estudio está enmarcado en el diseño no experimental de tipo transversal porque se recogió información en un solo momento sobre la innovación de recursos educativos y la creatividad por un periodo de tiempo.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de diseño permite analizar la relación o correspondencia entre las variables de estudio, sin establecer vínculos causales, sino únicamente asociaciones entre las variables consideradas.

El diseño se esquematizó de la siguiente manera:



Donde:

M: 19 estudiantes del V CICLO multigrado de educación primaria de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022

O₁: Innovación de recursos educativos (audiovisuales)

r: Relación de variables

O₂: Creatividad

3.8. Población y muestra

3.8.1. Población

El universo para el presente estudio lo conformaron todos los estudiantes del V CICLO multigrado del nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real, Zurite, Anta, Cusco, (multigrado) con un total de 44 estudiantes matriculados en el año 2022 y con 4 educadores.

La conformación de una población en materia de investigación está conformada por la totalidad de agentes, los mismos que responden a una caracterización particular, donde la

muestra es parte de la población (Robles, 2019). Es así que son distribuidos en seis grados (1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°); esto es evidente en el siguiente apartado:

Tabla 2

Población

Grado	N° de Estudiantes	%	Sexo		%		%	Edad
			Varones	Mujeres	Varones	Mujeres	Total	
1°	6	14%	4	2	67%	33%	100%	6-7
2°	11	25%	5	6	46%	54%	100%	7-8
3°	5	11%	3	2	60%	40%	100%	8-9
4°	3	7%	2	1	67%	33%	100%	9-10
5°	10	23%	4	6	40%	60%	100%	10-11
6°	9	20%	7	2	78%	22%	100%	11-12
Total	44	100%	25	19				

3.8.2. Muestra

La presente muestra se tomó en forma intencional siendo constituida por 19 alumnos del V CICLO multigrado del Nivel Primario con la totalidad de 44 estudiantes de la Institución Educativa N° 50126-Tambo Real, Zurite, Anta, Cusco, entre las edades de 10, 11 y 12 años, de los cuales 11 son varones y equivalen a un 58%, 8 son mujeres que equivalen a un 42%, siendo los 19 estudiantes un tamaño de muestra del 43%.

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, ya que para efectos de la investigación se seleccionaron los sujetos de acuerdo a los criterios de los estudiantes; así lo refiere Hernández (2021) quien afirma que es una técnica de selección de unidades muestrales que se basa en la facilidad o accesibilidad de las mismas. Es decir, se eligen los elementos que están más cerca o son más fáciles de contactar, sin seguir ningún criterio de representatividad o aleatoriedad.

3.9. Técnicas e Instrumentos de Investigación

3.9.1. Técnicas de la Investigación

Para el presente trabajo de investigación se usó como técnica la encuesta a través de la cual se examinó la innovación de los recursos educativos como estrategia didáctica y la

creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite
- Anta - Cusco.

Tabla 3

Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
Observación	Test de Torrance
Encuesta	

Observación: Se empleó la observación, para recolectar de manera directa acerca el nivel de desarrollo de la innovación de los recursos educativos, que usan para la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la Institución Educativa N° 50126-Tambo Real, Zurite, Anta , Cusco, donde se analizó.

Encuesta: Según Caballero (2017), las encuestas son técnicas para la investigación, aplicado a través del cuestionario escrito, en su mayoría se aplican a un conjunto de sujetos de interés para el estudio. La encuesta empleada para la presente investigación tuvo un diseño especializado que es ideal para la población referida y con una estructura adecuada para la recolección de información.

3.9.2. Instrumentos de la investigación

Cuestionario de encuesta: Los cuestionarios son instrumentos de recolección de información, con los estándares y la rigurosidad establecida para operar la función a las variables de estudio, es así que las preguntas van de acuerdo a los indicadores propuestos. Por tanto, se aplicó el cuestionario para recopilar información sobre la variable de recursos educativos.

Meneses (2016) afirma que los cuestionarios son la agrupación de preguntas quemiden una o más variables de la investigación; esta es empleada para los estudios cuantitativos, especialmente en los que se utiliza la encuesta.

Test de Torrance: Es una prueba psicométrica para realizar la evaluación de los niveles de creatividad, su distribución se encuentra en base a cuatro criterios: La fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; se distribuye en dos partes que contienen tres actividades cada una, una parte verbal, en la que se presentan preguntas y respuestas, la mejora de productos y una prueba de usos inusuales; además está la expresión figurativa, con una prueba de construcción de imagen, la prueba de completar la imagen y la prueba de círculos.

Ficha técnica del Test de Torrance

- Nombre: Test de Capacidad de Pensamiento Creativo
- Autores: Ellis Paul Torrance
- Año: 2018
- Procedencia: Nueva Jersey
- Administración: Colectiva e individual.
- Duración: 30 min aprox.
- Aplicación: Niños de 3° a 6° grado de primaria.
- Dimensiones a analizar son:
 - Flexibilidad
 - Fluidez
 - Originalidad
 - Elaboración

Para lo cual, se distribuyeron los trece criterios de evaluación por cada dimensión: expresividad emocional, articulación de la narración, movimiento o acción, expresividad de los títulos, síntesis de figuras incompletas, síntesis de líneas, visualización inusual, visualización interna, ampliación o ruptura de límites, humores, riqueza de imágenes, colores

en los gráficos y fantasía. Es así que la puntuación final fue de 0, 1 y 2 respectivamente para valorar el índice de creatividad en diferentes niveles.

3.9.2.1. Test de Torrance

Este test se basa en los estudios de Torrance (2018), quien formuló el Test de pensamiento creativo, que mide los niveles creativos de los infantes; en este test se configuran las dimensiones de fluidez, en función a la cantidad de respuestas, la flexibilidad de acuerdo a la variedad en lo respondido, la originalidad en relación a la novedad de sus resultados y la elaboración que se vincula con los detalles frente a la tarea dada.

Esta prueba está compuesta por los siguientes apartados:

a) Parte verbal del Test de Torrance

En este apartado se formulan cuestiones que se responden de forma escrita, se ponderan las siguientes tareas:

- **Preguntas y respuestas:** Para esta tarea, los niños redactan sus preguntas en función de las figuras que se les presenten, de ello también adivinan algunas cuestiones causales de la figura y sus posibles consecuencias.
- **Usos inusuales:** En esta tarea, el menor señala a manera de listado la utilidad de algunas cosas.
- **Mejora de un producto:** en este punto, los niños escriben algunas ideas que propongan alternativas que mejoren un juguete para mayor diversión. (Torrance, 2018)

b) Parte de expresión figurativa del Test de Torrance: Para esta parte los niños responden a través del dibujo

- **Construcción de un dibujo:** En base a la presentación de líneas referenciales, el menor debe completar un dibujo y nombrar su dibujo.

- **Acabar un dibujo:** Las líneas referenciales están incompletas, es por ello que los niños deben terminarlás.
- **Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas:** El número de dibujos debe ser el más alto que el niño pueda terminar, sin olvidarse de los nombres que deben llevar. (Torrance, 2018)

3.10. Aceptación o rechazo de las hipótesis planteadas

A través de la prueba de normalidad, se determinó que la distribución de datos no es normal; por ende, se empleó la prueba no paramétrica de Rho de Spearman, con un nivel de significancia del 5%.

3.11. Fiabilidad de Instrumentos de Investigación

Los instrumentos utilizados fueron medidos mediante el índice de confiabilidad, para ver su consistencia interna de acuerdo a la escala; es así que este coeficiente es el promedio de las correlaciones entre los ítems del instrumento, para lo cual se considera los siguientes rangos:

- 1.0 es una validez perfecta.
- De 0.72 a 0.99 es una excelente validez.
- La confiabilidad de 0.66 a 0.71 es muy válida.
- De 0.60 a 0.65 se considera válida.
- De 0.60 a 0.65 se considera válida.
- De 0.60 a 0.65 se considera válida.
- De 0.54 a 0.59 es una validez baja.
- De 0.53 a menos se considera una validez nula.

Tabla 4

Estadísticas de fiabilidad de la variable Innovación de los Recursos Educativos (audiovisuales)

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.82	33

Se obtuvo un coeficiente de fiabilidad de 0,82 que se encuentra entre 0,72 a 0,99, el cual califica el instrumento de Recursos Educativos con una excelente validez para aplicarla a la muestra de estudio.

Tabla 5

Estadísticas de fiabilidad de la variable Creatividad

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.74	13

Se obtuvo un coeficiente de 0,74 que se encuentra entre 0,72 a 0,99, el cual califica al instrumento (Test de Torrance) con una excelente validez para aplicarla a la muestra de estudio.

3.12. Baremos de las variables de investigación

Para fines interpretativos, la baremación para la variable creatividad tuvo los siguientes rangos, según los cálculos estimados.

Tabla 6

Baremos establecidos para la variable Creatividad

Nivel	Intervalo				
	Creatividad	Flexibilidad	Fluidez	Originalidad	Elaboración
Bajo (0)	[0-29]	[0-4]	[0-9]	[0-15]	[0-1]
Medio (1)	[30-59]	[5-8]	[10-19]	[16-30]	[2]
Alto (2)	[60-88]	[9-12]	[20-28]	[31-45]	[3]

Los baremos se consideraron en base a lo propuesto por Abad y Farfán (2019) en su investigación titulada “Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 407 de la Islilla-Paita-Piura, 2019”, en base a ello se estimó el nivel de creatividad en la presente tesis.

- Creatividad:

- Nivel bajo (0: 0-29): El alumno solo logra realizar un máximo de 29 figuras aceptables según los criterios de evaluación y esto implica que presenta dificultades para realizar dibujos dentro de la muestra, carece de diseños poco comunes o variados, no considera las líneas base como parte de la figura y ofrece poca variedad de respuestas respecto al uso de un objeto.
- Nivel medio (1: 30-59): El alumno logra realizar entre 30 y 59 figuras aceptables, cumpliendo la mayoría de los criterios de evaluación y dibujar dentro de la muestra, presentar algún diseño poco común, cierta variedad de diseños, considerar las líneas base como parte de la figura, y ofrecer variedad de respuestas.
- Nivel alto (2: 60-88): El alumno logra realizar entre 60 y 88 figuras aceptables, alcanzando la mayor cantidad posible y cumpliendo satisfactoriamente todos los criterios de evaluación.

- Flexibilidad:

- Nivel bajo (0: 0-4): El alumno completa máximo 4 figuras aceptables, pero una o más figuras quedan fuera de las líneas base o no se realizan; no respeta los criterios de dibujar considerando las líneas base como parte de la figura.
- Nivel medio (1: 5-8): El alumno completa entre 5 y 8 figuras aceptables, considerando las líneas base como parte del dibujo y respetando los criterios establecidos.

- Nivel alto (2: 9-12): El alumno completa entre 9 y 12 figuras aceptables, demostrando alta capacidad para integrar las líneas base y respetar todos los criterios.
- Fluidez:
 - Nivel bajo (0: 0-9): El alumno realiza el dibujo dentro de la muestra (cuadrado), pero ofrece poca variedad de respuestas y solo logra completar entre 0 y 9 figuras aceptables.
 - Nivel medio (1: 10-19): El alumno realiza el dibujo dentro de la muestra, brinda cierta variedad de respuestas y logra completar entre 10 y 19 figuras aceptables.
 - Nivel alto (2: 20-28): El alumno realiza el dibujo dentro de la muestra, ofrece amplia variedad de respuestas y logra completar entre 20 y 28 figuras aceptables, evidenciando alta capacidad para generar ideas de manera continua y espontánea.
- Originalidad:
 - Nivel bajo (0: 0-15): El alumno realiza el dibujo fuera de la muestra (círculo), no lo realiza o lo repite; solo logra completar máximo 15 figuras aceptables, sin mostrar novedad o rareza en sus respuestas.
 - Nivel medio (1: 16-30): El alumno realiza el dibujo dentro de la muestra, brinda cierta variedad de respuestas novedosas y poco comunes, y logra completar entre 16 y 30 figuras aceptables.
 - Nivel alto (2: 31-45): El alumno realiza el dibujo dentro de la muestra, ofrece respuestas variadas, novedosas y poco comunes en la mayoría de los ítems, y logra completar entre 31 y 45 figuras aceptables, demostrando alta capacidad para producir ideas alejadas de lo evidente.

- Elaboración:
 - Nivel bajo (0:0-1): El alumno realiza el dibujo fuera de la muestra, no lo realiza, o no responde a la indicación inicial y solo logra realizar máximo 1 dibujo aceptable.
 - Nivel medio (1: 2): El alumno realiza los dibujos dentro de la muestra, responden a las indicaciones iniciales, y logra realizar 2 dibujos aceptables.
 - Nivel alto (2: 3): El alumno realiza los dibujos dentro de la muestra, responden a las indicaciones iniciales, y logra realizar los 3 dibujos aceptables, evidenciando capacidad para materializar ideas con detalle y completitud.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción

La presente investigación recopiló los datos en un solo momento mediante el cuestionario, para lo cual las investigadoras aplicaron el instrumento en horas de sesión de clases para identificar el nivel de creatividad en los niños y conocer la percepción sobre los recursos educativos (audiovisuales) en los niños; en ese entender, a continuación, se presentan los resultados descriptivos respecto a la variable y sus dimensiones y la prueba de hipótesis.

4.2. Resultados de las variables de estudio

4.2.1. Resultados de la variable innovación de los recursos educativos (audiovisuales)

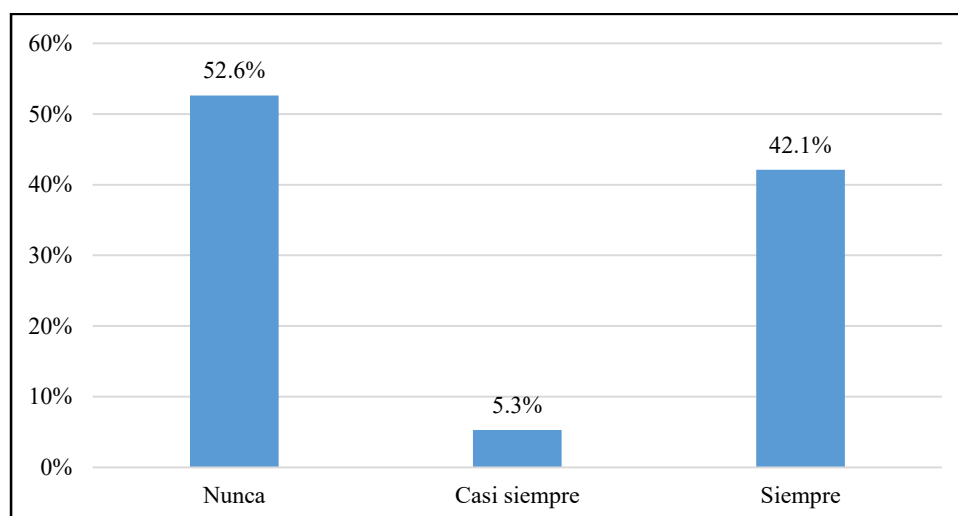
Tabla 7

Innovación de los Recursos Educativos (audiovisuales)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	10	52,6	52,6	52,6
Casi siempre	1	5,3	5,3	57,9
Siempre	8	42,1	42,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 8

Innovación de los Recursos educativos (audiovisuales)



De la tabla 7 y la figura 8 referidas, se observó que el 52.6% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real considera que nunca utilizan los recursos educativos (audiovisuales), el 42.1% considera que siempre y el 5.3% casi siempre; esto podría deberse a las limitantes que tienen los docentes en emplear innovadores recursos por contar con equipos malogrados y disponibilidad de conexión a internet.

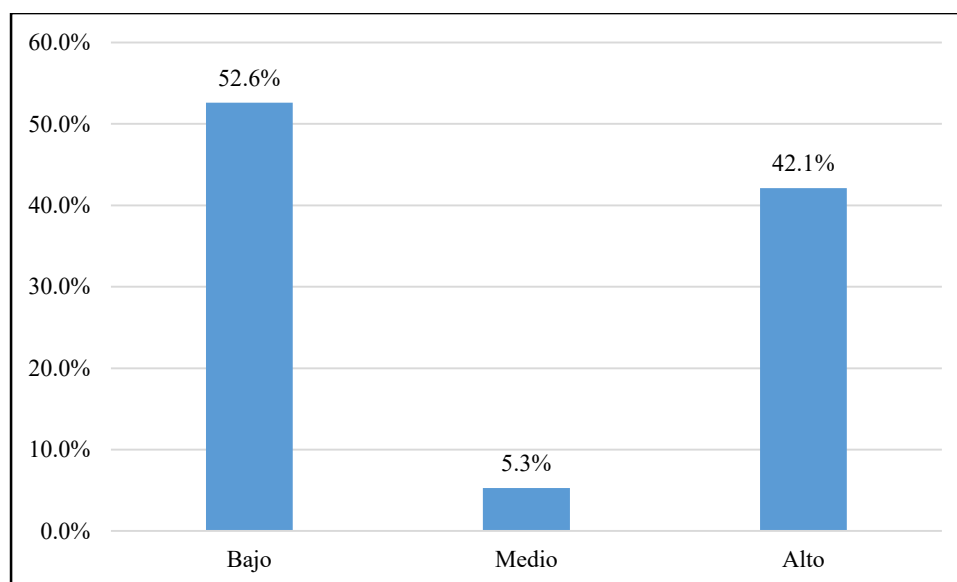
Tabla 8

Nivel de uso de los Recursos Educativos (audiovisuales)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	10	52,6	52,6	52,6
Medio	1	5,3	5,3	57,9
Alto	8	42,1	42,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 9

Nivel de uso de los Recursos Educativos (audiovisuales)



De la tabla 8 y la figura 9, se observó que el 52.6% de los estudiantes del nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real considera que el uso de los recursos educativos (audiovisuales) es bajo; esto se debe a que los docentes no aplican con frecuencia innovadores

recursos educativos y emplean métodos didácticos que les permitan comprender un tema en específico.

4.2.1.1.Resultados por dimensiones de la variable innovación de recursos educativos (audiovisuales)

a. Resultados de la dimensión Metodología

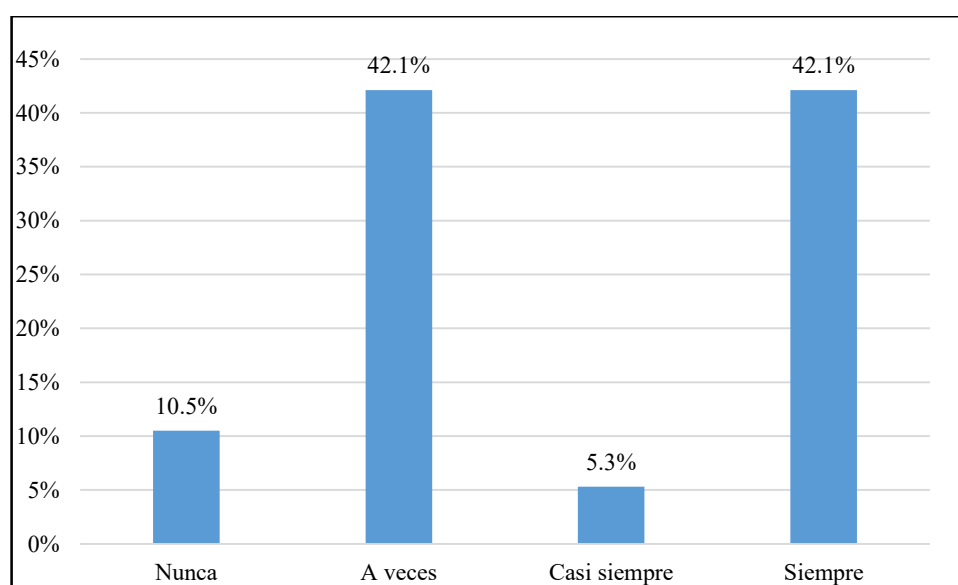
Tabla 9

Metodología

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	10,5	10,5	10,5
A veces	8	42,1	42,1	52,6
Casi siempre	1	5,3	5,3	57,9
Siempre	8	42,1	42,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 10

Metodología



De la tabla 9 y la figura 10, se pone en evidencia que el 42.1% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real considera que a veces y siempre se utiliza la metodología audiovisual, el 10.5% considera que nunca y el 5.3% considera

que casi siempre; esto podría deberse a la disponibilidad frecuente de materiales que le permiten al docente emplear la metodología didáctica para abordar algunos temas en clases según la currícula.

b. Resultados de la dimensión Adaptación

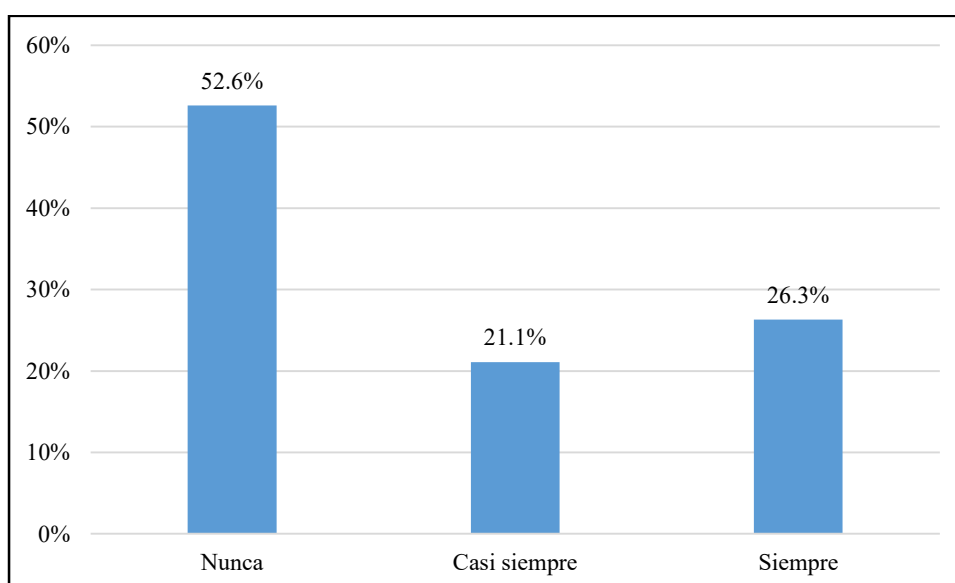
Tabla 10

Adaptación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	10	52,6	52,6	52,6
Casi siempre	4	21,1	21,1	73,7
Siempre	5	26,3	26,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 11

Adaptación



De la tabla 10 y la figura 11 referidas, un 52.6% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real consideran que nunca se adaptan a los recursos educativos (audiovisuales), el 26.3% considera que siempre y el 21.1% considera que casi siempre; esto podría deberse a que los recursos educativos empleados en la

enseñanza no se ajustan a las necesidades de los estudiantes y por ende no logran adaptarse a tal didáctica.

c. Resultados de la dimensión Motivación

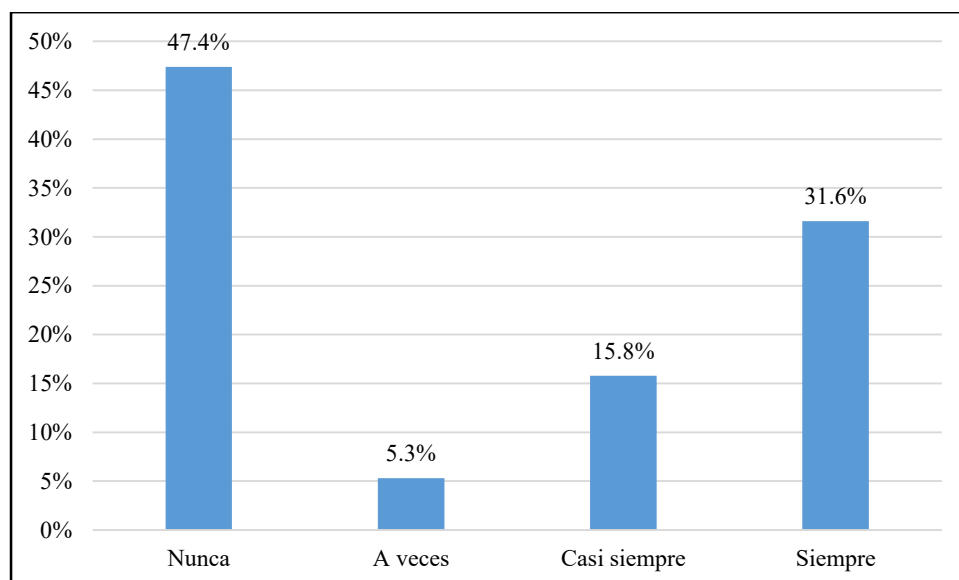
Tabla 11

Motivación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	9	47,4	47,4	47,4
A veces	1	5,3	5,3	52,6
Casi siempre	3	15,8	15,8	68,4
Siempre	6	31,6	31,6	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 12

Motivación



En la tabla 11 y la figura 12 referida, se vio un 47.4% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real consideran que nunca se sienten motivados por una escasa aplicación de los recursos educativos (audiovisuales), el 31.6% considera que siempre, el 15.8% considera que casi siempre y el 5.3% considera que a veces; esto podría deberse a que los estudiantes no tienen la suficiente motivación para intervenir en clase,

pues en ocasiones no logran entender las actividad o tarea encomendada porque la estimulación educativa no es adecuada.

d. Resultados de la dimensión Trabajo Colaborativo

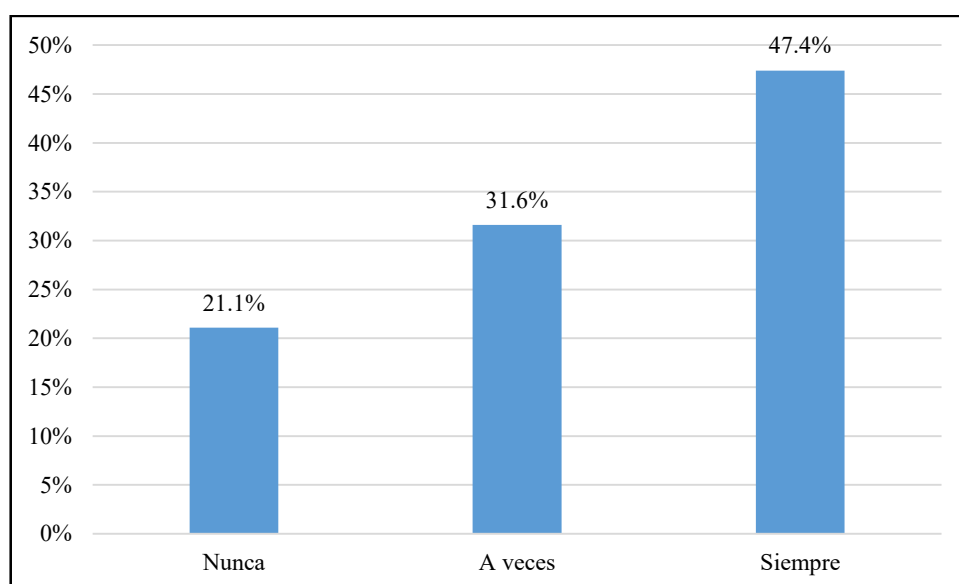
Tabla 12

Trabajo colaborativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	21,1	21,1	21,1
A veces	6	31,6	31,6	52,6
Siempre	9	47,4	47,4	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 13

Trabajo colaborativo



De la tabla 12 y la figura 13, se observó que el 47.4% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real consideran que siempre realizan el trabajo colaborativo, el 31.6% considera que a veces y el 21.1% considera que nunca; esto podría deberse a que los estudiantes si trabajan en equipo y se apoyan al momento de realizar alguna actividad colectiva dentro del aula.

4.2.2. Resultados de la variable creatividad

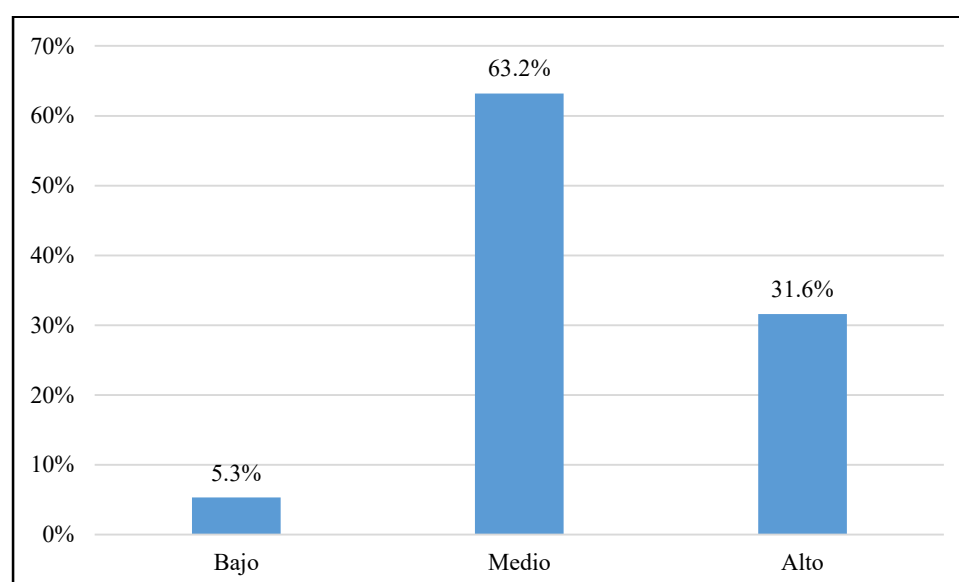
Tabla 13

Nivel de Creatividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	5,3	5,3	5,3
Medio	12	63,2	63,2	68,4
Alto	6	31,6	31,6	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 14

Nivel de Creatividad



De la tabla 13 y la figura 14 referida, se observó que el 63.2% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real presentan un nivel medio de creatividad, el 31.6% tiene un nivel alto y el 5.3% posee un nivel bajo; esto podría deberse a que los estudiantes en mayor proporción tienen un nivel regular de creatividad y esto podría verse influido por la baja aplicación de recursos innovadores en la educación que les permitan estimular su creatividad.

4.2.2.1.Resultados por dimensiones de la variable Creatividad

a. Resultados de la dimensión flexibilidad

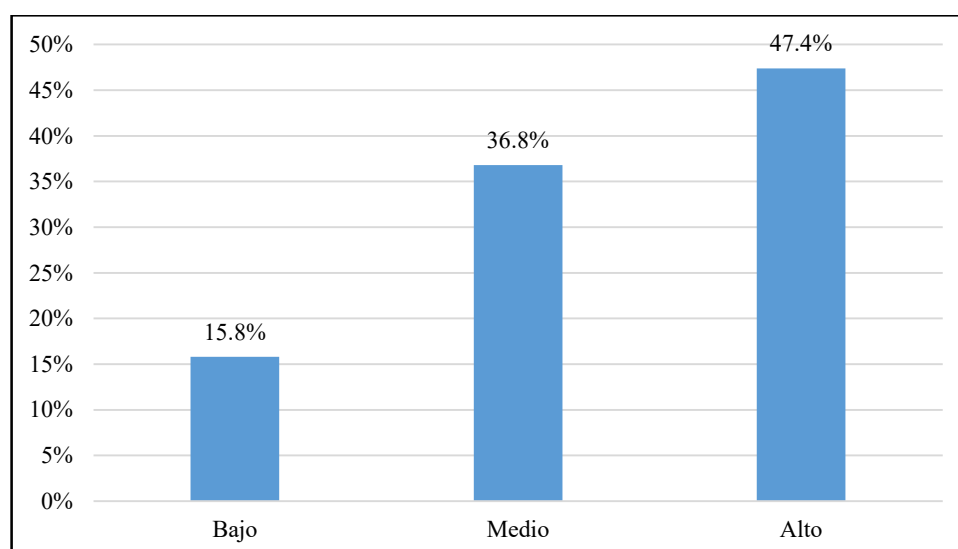
Tabla 14

Flexibilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	15,8	15,8	15,8
Medio	7	36,8	36,8	52,6
Alto	9	47,4	47,4	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 15

Flexibilidad



De la tabla 14 y la figura 15 referida, se observó que el 47.4% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real presentan un nivel alto de flexibilidad, el 36.8% tiene un nivel medio y el 15.8% posee un nivel bajo; esto podría deberse a que los estudiantes en mayor proporción tienen un nivel alto en cuanto al desarrollo de sus ideas a partir de un trazo y se observa que tienen un enfoque preciso en cada una de sus ideas.

b. Resultados de la dimensión Fluidez

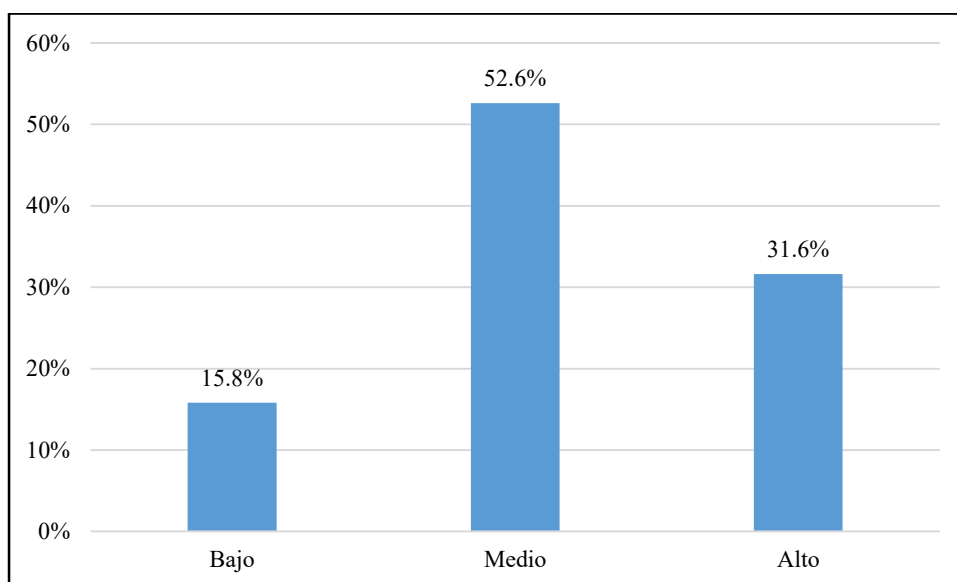
Tabla 15

Fluidez

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	15,8	15,8	15,8
Medio	10	52,6	52,6	68,4
Alto	6	31,6	31,6	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 16

Fluidez



De la tabla 15 y la figura 16 referida, se observó que el 52.6% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real presentan un nivel medio de fluidez, el 31.6% tiene un nivel alto y el 15.8% posee un nivel bajo; esto podría deberse a que los estudiantes en mayor proporción tienen un nivel medio debido a que su capacidad de producir sus ideas empleando palabras y es regular porque se percibe que los estudiantes no logran escribir correctamente algunas ideas.

c. Resultados de la dimensión Originalidad

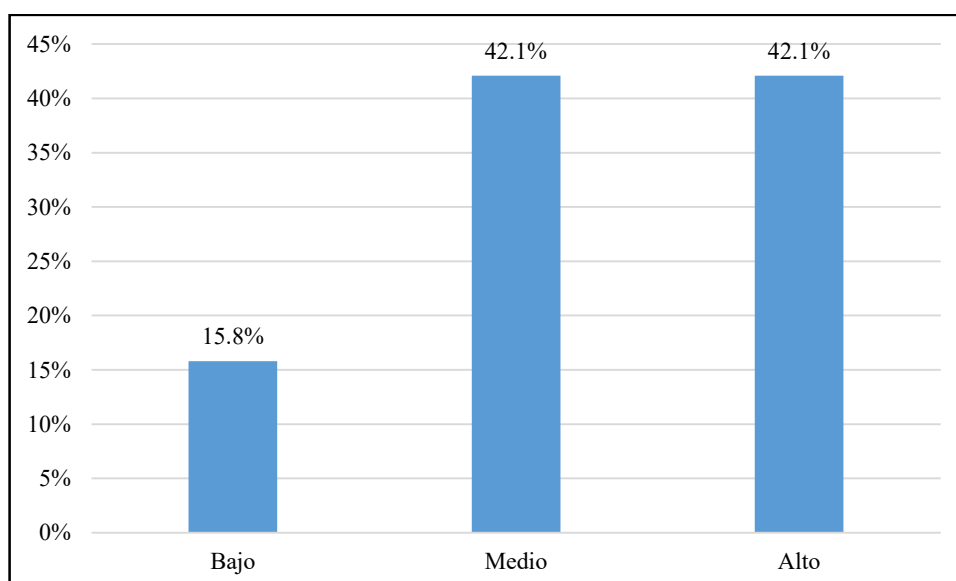
Tabla 16

Originalidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	15,8	15,8	15,8
Medio	8	42,1	42,1	57,9
Alto	8	42,1	42,1	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 17

Originalidad



De la tabla 16 y la figura 17 referida, se observó que el 42.1% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real presentan un nivel alto y medio de originalidad, mientras que el 15.8% posee un nivel bajo; esto podría deberse a que los estudiantes en mayor proporción tienen un nivel alto y medio debido a que parte de los estudiantes buscaron emplear soluciones rápidas para realizar el dibujo, pero otra parte tuvo un menor grado de dificultad para realizarlo.

d. Resultados de la dimensión Elaboración

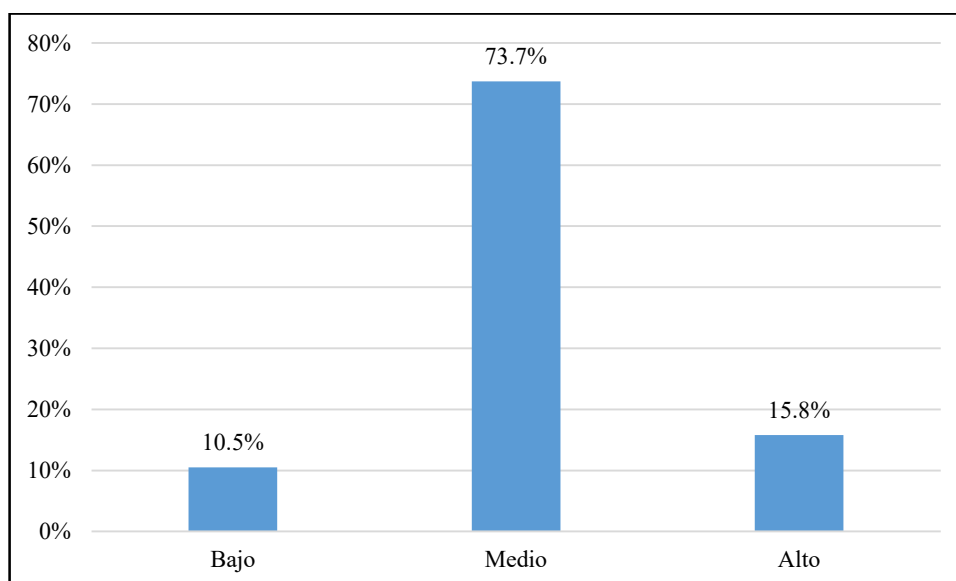
Tabla 17

Elaboración

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	10,5	10,5	10,5
Medio	14	73,7	73,7	84,2
Alto	3	15,8	15,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Figura 18

Elaboración



De la tabla 17 y la figura 18 referida, se observó que el 73.7% de los estudiantes de nivel primario de la I.E. 50126-Tambo Real presentan un nivel medio de elaboración, el 15.8% presenta un nivel alto y el 10.5% tiene un nivel bajo; esto podría deberse a que los estudiantes en menor medida empleaban ciertas particularidades al plasmar sus ideas en los dibujos, pues gran parte ha coincidido en el dibujo realizado y algunos incluso no respetaron el cuadro para realizar el trazo.

4.3. Prueba de Hipótesis

Tabla 18

Prueba de Normalidad Shapiro-Wilk

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad	,364	19	,000	,731	19	,000
Recursos educativos	,346	19	,000	,668	19	,000

De acuerdo a la tabla 18, se calcula la prueba de Shapiro Wilk para determinar la distribución de la información de la variable recursos educativos, el cual alcanzó un p-valor $=0.000 < 0.05$, demostrando que no existe una distribución normal; de igual manera, la variable creatividad alcanzó un p-valor $=0.000 < 0.05$, señalando que la distribución no es normal, es así que se debe de emplear una prueba no paramétrica, que para este caso fue la prueba de correlación Rho de Spearman para realizar la contrastación de la hipótesis.

4.3.1. Hipótesis General

Ha: Existe relación directa y significativa entre la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Ho: No existe relación directa y significativa entre la innovación de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Tabla 19

Correlación de Rho de Spearman entre Innovación de los Recursos Educativos y Creatividad

			Recursos educativos	Creatividad
Rho de Spearman	Recursos educativos	Coefficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)		,002
		N	19	19
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	
		N	19	19

La tabla 19 indica una significancia de $0.002 < 0.05$, que señala un alto nivel de confianza, siendo $r=0.669$ que expresa una relación positiva considerable entre Recursos Educativos y Creatividad. Por ello, se afirma que existe una correlación positiva y significativa entre los recursos educativos y creatividad, y se rechaza la hipótesis nula; esto podría deberse a que los docentes de la I.E. 50126-Tambo Real no emplean usualmente los recursos educativos (audiovisuales) y esto ha sido de incidencia en el regular desarrollo de la creatividad en los niños, dado que tales recursos son necesarios en la mejora de los procesos cognitivos.

4.3.2. Hipótesis Específica

Ha: Existe relación directa y significativa entre la metodología de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Ho: No existe relación directa y significativa entre la metodología de los recursos educativos (audiovisuales) y entre el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Tabla 20*Correlación de Rho de Spearman entre Metodología y Creatividad*

			Metodología	Creatividad
Rho de Spearman	Metodología	Coefficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)		,001
		N	19	19
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	
		N	19	19

La tabla 20 muestra una significancia de $0.001 < 0.05$, que indica un alto nivel de confianza, donde $r=0.669$ el cual expresa una relación positiva considerable entre Metodología y Creatividad. Por ello, se afirma que existe una correlación positiva y significativa entre la metodología y creatividad, y se rechaza la hipótesis nula; esto podría deberse a que los docentes no aplican de manera adecuada la metodología didáctica para mejorar el aprendizaje en los niños, limitando que los estudiantes interioricen los aprendidos.

Ha: Existe relación directa y significativa entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Ho: No existe relación directa y significativa entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y entre el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Tabla 21*Correlación de Rho de Spearman entre Adaptación y Creatividad*

			Adaptación	Creatividad
Rho de Spearman	Adaptación	Coefficiente de correlación	1,000	,650**
		Sig. (bilateral)		,003
		N	19	19
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,650**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	
		N	19	19

La tabla 21 muestra una significancia de $0.003 < 0.05$, que indica un alto nivel de confianza, donde $r=0.650$ el cual expresa una relación positiva considerable entre Adaptación y Creatividad. Por ello, se afirma que existe una correlación positiva y significativa entre la adaptación y creatividad, y se rechaza la hipótesis nula, esto podría deberse a que los docentes no ajustan su metodología al entorno en que se encuentran los estudiantes, al ser una Institución Educativa Multigrado los estudiantes no tienen la misma edad y se requiere de emplear innovadores métodos educativos que permitan el aprendizaje de los niños.

Ha: Existe relación directa y significativa entre la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Ho: No existe relación directa y significativa entre la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Tabla 22*Correlación de Rho de Spearman entre Motivación y Creatividad*

			Motivación	Creatividad
Rho de Spearman	Motivación	Coefficiente de correlación	1,000	,675**
		Sig. (bilateral)		,002
		N	19	19
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,675**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	
		N	19	19

La tabla 22 muestra una significancia de $0.002 < 0.05$, que indica un alto nivel de confianza, donde $r = 0.675$ el cual expresa una relación positiva considerable entre Motivación y Creatividad. Por ello, se afirma que existe una correlación positiva y significativa entre la motivación y creatividad, y se rechaza la hipótesis nula, esto debido a que los docentes no aplican técnicas de enseñanza que permitan estimular a los estudiantes, el cual sea eficiente para generar el desarrollo de la creatividad en los niños.

Ha: Existe relación directa y significativa entre el trabajo colaborativo en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Ho: No existe relación directa y significativa entre el trabajo colaborativo en la utilización de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real - Zurite - Anta - Cusco-2022.

Tabla 23*Correlación de Rho de Spearman entre Trabajo colaborativo y Creatividad*

			Trabajo colaborativo	Creatividad
Rho de Spearman	Trabajo colaborativo	Coefficiente de correlación	1,000	,641**
		Sig. (bilateral)		,003
		N	19	19
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,641**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	
		N	19	19

La tabla 23 muestra una significancia de $0.003 < 0.05$, que indica un alto nivel de confianza, donde $r=0.641$ el cual expresa una relación positiva considerable entre Trabajo Colaborativo y Creatividad. Por ello, se afirma que existe una correlación positiva y significativa entre el trabajo colaborativo y creatividad, y se rechaza la hipótesis nula, esto podría deberse a que los estudiantes de la I.E. 50126-Tambo Real trabajan en equipo y esto les ha permitido solucionar los problemas o tareas que deben realizar, de esta manera al trabajar de forma grupal se generan nuevas ideas y se ven reflejados en el desarrollo de la creatividad.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A partir de los resultados obtenidos, se realizó la contrastación de la literatura revisada con los antecedentes considerados en la investigación; por ende, los resultados que se asemejan o difieren con los mismos son:

La presente investigación encontró una relación positiva considerable entre los recursos educativos audiovisuales y la creatividad; estos resultados coinciden con los de Pribadi y Syofyan (2023), quienes hallaron un efecto significativo de los medios audiovisuales en la creatividad ($p = 0,001 < 0,05$), observando además un incremento del puntaje promedio de 38 a 78 en el grupo experimental, de igual manera, Tawil y Dahlan (2021) reportaron una mejora alta en pensamiento creativo (0,94) mediante el uso de medios audiovisuales interactivos; asimismo, Montalvan y Herrera (2025) evidenciaron mejoras significativas en creatividad; sin embargo, Navio (2024) encontró que no existió influencia significativa en la creatividad general ($\text{sig. } 0.102 > 0.05$), discrepando con la relación significativa obtenida en la presente investigación.

Por otro lado, la presente investigación encontró una correlación entre metodología y creatividad, indicando una relación positiva considerable; además, el 42.1% de los estudiantes señaló que a veces y siempre se utiliza la metodología audiovisual; estos resultados coinciden con Tawil y Dahlan (2021), quienes aplicaron medios audiovisuales interactivos y obtuvieron una mejora alta en creatividad (0,94) y del mismo modo, Pribadi y Syofyan (2023) evidenciaron un efecto significativo mediante una metodología experimental basada en recursos audiovisuales.

Asimismo, Navio (2024) reportó mejoras significativas en fluidez ($\text{sig. } 0.000$) y flexibilidad ($\text{sig. } 0.039$), aunque no en originalidad, mostrando una coincidencia parcial con la relación positiva hallada y Montalvan y Herrera (2025) también observaron mejoras en fluidez y flexibilidad utilizando la metodología Desmos; por su parte, Muñiz (2019) indicó

que el 54% de la población consideró necesario el empleo continuo de recursos digitales por parte de los docentes, reforzando la importancia de la metodología audiovisual en el desarrollo creativo.

Respecto a la adaptación a los recursos audiovisuales, la presente investigación evidenció correlación entre adaptación y creatividad, estableciendo una relación positiva considerable; no obstante, el 52.6% de los estudiantes manifestó que nunca se adaptan a los recursos educativos audiovisuales y estos hallazgos coinciden con Muñiz (2019), quien señaló a la falta de implementos tecnológicos y el escaso manejo docente, como aspectos que podrían explicar la baja adaptación observada; de igual manera Tawil y Dahlan (2021) indicaron que los medios audiovisuales interactivos despertaron interés y facilitaron el aprendizaje, reflejando una adecuada adaptación y una mejora alta en creatividad (0,94); en contraste, Navio (2024) no encontró influencia significativa en la creatividad general, situación que podría asociarse a dificultades de adaptación al uso de la estrategia empleada y la presente investigación atribuye esta baja adaptación a que los recursos no responden adecuadamente a las necesidades de los estudiantes.

Referente a la motivación en el uso de recursos educativos, la presente investigación halló una correlación entre motivación y creatividad, demostrando una relación positiva considerable; sin embargo, el 47.4% de los estudiantes indicó que nunca se sienten motivados debido a la escasa aplicación de recursos audiovisuales y estos resultados coinciden con Tawil y Dahlan (2021), quienes señalaron que los medios audiovisuales interactivos despertaron mayor interés en los estudiantes, alcanzando una mejora alta en creatividad (0,94); asimismo, Muñiz (2019) también reportó que el 41% consideró los recursos digitales como una excelente alternativa para direccionar la creatividad, evidenciando una relación indirecta con la motivación.

En cuanto a la trabajo colaborativo en el uso de recursos educativos audiovisuales, la presente investigación encontró una correlación entre trabajo colaborativo y creatividad; además, el 47.4% de los estudiantes afirmó que siempre realizan trabajo colaborativo y estos resultados coinciden parcialmente con Pribadi y Syofyan (2023), cuyo diseño experimental en grupos podría haber favorecido la colaboración entre estudiantes; asimismo, Navio (2024) recomendó promover el aprendizaje colaborativo para fortalecer la originalidad, respaldando la relación positiva encontrada.

En relación al nivel de innovación, la presente investigación reportó que el 52.6% de los estudiantes considera que nunca utilizan recursos educativos audiovisuales, mientras que el 42.1% indicó siempre y el 5.3% casi siempre; estos resultados coinciden con Muñiz (2019), quien señaló la ausencia de implementos necesarios y el escaso manejo docente; asimismo, más del 50% destacó la importancia de los recursos audiovisuales y el 54% consideró necesario el uso continuo de recursos digitales por parte de los docentes y por su parte Pribadi y Syofyan (2023) y Tawil y Dahlan (2021) demostraron que la aplicación efectiva de medios audiovisuales genera mejoras en creatividad.

Finalmente respecto al nivel de desarrollo de la creatividad, la presente investigación encontró que el 63.2% de los estudiantes presenta un nivel medio de creatividad, el 31.6% un nivel alto y el 5.3% un nivel bajo y en cuanto a las dimensiones, se identificó flexibilidad alta en 47.4%, fluidez media en 52.6%, originalidad alta y media en 42.1% cada una, y elaboración media en 73.7%; estos resultados difieren de Torrejon (2018), quien reportó un 60% de niños con niveles bajos de creatividad, 20% medio y 20% alto, diferencia que podría explicarse por las características de la población y el contexto educativo estudiado.

Los resultados evidencian que el uso de recursos educativos audiovisuales favorece el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, especialmente cuando se aplican mediante metodologías motivadoras y colaborativas; asimismo, el bajo nivel de uso identificado resalta

la necesidad de fortalecer la implementación de estrategias audiovisuales y la capacitación docente para promover aprendizajes más creativos y dinámicos.

CONCLUSIONES

Primera

La metodología de los recursos educativos audiovisuales guarda una relación directa y significativa con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real y es que, según los resultados de la correlación Rho de Spearman, se obtuvo una significancia de 0.001, inferior a 0.05, y un coeficiente de correlación de $r=0.669$, que indica una relación positiva considerable, lo que permite concluir que la metodología audiovisual empleada por los docentes se relaciona de manera positiva y significativa con la creatividad de los estudiantes, destacando que, aunque el 42.1% de los estudiantes considera que a veces y siempre se utiliza esta metodología, la relación encontrada subraya su importancia para el aprendizaje.

Segunda

La adaptación a los recursos educativos audiovisuales guarda una relación directa y significativa con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real. Según los resultados de la correlación Rho de Spearman, se obtuvo una significancia de 0.003, menor a 0.05, y un coeficiente de correlación de $r=0.650$, que expresa una relación positiva considerable. Permite concluir que la adaptación de los estudiantes a los recursos audiovisuales se relaciona positiva y significativamente con su creatividad, a pesar de que el 52.6% de los estudiantes considera que nunca se adaptan a dichos recursos, lo que evidencia la necesidad de ajustar los materiales a las características del alumnado.

Tercera

La motivación en el uso de los recursos educativos audiovisuales guarda una relación directa y significativa con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real y según los resultados de la correlación Rho de

Spearman, se obtuvo una significancia de 0.002, inferior a 0.05, y un coeficiente de correlación de $r=0.675$, que indica una relación positiva considerable, esto permite concluir que la motivación generada por el uso de recursos audiovisuales se relaciona positiva y significativamente con la creatividad, si bien el 47.4% de los estudiantes manifestó que nunca se siente motivado por la escasa aplicación de estos recursos, lo que sugiere que una mayor motivación podría potenciar aún más la creatividad.

Cuarta

El trabajo colaborativo en el uso de los recursos educativos audiovisuales guarda una relación directa y significativa con el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real y según los resultados de la correlación Rho de Spearman, se obtuvo una significancia de 0.003, menor a 0.05, y un coeficiente de correlación de $r=0.641$, que expresa una relación positiva considerable, esto permite concluir que el trabajo colaborativo se relaciona positiva y significativamente con la creatividad, especialmente porque el 47.4% de los estudiantes considera que siempre realizan trabajo colaborativo, lo que demuestra que el apoyo mutuo y el trabajo en equipo favorecen la generación de nuevas ideas y el desarrollo creativo.

Quinta

El nivel de innovación de los recursos educativos audiovisuales en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real es bajo y según los resultados descriptivos, el 52.6% de los estudiantes considera que nunca utilizan los recursos educativos audiovisuales y el mismo porcentaje (52.6%) califica el nivel de uso como bajo; esto permite concluir que, efectivamente, la percepción de los estudiantes sobre la innovación de los recursos audiovisuales es predominantemente baja, lo que evidencia limitaciones en la frecuencia y calidad de su empleo por parte de los docentes, posiblemente debido a equipos malogrados y falta de conexión a internet.

Sexta

El nivel de desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real no es alto, sino predominantemente medio y según los resultados, el 63.2% de los estudiantes presenta un nivel medio de creatividad, el 31.6% un nivel alto y el 5.3% un nivel bajo; en tanto, en las dimensiones específicas, el 47.4% alcanzó un nivel alto de flexibilidad, el 52.6% un nivel medio de fluidez, el 42.1% un nivel alto y otro 42.1% un nivel medio de originalidad, y el 73.7% un nivel medio de elaboración; ello permite concluir que la creatividad de los estudiantes se ubica mayoritariamente en un nivel medio, lo que contrasta con la hipótesis que planteaba un nivel alto, y sugiere que la baja aplicación de recursos innovadores influye en que la creatividad no alcance niveles superiores de manera generalizada.

RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa 50126-Tambo Real realizar cursos de especialidad en los recursos educativos (audiovisuales), con el fin de contribuir al desarrollo apropiado de creatividad en los niños de 10 a 12 años, además del desarrollo intelectual, de esta forma, los estudiantes pueden solucionar problemas y se benefician de la innovación de los recursos educativos.

Segunda

Se sugiere que la I.E. 50126-Tambo Real brinde los materiales y herramientas necesarios para que el docente pueda emplear innovadoras metodologías para la enseñanza y este a su vez aporte para el incremento de los niveles creativos del estudiante; de esta forma, los métodos serán más diversificados e innovadores.

Tercera

Se sugiere que los docentes empleen estrategias didácticas apropiadas para lograr la adaptación de los niños a dicha metodología, así como a los recursos audiovisuales, con el objeto de que el estudiante interiorice, aprenda de manera más rápida, se exprese de forma adecuada y pueda demostrar sus ideas.

Cuarta

Se sugiere que los docentes motiven el aprendizaje a través del uso de recursos educativos (audiovisuales), debido a que mediante ello los estudiantes serán estimulados a aprender y desarrollar un alto índice de creatividad con el uso o manipulación de recursos que les permitan mejorar su aprendizaje.

Quinta

Se sugiere que los profesores fomenten la participación y el trabajo colaborativo, además de la cooperación entre semejantes cuando realizan trabajos grupales, debido a que

esto les permite trabajar y tomar decisiones en equipo, también expresan sus ideas de forma grupal para realizar una actividad.

Sexta

Se recomienda a las autoridades de la I.E. 50126-Tambo Real, la gestión de nuevos recursos educativos audiovisuales, así como la capacitación de la plana docente para el uso óptimo de los mismos, considerando el nivel educativo que cursan los estudiantes.

Séptima

A los docentes se recomienda reforzar el desarrollo creativo de sus estudiantes ya que este se encuentra a nivel medio, al estimular la creatividad del estudiante se mejora el panorama perceptivo del menor y sus opciones para la resolución de problemas, esto se demostrará en el rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adame, A. (2009). Medios audiovisuales en el aula. *Recogidas*, 1-10. Obtenido de http://online.aliat.edu.mx/Desarrollo/Maestria/TecEducV2/Sesion5/txt/ANTONIO_ADAME_TOMAS01
- Albornoz, E. (2017). La adaptación escolar en los niños y niñas con problemas de sobreprotección. *Revista Universidad y Sociedad*, 177-180. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400024&lng=es&tlng=es.
- Altuna, J., Martínez, J., & Amenabar, N. (2017). Las teorías de enseñanza-aprendizaje y los recursos de Internet: su confluencia en centros de primaria. *Estudios sobre Educación*, 145-167. doi:10.15581/004.33.145-167
- Alvarado, R. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas* (6), 1-10. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman
- Andueza, M., Barbero, A., Caeiro, M., da Silva, A., García, J., González, A., Torres, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales*. España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Asencio, H. (2020). *Recursos audiovisuales para la Producción de textos narrativos escritos en estudiantes de III ciclo de educación primaria, Chiquito 2019*. Trujillo: [Tesis para obtener el Grado Académico de Doctora en Educación, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44490>
- Aulaplaneta. (2015, Octubre 6). *Aulaplaneta*. Obtenido de Aulaplaneta: <https://www.aulaplaneta.com/2015/10/06/noticias-sobre-educacion/diez-beneficios-del-uso-del-lenguaje-audiovisual-en-el-aula-infografia>

- Blanco, J. (2021, febrero 17). *Free Content*. Obtenido de ¿Qué son los medios audiovisuales? Sus características y clasificación: <https://www.ipp.edu.pe/blog/medios-audiovisuales/>
- Barbosa, T. (2017). Los medios audiovisuales como estrategia de innovación en educación. *Glosa Revista de Divulgación*, 1-8. Obtenido de <http://revistaglosa.squarespace.com/s/Ens-1-Teresa-Barbosa>
- Barranca, A. (2019). *Pensamiento divergente en estudiantes de cinco años de las instituciones educativas de educación inicial, Comas, 2019*. Lima: [Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/42431>
- Barros, C., & Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005
- Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook: The Cognitive Domain*. David McKay
- Borgobello, A., & Monjelat, N. (2019). Vygotsky en la sociedad digital Análisis de literatura científica actual en acceso abierto. *Perspectivas Metodológicas*, 1-24. Obtenido de https://www.falabella.com.pe/falabella-pe/product/115874331/Vibrador-Consolador-Juguete-Flexible/115874332?rid=Recs%21PDP%21PE_F.com%21Rec1%21Productos_Similares%21Vistos_Juntos_Ctrl%21CAUUGHBC77U7034QT0HG%21115874332%216%2118
- Botía, M., & Marín, A. (2019). La contribución de los recursos audiovisuales a la educación. *Pedagogías Emergentes en la Sociedad Digital*, 91-105. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/333093001>
- Builes, I., Manrique, H., & Henao, C. (2017). Individuación y adaptación: entre determinaciones y contingencias. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 1-23. doi:<http://dx.doi.org/10.5209/NOMA.55009>

- Caballero, L. (2017). *El camino del éxito de las encuestas y entrevistas*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Camargo, P. (2017). Creatividad: herramienta didáctica para los docentes. *Educación*, (23), 35–39. doi:<https://doi.org/10.33539/educacion.2017.n23.1184>
- Candia , F. (2021). Estrategias para la innovación educativa en la educación superior hacia el 2030. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-24. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000200151
- Cantero, C. (2011). La importancia de la creatividad en el aula. *Pedagogía Magna*, 14-20. Obtenido de <http://www.pedagogiamagna.com/>
- Cárdenas, L. (2018). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 211-224. doi: <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Casasola, W. (2022). La enseñanza universitaria en tiempos de pandemia: el uso inapropiado de diapositivas y su impacto en la salud mental y el aprendizaje en estudiantes universitarios. *Tecnología en Marcha*, 301-311. doi:<https://doi.org/10.18845/tm.v35i5.5981>
- Cassotti, M., Camarda, A., Poirel, N., Houdé, O., & Agogué, M. (2016). Fixation effect in creative ideas generation: opposite impacts of example in children and adults. *Thinking Skills and Creativity*, 19, 46–152. doi:10.1016/j.tsc.2015.10.008
- Comolli, J.-L., & Sorrel, V. (2015). *Cine, modo de empleo*. Buenos Aires: Editions Verdier.
- Cruz, N. (2022). *El Lenguaje Visual como un Recurso Educativo Digital que Aporta al Desarrollo del Pensamiento Creativo en los Estudiantes de Grado Noveno de la Institución Educativa INEM Jorge Issacs, Santiago de Cali*. Santiago de Cali: [Tesis de Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11227/15242>

- Del Río, J. (2021). La 'Lesson Study' como estrategia formativa para aprender a enseñar en la universidad. Algunas reflexiones derivadas de un Proyecto de Innovación Educativa desarrollado en la Universidad Nacional de Educación (UNAE). *Revista Complutense de Educación*, 171-180. doi:<https://doi.org/10.5209/rced.68205>
- De la Torre, S. D. (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad. Barcelona: Octaedro ediciones.
- Delgado, Y., Delgado, Y., De La Peña, G., Rodriguez, M., & Rodríguez, R. (2016). La creatividad en Matemática para estudiantes de primer año de Lucha Antivectorial. *Educación Médica Superior*, 1-16. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000200013&lng=es&tlng=es.
- Díaz, G., & Guambi, D. (2018). La innovación: baluarte fundamental para las organizaciones. *Revista mensual de la UIDE*, 212-229. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6792584>
- Díaz, M., & Lardoeyt, E. (2020). ¿Cómo cultivar la originalidad en la escuela primaria rural? *Tendencias Pedagógicas*(37), 75-89. doi:<https://doi.org/10.15366/tp2021.37.007>
- Donadel, F., Morelato, G., & Korzeniowski, C. (2021). Análisis de la creatividad y la flexibilidad cognitiva en adolescentes en un espacio de innovación educativa. *Revista de Psicología*, 17(34), 7-20. doi:<https://doi.org/10.46553/RPSI.17.34.2021>
- Domínguez, M., Crhová, J., & Molina, R. d. (2015). La investigación colaborativa: las creencias de los docentes de lenguas. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 119-134. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299141540007>
- EduCaixa. (2016, enero 26). *Fundación la Caixa EduCaixa*. Obtenido de Jóvenes + tecnología + emprendimiento + contenido social = Apps for Good: <https://educaixa.org/es/-/jovenes-tecnologia-emprendimiento-contenido-social-apps-for-good>
- Eguren, M., & Belaunde, C. d. (2021). *El uso de materiales educativos en las escuelas peruanas*. Lima: Unesco.

- El Peruano (09 de junio de 2022).. Obtenido de *Educación Rural*:
<https://elperuano.pe/noticia/160135-cusco-conozca-como-el-uso-de-las-tecnologias-en-los-colegios-rurales-permitio-el-logro-de-aprendizajes>
- Equipo editorial, Etecé. (2021, agosto 05). *Concepto*. Obtenido de Fotografía:
<https://concepto.de/medios-audiovisuales/>
- Fay, M. (2021, abril 16). *La Guía*. Obtenido de Psicología:
<https://psicologia.laguia2000.com/psicologia/como-potenciar-la-autoestima-mediante-la-creatividad35>
- Fernández, J., Llamas, F., & Gutiérrez, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. *REIDOCREA*, 467-483. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-37>
- FONDEP. (2022). *149 Proyectos para transformar la escuela, compendio de ganadores del 3° Concusco Nacional de Proyectos de Innovación Educativa 2021*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9659>
- Gallon, R. (2017). Cuando los sonidos se hacen arte: la ciudad y la radio. *Panambí. Revista De Investigaciones Artísticas*, 137–142. doi:<https://doi.org/10.22370/panambi.2017.4.838>
- Goldberg, E. (2019). Creatividad. El cerebro humano en la era de la innovación. *Crítica*, 1-16. Obtenido de https://www.planetadelibros.cl/libros_contenido_extra/41/40277_Creatividad
- Gómez, E. (2013, octubre 18). *El confidencial*. Obtenido de Qué es la motivación y qué podemos hacer para aumentarla todos los días: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-18/que-es-la-motivacion-y-que-podemos-hacer-para-aumentarla-todos-los-dias_42710/
- Gordillo, N. (2007). Metodología, método y propuestas metodológicas en Trabajo Social. *Revista Tendencia & Retos*(12), 119-135. Obtenido de <https://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/tendencias/rev-co-tendencias-12-08>

- Gubern, R. (2009, marzo 14). Gubern: «Sobreinformación equivale a desinformación». (R. González, Entrevistador) Obtenido de <http://cinelatinoamericano.org/biblioteca/fichaanalitica.aspx?cod=783>
- Guilera, L. (2011). Anatomía de la creatividad . España : FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi.
- Guilford, J. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill. Obtenido de <https://gwern.net/doc/iq/1967-guilford-thenatureofhumanintelligence.pdf>
- Hernández, C., & Guárate, A. (2017). *Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje*. Madrid: Narcea, S.A.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGRAW-Hill Interamericana editores S.A.
- Huepe, M., Palma, A., & Trucco, D. (2022). *Educación en tiempos de pandemia. Una oportunidad para transformar los sistemas educativos en América Latina y el Caribe*. Chile: CEPAL.
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Espacios*, 12-30. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>
- IBM Corporation. (2021, abril 14). *IBM i*. Obtenido de Almacenamiento óptico: <https://www.ibm.com/docs/es/i/7.3?topic=solutions-optical-storage>
- Instituto Iberoamericano de Finlandia. (2015). *Educación en Finlandia: KiVa, programa finlandés anti acoso escolar*. Madrid: Embajada de Finlandia. Obtenido de <https://madrid.fi/wp-content/uploads/2015/04/Educacio%CC%81n-en-Finlandia-KIVA>
- Kopetz, H., & Steiner, W. (2022). Internet of Things. *Real-Time Systems*, 325–341. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-031-11992-7_13

- La Arfin, L., Bambang, S., & Arif, W. (2026). Trends in the Development of Innovative Science Teaching Materials for Earth Science Education: A semantic literature review (2020-2025). *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1405-1418. doi:<https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1405-1418>
- López, C., & Heredia, Y. (2017). *Marco de referncia para la evalucción de proyectos de innovacion educativa*. Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Obtenido de https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/526689/mod_resource/content/1/Escala%20i-Marco%20de%20referencia%20para%20la%20evaluaci%C3%B3n
- Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100396
- Marcos, M., & Moreno, M. (2020). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social* *Disertaciones*, 97-117. doi:<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.7310>
- Martínez, J., & Rogero, J. (2021). El Entorno y la Innovación Educativa. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 71-81. doi:<https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.004>
- Martínez, S., & Hunt, C. (2020). Uso de aplicaciones online para plataformas en streaming: Language Learning with Netflix. *Linguagem e Tecnologia*, 63-78. doi:<https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24933>
- Martínez, V., Pinargote, E., & Bermúdez, N. (2020). La educación sustentada en los medios audiovisuales desde un enfoque multidisciplinario. *FIPCAEC*, 146-163. doi:<https://doi.org/10.23857/fipcaec.v5i14.165>
- Martínez, Y., & Ibarra , R. (2017). La importancia de la innovación en la formación pedagógica. *La innovación y el humanismo*, 6, 1-10. Obtenido de

<http://www.revistacoepesgto.mx/revistacoepes18/la-importancia-de-la-innovacion-en-la-formacion-pedagogica>

Mateus, S. (2019, abril). *Midomo*. Obtenido de Clasificación de los medios audiovisuales : <https://www.mindomo.com/es/mindmap/clasificacion-de-los-medios-audiovisuales-f9be60d8ef5d4c5eb920fb2a10d9bb3e>

Medina, J., Calla, G., & Romero, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Revista Lex*, 17(23), 1-12. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/LEX/article/view/1683>

Medina, M. (2021). *Desarrollo de la creatividad desde temprana edad*. México D.F.: Jardín de Niños Mis Primeras Letras . Obtenido de <https://acervodigitaleducativo.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/63434>

Méndez, M., & Ghitis, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos*, 41(2), 143-155. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173544018009.pdf>

Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.

Mercado, J. (2022). *Abraham Maslow y Carl Rogers: los retos antropológicos de la psicología humanista*. Roma: Pontificia Universidad della Santa Croce.

Mex, D., Hernández, L., Cab Chan, J., & Castillo, M. (2021). El desarrollo cognoscitivo de la parábola según Bruner, con el empleo de software educativo. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 137-155. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.402>

Ministerio de Educación . (2021). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. Lima: Consejo Nacional de Educación.

Ministerio de Educación . (07 de octubre de 2022). *PISA 2022, Pensamiento Creativo*. Obtenido de <https://www.calameo.com/read/006286625edab89aaed24?view=slide&page=1>

- Ministerio de Educación. (2022). *Evaluación Muestral de Estudiantes (EM) 2022*. Obtenido de Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes: <http://umc.minedu.gob.pe/enla/#1764621249653-9386a40a-01a4>
- Montalvan, M., & Herrera, W. (2025). *Implementación del recurso didáctico Desmos para potenciar la creatividad en matemáticas con estudiantes de tercero de secundaria de la I.E.P. 'University College', Túcume, 2023*. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/15777>
- Montessori, M. (1967). *The discovery of the child*. Notre Dame, Ind., Fides Publishers.
- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Oscar , C., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, 98(2), 241-255. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1028-99332019000200241&lng=es&tlng=e
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 53-63. Obtenido de <https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/420/392>
- Moreno-Pinado, W., & Velázquez , M. (2017). Estrategia Didáctica para Desarrollar el Pensamiento Crítico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55150357003>
- Muñiz , K. (2019). *Recursos didácticos digitales en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes en ciencias naturales. Diseño de un entorno web educativo*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/47592>
- Murillo, A. (2017, Octubre 3). *Institute for the Future of Education Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de ¿Qué es innovación educativa?: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/innovacion-educativa/>
- Navio, F. (2024). *Influencia de Minecraft Education en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del quinto grado de secundaria de la Red Educativa Futura Schools, 2023*. Lima: USMP. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12727/13348>

- Orozco, G., & Miller, T. (2017). La Televisión más allá de sí misma en América Latina. *Comunicación y sociedad*, 107-127. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2017000300107&lng=es&tlng=es.
- Oseda, D., Mendivel, R., & Durán, A. (2020). Potencial de innovación y gestión institucional en la Universidad Nacional de Cañete-Perú. *Sophia Colección de Filosofía de la Educación*, 207-236. doi:<https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.08>
- Palacios, I. (2019, febrero 1). *Diccionario electrónico de enseñanza y aprendizaje de lenguas*. Obtenido de Retroproyector: <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/retroproyector>
- Palacios, M., Toribio, A., & Deroncele, A. (2021). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 134-145. Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2219>
- Pérez, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación Educativa con TIC. *Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 243-268. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317151451004>
- Pérez, L., & López, G. (2023). La creatividad como proceso flexible y adaptativo en el aula. *Revista de Investigación Pedagógica*, 28(1), 120-131. Obtenido de <https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/trascendere/article/view/5417/6188>
- Perú21. (2022, Agosto 10). *Perú21*. Obtenido de Cinco actividades que fomentan habilidades tecnológicas en los estudiantes: <https://peru21.pe/cheka/tecnologia/educacion-tecnologia-cinco-actividades-que-fomentan-habilidades-tecnologicas-en-los-estudiantes-noticia/>
- Pilonieta, G. (2017). Innovación disruptiva. Esperanza para la educación de futuro. *Educación y ciudad*(32), 54-65. Obtenido de ISSN 0123-0425
- Plancarte, S. (2020, Septiembre 14). *Institute for the Future of Education Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de Proyectos audiovisuales en el aula : <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/proyectos-audiovisuales-en-el-aula/>

- Polo, A. (2026). El recurso audiovisual como estrategia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las ciencias naturales. *Acción y Reflexión Educativa*(51), 124-139. doi:<https://doi.org/10.48204/j.are.n51.a8855>
- Ponce, E. (2019). *Improvisación Teatral Y Desarrollo De La Creatividad En Los Estudiantes Del 5 De Secundaria De La Institución Educativa San Francisco De Borja De La Ciudad Del Cusco-2018*. Cusco: [Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Obtenido de <https://docplayer.es/170168345-Universidad-nacional-de-san-antonio-abad-del-cusco.html>
- Pribadi, H., & Syofyan, H. (2023). The Effect of Audiovisual Media on Students' Creative Thinking Ability in Class V Science Subject. *Formosa Journal of Sustainable Research (FJSR)*, 2(7), 1611-1626. doi:<https://doi.org/10.55927/fjsr.v2i7.5041>
- Quispe , L. (2017). *Los recursos audiovisuales como estrategia de aprendizaje mejoran la lecto escritura en niños de primer grado de la I.E. particular ciencias Señor de la Joya-Arequipa, 2014*. Chimbote: [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Edicación Primaria,Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4358>
- Ramírez, M., Cortés, E., & Díaz, A. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. *apertura*, 12(2), 132-149. doi:<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1875>
- Red de Medios Regionales Perú. (2025). *Cusco: Solo 4 de cada 10 alumnos mejoran resultados escolares*. Cusco: Inforegión.
- Reveles , J. (2018, enero 31). *El sol de Zacatecas*. Obtenido de La educación disruptiva transforma el aprendizaje.: <https://www.elsoldezacatecas.com.mx/analisis/la-educacion-disruptiva-transforma-el-aprendizaje-1156622.html>
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134. Obtenido de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-77992018000100008&lng=en&tlng=es.

- Rimari, W. (2009). La Innovación Educativa, instrumento de desarrollo. *Innovando*, 1-20. Obtenido de http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/GESTIONESCOLARORIENTE2019/document/5.-_GESTION_COMO_PROCESO_Y_COMO_INNOVACION/innovacion_educativa_octubre
- Ríos , P., & Ruiz, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212. doi:10.22458/ie.v22i32.2828
- Rivera, C., & Jurado, J. (2025). Learning environments in the innovation capabilities of educational institutions: A systematic literature review. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 13(3), 1-19. doi:<https://doi.org/10.15649/2346030X.5040>
- Robinson, A. (2021, Septiembre 14). *EGADE Business School Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de El origen de la innovación revolucionaria en Moderna, Inc.: <https://egade.tec.mx/es/egade-ideas/investigacion/el-origen-de-la-innovacion-revolucionaria-en-moderna-inc#:~:text=La%20innovaci%C3%B3n%20revolucionaria%20surge%20de,de%20variacion%20selecci%C3%B3n%20e%20iteraci%C3%B3n>.
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo Continente*, 30(1), 245-246. doi:<http://doi.org/10.22497/PuebloCont.301.30121>
- Rodríguez, J. (2019, Mayo 22). *Forward teacher*. Obtenido de 4 Beneficios en la Innovación Educativa: <https://forwardteacher.com/2019/05/4-beneficios-en-la-innovacion-educativa/>
- Rodríguez, L. (2020). Estrategias didácticas para la estimulación de la creatividad en los niños de los centros de educación inicial. *ifp Investigación y formación pedagógica*, 23-42. Obtenido de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvformpedag/index>

- Roldán , Ó., & Palomares, I. (2021). Identificación de indicadores propios de estudiantes de talento matemático: fluidez, flexibilidad,originalidad, elaboracion y ceratividad. *Contextos educativos*(28), 9-28. Obtenido de <http://doi.org/10.18172/con.4989>
- Rogers, C. (1961). *On becoming a person. A therapist's view of psychotherapy* . Houghton Mifelin Company.
- Sahakian, B., Langley , C., & Leong, V. (2021, junio 29). *BBC NEWS MUNDO*. Obtenido de Qué es la flexibilidad cognitiva y por qué es clave para el aprendizaje y la creatividad: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57596474#:~:text=El%20pensamiento%20flexible%20es%20clave,como%20la%20resoluci%C3%B3n%20de%20problemas>.
- Santos , Á. (23 de febrero de 2023). La República. Obtenido de Cusco tiene problemas para inicio de clases: <https://larepublica.pe/sociedad/2023/02/23/cusco-tiene-problemas-para-inicio-de-clases-ano-escolar-lrsd-543605>
- Sequeiros , J. (29 de mayo de 2019). Correo. Obtenido de Escuelas rodantes llevan tecnología a escolares de zonas alejadas en Cusco: <https://diariocorreo.pe/edicion/cusco/escuelas-rodantes-llevar-tecnologia-escolares-de-zonas-alejadas-en-cusco-889687/?ref=dc>
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4-34. Obtenido de <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JRIT-10-2016-0007/full/html>
- Shabrina, S., & Kuswanto, H. (2018). Android-Assisted Mobile Physics Learning Through Indonesian Batik Culture: Improving Students' Creative Thinking and Problem Solving. *International Journal of Instruction*, 11(4), 287-302. doi:<https://doi.org/10.12973/iji.2018.11419a>
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación superior*, 83-98. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722016000100083

- Tawil, M., & Dahlan, A. (2021). Application of interactive audio visual media to improve students creative thinking skill. *Journal of Physics: Conference Series*. doi:doi:10.1088/1742-6596/1752/1/012076
- Todos hacemos TIC. (2014, septiembre 11). *Todos hacemos TIC*. Obtenido de Aportics, un proyecto colaborativo que apuesta por la inclusión de las TIC y el trabajo colaborativo en las aulas: <https://diocesanos.es/blogs/equipotic/2014/09/11/aportics-un-proyecto-colaborativo-que-apuesta-por-la-inclusion-de-las-tic-y-el-trabajo-colaborativo-en-las-aulas/>
- Torrence, E. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Personal Press.
- Torrance, E. (2018). Torrance tests of creative thinking. Interpretive manual. *Scholastic Testing Service*, 1-16. Obtenido de https://www.ststesting.com/gift/TTCT_InterpMOD.2018
- Torre, S. D. (2003). *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad*. Barcelona: Octaedro ediciones.
- Torrejon, M. (2018). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas*. Chiclayo: [Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad en Didactica de la Educación Inicial, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30190>
- Torres , J. (2017). *Recursos audiovisuales en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del octavo año de educación general básica en la asignatura de lengua y literatura de la unidad educativa Durán en la provincia del Guayas del Cantón Durán del distrito*. Guayaquil: [Proyecto para la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educaciión, Universidad de Guayaquil]. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27968>
- Triadó, X., Aparicio, P., Jaría, N., Gallardo, E., & Elasri, A. (2010). *Enseñar en casos audiovisuales en el entorno virtual: Metodología y resultados*. Barcelona: ICE y Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Unesco . (2016). *Innovación Educativa*. Lima: ARTOLAN E.I.R.L.

- Unesco . (2020). *Análisis curricular Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Santiago : Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC/UNESCO Santiago).
- Unesco OREALC/UNICEF/CEPAL . (2022). *Informe regional de monitoreo ODS4-Educación 2030. 2015-2020*. Obtenido de <https://en.unesco.org/sites/default/files/informe-regional-de-monitoreo-ods4-educacion-2030-resumen-ejecutivo.pdf>
- Uriarte, J. (2015, abril 24). *APPs y experiencias educativas*. Obtenido de SCIENCELAB: <https://uriartej.wordpress.com/2015/04/24/sciencelab/>
- Usán, P., & Salavera, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, 95-112. doi:<https://dx.doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>
- Valero, J. (2019). La creatividad en el contexto educativo: adiestrando capacidades. *Tecnología, Ciencia y Educación*(13), 150-171. Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/289>
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es.
- Vásquez, S. (2021). Estrategias del pensamiento creativo: una mirada desde la educación básica. *Revista Innova Educación*, 3(4), 110-122. Obtenido de <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/385/364>
- Vega, M., & Leyva, N. (2026). Innovación pedagógica en educación secundaria: Estudio bibliométrico y prospectiva sobre gamificación y metodologías activas. *Revista de Educación Simón Rodríguez*, 6(11), 77-92. doi:<https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.6i11.115>
- Vieira, E., & Fróes, M. (2022). Inteligencia gestáltica y creatividad. Implicaciones neurocientíficas y epistemológicas en el quehacer investigativo en ciencias sociales,

obra de Beatriz Carolina Carvajal. *Mayéutica revista científica de humanidades y artes*, 10(1), 105-111. Obtenido de <https://revistas.uclave.org/index.php/mayeutica>

Vygotsky, S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Argentina: La Pleyade .

Vygotsky, L. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7–97. Obtenido de <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1927/imagination.pdf>

Wilson, E. (2018). *Los orígenes de la creatividad humana*. Barcelona: Editorial Planeta S. A.

Wojciehowski, M., & Ernst, J. (2018). Creative by Nature: Investigating the Impact of Nature Preschools on Young Children’s Creative Thinking. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(1), 3-20. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1193490>

ANEXO

Anexo 1

Matriz de Consistencia

Título: “Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022”.				
P.O.I.	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿De qué manera la innovación de recursos educativos (audiovisuales) guarda relación con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Determinar de qué manera la innovación de recursos educativos (audiovisuales) guarda relación con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	Existe relación directa y significativa entre la innovación de recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.	Variable 1: Innovación de recursos educativos Dimensiones: a. Metodología b. Adaptación c. Motivación d. Trabajo colaborativo Variable 2: Creatividad Dimensiones: a. Flexibilidad b. Fluidez c. Originalidad d. Elaboración	Tipo: Básico Diseño: No experimental Enfoque: Cuantitativo Nivel: Correlacional Población: 44 estudiantes de la Institución Educativa N° 50126 Muestra: 19 estudiantes del quinto y sexto grado de primaria
PROBLEMA ESPECÍFICO 1	OBJETIVO ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
¿Cuál es la relación de la metodología de recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Determinar la relación entre la metodología de recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	Existe relación directa y significativa entre la metodología de recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		Técnicas: Observación y encuesta Instrumentos: - Cuestionario: Cuestionario de Recursos Educativos - Test de Torrance
PROBLEMAS ESPECÍFICOS 2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS 2	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS 2		
¿Cuál es la relación de la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Establecer la relación entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	Existe relación directa y significativa entre la adaptación a los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		

PROBLEMA ESPECÍFICO 3	OBJETIVO ESPECÍFICO 3	HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3		
¿Cuál es la relación de la motivación en el uso de recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Determinar la relación entre la motivación en el uso de los recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	Existe relación directa y significativa entre la motivación en el uso de recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		
PROBLEMA ESPECÍFICO 4	OBJETIVO ESPECÍFICO 4	HIPÓTESIS ESPECÍFICA 4		
¿Cuál es la relación del trabajo colaborativo en el uso recursos educativos (audiovisuales) con el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Establecer la relación entre el trabajo colaborativo en el uso de recursos educativos (audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	Existe relación directa y significativa entre el trabajo colaborativo en el uso de recursos educativos(audiovisuales) y el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		
PROBLEMA ESPECÍFICO 5	OBJETIVO ESPECÍFICO 5	HIPÓTESIS ESPECÍFICA 5		
¿Cuál es el nivel de la innovación de recursos educativos (audiovisuales) en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Determinar el nivel de innovación de recursos educativos (audiovisuales) en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	El nivel de innovación de recursos educativos(audiovisuales) en opinión de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		
PROBLEMA ESPECÍFICO 6	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS ESPECÍFICA 6		
¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022?	Determinar el nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022.	El nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V ciclo multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite – Anta – Cusco-2022.		

Anexo 2

Matriz de autores

VARIABLE	AUTOR BASE 1	AUTOR BASE 2	AUTOR BASE 3
Variable: Innovación de los recursos educativos	López y Heredia (2017)	Martínez y Rogero, (2021)	Serdyukov, (2017)
1. Definición ¿Qué es?	Las innovaciones para los sectores educativos, son una medida mediante la cual se deben implementar cambios para transformar los procesos educativos, del material, las metodologías, el contenido y el contexto.	Innovación son los deseos de los docentes, ya sea de forma individual o colectiva para incluir cambios que permitan transformaciones integrales y de provecho en los contextos educativos.	Las innovaciones en educación son entendidas como maneras novedosas que permiten la resolución de alguna problemática, además de cubrir alguna necesidad que se requiera para satisfacer los requerimientos de la totalidad de actores educativos.
2. Características ¿Cómo es?	a. Es de impacto para el contexto en el que se implementa. b. Son potenciales para el cambio Es de calidad para la mejora de elementos	a. Es un proceso, no acciones. b. Un proceso que interroga y problematiza, una praxis. c. Proceso en base al producto y l problemática real. d. Comprensivo y simbólico. e. Individual y subjetivo, pero también colectivo y cooperativo. f. Un proceso histórico y político	g. Parte de la idea creativa. h. Se aplica la idea creativa i. Genera cambios Impacta en la transformación
3. Dimensiones ¿Cuáles son?	a. Metodología b. adaptación c. motivación d. trabajo colaborativo	a. Complejidad y multidimensionalidad b. Emancipación c. Cultural	a. Proceso original b. Modificación del proceso c. Transformación del proceso
¿Qué tipos o clases?	a. Innovación disruptiva b. Innovación revolucionaria c. Innovación incremental		a. Innovación pedagógica b. Innovación metodológica c. Innovación tecnológica

VARIABLE	AUTOR BASE:	AUTOR BASE 2	AUTOR BASE 3
Variable: Creatividad	Guilford (1967)	Degraff (2002)	Torrence, (1961)
1. Definición ¿Qué es?	En los procesos creativos se combinan los pensamientos divergentes y convergentes, los mismos que están dentro de su teoría del intelecto.	Este estudioso sostiene que la totalidad de los hombres posee creatividad, misma que es gestionada de diferentes maneras. Para que un sujeto refuerce su creatividad se debe reforzar la praxis de su tipología.	La creatividad tiene procesos, estos hacen sujetos con mayor sensibilidad a las problemáticas, los sesgos, las imparcialidades del saber como de la realidad, es por ello que los hombres altamente creativos realizan el reconocimiento de estas y buscan solución y formulan supuestos a futuro que son sujetos a cambios para la obtención de un resultado óptimo.
2. Características ¿Cómo es?	a. Se producen y memorizan eventos b. Utilización del conocimiento previo.	a. Creación de elementos novedosos b. Establecimiento de conexiones c. Empleo de abstracción	a. Sensibilidad para los problemas b. Formulación de las especulaciones c. Comunicación de los resultados
3. Dimensiones ¿Cuáles son?	a. Cognición b. Memoria c. Producción convergente d. Evaluación e. Producción divergente f. Fluidez g. Originalidad	a. Fluidez b. Flexibilidad c. Flujo	d. Fluidez e. Flexibilidad f. Elaboración g. Originalidad
4. Clasificación ¿Qué tipos o clases?	a. Pensamiento divergente b. pensamiento lateral c. pensamiento paralelo	a. creatividad mimética b. creatividad bisociativa c. creatividad analógica d. creatividad narrativa e. creatividad intuitiva	

Anexo 3

Matriz de instrumentos

Variable	Dimensión	Nº de ítems	Porcentaje	ítems	Escala de medición
Recursos educativos (audiovisuales)	Metodología	9	40	1. Utiliza adecuadamente las estrategias para desarrollar la innovación de los recursos educativos. 2. Realiza distintos procedimientos en la utilización de los recursos educativos. 3. Explica los procedimientos que se realizó en el desarrollo de la innovación de los recursos educativos. 4. Entiende la función de innovación y recursos educativos como sistema. 5. Realizan trabajos de investigación y descubrimiento. 6. Se sienten capaz de llevar a cabo las actividades que propone la maestra. 7. Busca y organiza la información (buscadores, organizadores, etc.). 8. Pone en práctica lo aprendido sobre los recursos educativos. 9. Observa y analiza los materiales y trabajos (presentación, diapositivas, revistas, etc.).	Nunca (1) A veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
	Adaptación	8	20	10. Se adecuan con facilidad a los distintos recursos que se presenta. 11. Adecua e innova según sus necesidades los recursos educativos. 12. Siempre adecua los recursos educativos en el proceso de la solución de problemas. 13. Expresa y exterioriza sus emociones al presentar su trabajo innovador. 14. Se comunica con sus compañeros con mucha facilidad y seguridad. 15. Participa activamente en el proceso del aprendizaje. 16. Reconoce diferentes herramientas de aprendizaje para el desarrollo de sesiones de clase. 17. Se siente cómodo por trabajar con materiales innovadores para el desarrollo de su aprendizaje.	
	Motivación	8	20	18. Se sienten activos al momento de utilizar y manipular los recursos. 19. Los recursos que se utilizó llevo a incentivar el ánimo de seguir trabajando. 20. Los recursos empleados se vieron atractivo para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes 21. Con el uso de los recursos educativos Aumenta la motivación y la significatividad del aprendizaje. 22. Muestra interés por aprender y se esfuerza al realizar trabajos con las diferentes herramientas innovadoras. 23. Pone mucho interés en lo que hace en clase. 24. Estudia más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase. 25. Los estudiantes se muestran motivados por trabajar con los materiales audiovisuales.	
	Trabajo colaborativo	8	20	26. Convive y participa con los compañeros en el uso de los recursos. 27. Se respeta y valora la diversidad como riqueza para lograr el objetivo 28. Fue notorio el trabajo en equipo. 29. La colaboración entre los integrantes del equipo es muy necesario. 30. Hay buena comunicación en el equipo 31. Las decisiones se toman en equipo 32. Realizan simulaciones y juegos de roles. 33. Expresan diferentes ideas sobre cómo mejorar el trabajo en equipo (herramientas, mapas conceptuales)	
	Total		33	100	

Anexo 4

Validación de expertos

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- **Título del trabajo de investigación:** Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.

Nombre del instrumento: Ficha de observación

Investigadores:

- **Bach:** Villacorta Ramos, Stefani Shacanka.
- **Bach:** Zea Pacheco, Coral Griselda

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒
Debe corregirse ☐

PROMEDIO: 80 %

Firma
Mg. o Dr.: Gregorio Cornejo Vergara
DNI: 24477661
Teléfono: 984 063190

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- **Título del trabajo de investigación:** Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.
- **Nombre del instrumento:** Cuestionario de encuesta y Ficha técnica del Test de Torrance
- **Investigadores:**
 - Bach: Villacorta Ramos, Estefani Shacanka.
 - Bach: Zea Pacheco, Coral Griselda

II. DATOS DEL experto:

- Apellidos y nombres: Cornejo Vergara, Gregorio
- Lugar y fecha: Cusco, 06 de febrero de 2024

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. **FORMA:** (ortografía, coherencia lingüística, redacción)
Coherencia y redacción son procedentes
2. **CONTENIDO:** (coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)
El contenido procede a las dimensiones
3. **ESTRUCTURA:** (profundidad de los ítems)
Su estructura es profunda

IV. APORTES Y/O SUGERENCIAS:

Si aporta el documento al estudio

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

☒

Debe corregirse

☐

Firma

Mg. O Dr.: Gregorio Cornejo Vergara

DNI: 24477164

Teléfono: 984-063190

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- **Título del trabajo de Investigación:** Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.
- **Nombre del instrumento:** Cuestionario de encuesta y Ficha técnica del Test de Torrance
- **Investigadores:** Bach: Villacorta Ramos, Estefani Shacanka. Bach: Zea Pacheco, Coral Griselda

II. DATOS DEL VALIDADOR

- Apellidos y nombres: RIVERA FOLLANO JAIME
- Especialidad: EDUCACIÓN ESPECIAL
- Cargo e institución donde labora: DOCENTE DONATO A. TIEMPO PASADO
- Lugar y fecha: CUSCO 31 DE MARZO 2024

CRITERIOS	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy bueno 61 - 80%	Excelente 80 - 100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores o ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					X
	2. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.					X
	3. OBJETIVIDAD	Está expresando en conductas observables.					X
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado el avance de la ciencia y tecnología.					X
	5. SUFICIENTE	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					X
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACION	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de investigación					✓

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

PUEDO APLICAR EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

4. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 9.0 %

5. LUEGO DEL REVISADO DEL INSTRUMENTO:



Procede su aplicación



Debe corregirse

Firma

Dr. Dr. Jaime Rivera Follano

DNI 42393007

Teléfono 989244644

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- **Título del trabajo de investigación:** Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.
- **Nombre del instrumento:** Cuestionario de encuesta y Ficha técnica del Test de Torrance
- **Investigadores:**
 - Bach: Villacorta Ramos, Estefani Shacanka.
 - Bach: Zea Pacheco, Coral Griselda

II. DATOS DEL experto:

- Apellidos y nombres: RIVAS FOLLANO JAIME
- Lugar y fecha: CUSCO 31 DE FEBERO 2024

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (ortografía, coherencia lingüística, redacción)

.....
.....
.....

2. CONTENIDO: (coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

.....
.....
.....

3. ESTRUCTURA: (profundidad de los ítems)

.....
.....
.....

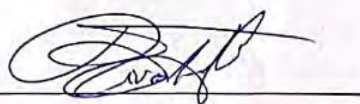
IV. APORTES Y /O SUGERENCIAS:

.....
.....
.....

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐



Firma

Me lo Dr.: Jaime Rivas Follano

DNI: 42393007

Teléfono: 989 244644

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- Título del trabajo de investigación: Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.
- Nombre del instrumento: Cuestionario de encuesta y Ficha técnica del Test de Torrance
- Investigadores: Bach: Villacorta Ramos, Estefani Shacinka. Bach: Zea Pacheco, Coral Griselda

II. DATOS DEL VALIDADOR

- Apellidos y nombres: Molina
- Especialidad: Enseñanza Social
- Cargo e institución donde labora: Docente
- Lugar y fecha:

CRITERIOS	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy bueno 61 - 80%	Excelente 80 - 100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores o ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			✓		
	2. CLARIDAD	El lenguaje se presenta de manera clara.			✓		
	3. OBJETIVIDAD	Está expresando en conductas observables.			✓		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado el avance de la ciencia y tecnología.		✓			
	5. SUFICIENTE	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			✓		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.			✓		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACION	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación			✓		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			✓		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.			✓		
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de investigación			✓		

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Favorable

4. PROMEDIO DE VALORACIÓN: %

5. LUEGO DEL REVISADO DEL INSTRUMENTO:

- ☒ Procede su aplicación *con las recomendaciones*
- ☐ Debe corregirse

Firma
Dr. <u>Molina</u>
DNI:
Teléfono:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- **Título del trabajo de investigación:** Innovación de los recursos educativos (audiovisuales) para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real -Zurite -Anta - Cusco-2022.
- **Nombre del instrumento:** Cuestionario de encuesta y Ficha técnica del Test de Torrance
- **Investigadores:**
 - Bach: Villacorta Ramos, Estefani Shacenska.
 - Bach: Zea Pacheco, Coral Griselda

II. DATOS DEL experto:

- Apellidos y nombres:
- Lugar y fecha:

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (ortografía, coherencia lingüística, redacción)

Revisar la ortografía, así como la coherencia del lenguaje al plantear las enunciados

2. CONTENIDO: (coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)

El instrumento es tal cual se tiene en el autor no se modifica en el contenido

3. ESTRUCTURA: (profundidad de los ítems)

Los ítems toman los mismos elementos de Torrance y se aplican del mismo modo

IV. APORTES Y /O SUGERENCIAS:

El Test de Torrance será confiable sólo si consideramos que la creatividad es un fenómeno temporal y no esttico, así como sucede en un entorno y en áreas específicas debe contemplar las características y el contexto del grupo muestra

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐

Villete y Pitaro

Firma

Mg. O Dr.:

DNI:

Teléfono:

Anexo 5

Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS (AUDIOVISUALES)

Apellidos y Nombres:

Grado:

Esta encuesta intenta determinar la influencia de innovación de los recursos educativos para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del V CICLO multigrado de la I.E. 50126-Tambo Real – Zurite –Anta – Cusco-2022. Por favor responde a todos los ítems de la encuesta con seriedad y sinceridad. Agradecemos anticipadamente su participación.

Enunciados	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Metodología				
1.Utiliza adecuadamente las estrategias para desarrollar la innovación de los recursos educativos.				
2. Realiza distintos procedimientos en la utilización de los recursos educativos				
3. Explica los procedimientos que se realizó en el desarrollo de la innovación de los recursos educativos				
4. Entiende la función de innovación y recursos educativos como sistema.				
5. Realizan trabajos de investigación y descubrimiento.				
6. Se siente capaz de llevar a cabo las actividades que propone la maestra.				
7. Busca y organiza la información (buscadores, organizadores, etc.)				
8. Pone en práctica lo aprendido sobre los recursos educativos.				
9. Observa y analiza los materiales y trabajos (presentación, diapositivas, revistas, etc.)				

Adaptación				
10. Se adecuan con facilidad a los distintos recursos que se presenta.				
11. Adecua e innova según sus necesidades los recursos educativos.				
12. Siempre adecua los recursos educativos en el proceso de la solución de problemas.				
13. Expresa y exterioriza sus emociones al presentar su trabajo innovador.				
14. Se comunica con sus compañeros con mucha facilidad y seguridad.				
15. Participa activamente en el proceso del aprendizaje				
16. Reconoce diferentes herramientas de aprendizaje para el desarrollo de sesiones de clase.				
17. Se siente cómodo por trabajar con materiales innovadores para el desarrollo de su aprendizaje.				
Motivación				
18. Se sienten activos al momento de utilizar y manipular los recursos.				
19. Los recursos que se utilizó llevo a incentivar el ánimo de seguir trabajando.				
20. Los recursos empleados se vieron atractivo para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes				
21. Con el uso de los recursos educativos aumenta la motivación y la significatividad del aprendizaje.				
22. Muestra interés por aprender y se esfuerza al realizar trabajos con las diferentes herramientas innovadoras.				
23. Pone mucho interés en lo que hace en clase.				
24. Estudia más cuando el profesor(a) utiliza materiales variados y divertidos para explicar la clase.				
25. Los estudiantes se muestran motivados por trabajar con los materiales audiovisuales.				
Trabajo colaborativo				

26. Convive y participa con los compañeros en el uso de los recursos				
27. Se respeta y valora la diversidad como riqueza para lograr el objetivo				
28. Fue notorio el trabajo en equipo				
29. La colaboración entre los integrantes del equipo es muy necesario.				
30. Hay buena comunicación en el equipo				
31. Las decisiones se toman en equipo				
32. Realizan simulaciones y juegos de roles.				
33. Expresan diferentes ideas sobre cómo mejorar el trabajo en equipo (herramientas, mapas conceptuales)				

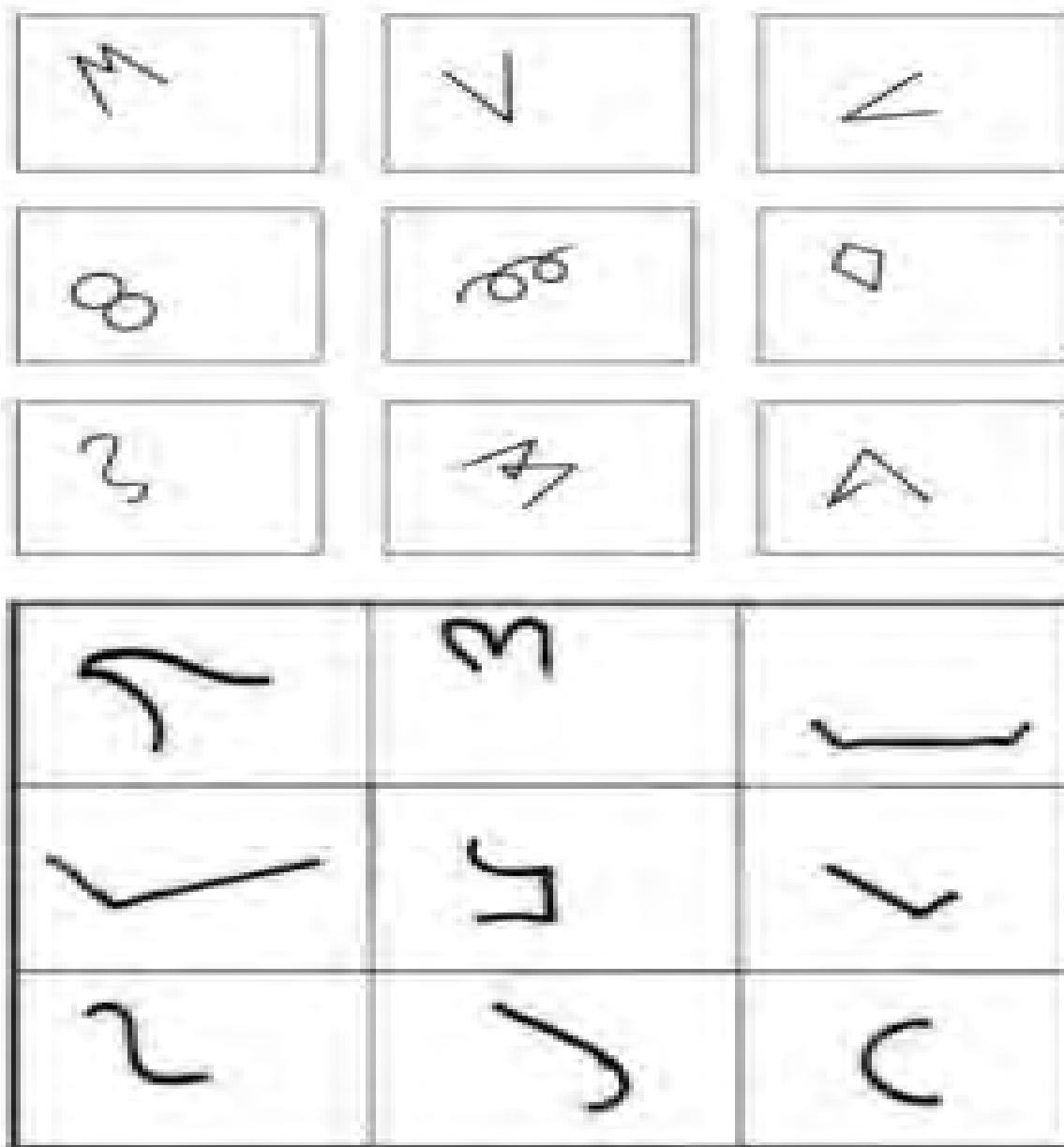
Test de Pensamiento Creativo 'Torrance' (TTCT)

Apellidos y Nombres: _____ Edad: _____ Grado: _____

Instrucciones

Acabamos un dibujo

Sobre esta página y la siguiente encontrarás dibujos incompletos, añadiendo elementos; puedes representar cosas interesantes: objetos, imágenes, lo que tú quieras. Desarrolla tu primera idea con el fin de ilustrar una historia lo más completa e interesante posible. Intenta encontrar ideas en las que nadie haya pensado antes. Recuerda escribir, debajo de cada dibujo, el título que le hayas dado.



Anexo 6

Base de datos

Nº	Flexibilidad			D1	BAREMO	Fluidez			D2	BAREMO	Originalidad				D3	BAREMO	Elaboración			D3	Creatividad	V2
	expresividad emocional	Articulación de la narración	Expresividad de los títulos			Movimiento o acción	Síntesis de figuras incompletas	Síntesis de líneas			Visualización inusual	Visualización interna	Ampliación o ruptura de límites	Humor			Riqueza de imágenes	Colorido de imágenes	Fantasia			
1	2	2	0	4	2	3	3	3	9	1	0	0	0	8	8	1	0	1	0	1	22	1
2	2	4	4	10	2	3	3	9	15	2	0	0	8	8	16	2	0	1	1	2	43	2
3	4	2	2	8	2	9	3	3	15	2	8	0	0	8	16	2	1	1	0	2	41	2
4	4	4	2	10	1	9	9	9	27	3	0	0	16	8	24	2	1	1	0	2	63	2
5	4	4	4	12	1	9	3	9	21	3	8	16	0	0	24	1	0	1	0	1	58	2
6	0	4	2	6	2	9	0	3	12	2	8	0	8	0	16	2	0	1	1	2	36	2
7	2	4	0	6	2	9	9	9	27	3	0	16	8	8	32	2	1	0	1	2	67	2
8	2	4	4	10	3	9	9	9	27	3	8	8	16	0	32	2	1	1	0	2	71	2
9	4	2	2	8	2	9	9	0	18	2	0	8	8	8	24	2	0	1	1	2	52	2
10	4	4	2	10	3	3	3	0	6	1	0	0	0	8	8	3	1	1	0	2	26	2
11	4	4	4	12	3	9	3	3	15	2	0	8	0	16	24	3	1	0	1	2	53	3
12	0	4	2	6	1	0	9	9	18	2	0	8	8	0	16	1	0	1	1	2	42	2
13	4	4	0	8	2	9	9	0	18	2	8	0	0	8	16	2	0	1	1	2	44	2
14	0	0	2	2	3	3	3	0	6	1	8	0	0	0	8	3	1	1	0	2	18	2
15	4	2	4	10	3	0	9	9	18	2	0	0	8	16	24	3	1	1	0	2	54	3
16	4	4	4	12	3	9	9	9	27	3	8	8	0	16	32	3	1	1	0	2	73	3
17	2	2	4	8	3	9	3	3	15	2	8	0	8	8	24	3	1	1	1	3	50	3
18	2	0	2	4	3	9	9	0	18	2	8	8	0	8	24	3	1	1	1	3	49	3
19	4	4	4	12	3	3	9	9	21	3	16	8	8	8	40	3	1	1	1	3	76	3

Nº	Metodología									D1	Adaptación							D2	Motivación							D3	Trabajo colaborativo							D4	V1			
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9		p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16		p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23		p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30			p31	p32	p33
1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	15	2	2	2	2	2	2	2	1	15	2	2	2	2	2	1	1	2	14	2	2	2	2	2	2	1	2	15	44
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16	1	1	2	2	2	2	2	2	14	1	1	1	1	1	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40	
3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	1	2	1	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	1	2	14	2	1	2	2	1	1	2	2	13	45
4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	1	2	2	2	15	2	1	1	2	2	2	2	2	14	41
5	1	1	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	1	2	2	2	14	1	2	2	2	2	1	2	2	14	2	2	2	1	2	2	2	1	14	44
6	2	2	2	2	2	1	2	2	2	16	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1	1	1	1	1	1	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	1	15	41
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	1	1	14	2	1	1	1	1	1	1	2	10	48
8	3	3	3	3	4	3	3	4	4	30	4	3	3	3	3	3	4	3	26	4	4	4	3	3	4	3	4	29	4	3	3	4	3	4	3	3	27	85
9	2	2	2	2	2	1	2	2	1	16	1	2	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	47
10	4	4	3	3	3	4	3	4	4	32	4	3	4	4	4	4	3	3	29	4	3	4	4	4	3	4	4	30	3	3	4	4	4	3	3	3	27	91
11	4	4	4	3	3	3	3	3	4	31	3	3	4	3	3	3	4	3	26	3	3	4	3	3	3	4	4	27	3	3	4	3	3	3	4	3	26	84
12	2	1	1	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	2	1	15	2	1	1	2	2	2	2	2	14	2	1	2	2	2	2	2	2	15	45
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	1	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	1	2	15	3	2	2	2	2	2	2	2	17	48
14	2	2	3	3	3	3	4	4	4	28	3	3	4	4	4	4	4	3	29	3	3	3	4	4	4	3	3	27	3	3	4	4	4	3	4	4	29	84
15	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34	4	3	4	4	4	4	3	4	30	4	4	3	4	3	4	4	4	30	4	3	4	4	4	3	4	4	30	94
16	3	3	4	3	3	3	4	3	4	30	4	3	4	4	4	4	4	4	31	4	4	4	4	4	4	4	4	32	3	3	3	4	3	3	3	4	26	93
17	2	2	2	3	4	4	3	3	3	26	3	4	3	3	3	3	4	4	27	4	4	4	4	3	3	3	3	28	4	4	3	3	3	4	4	3	28	81
18	4	4	4	3	3	3	3	3	4	31	3	3	4	4	3	3	3	3	26	3	4	3	3	3	3	3	4	26	4	3	4	3	4	4	4	3	29	83
19	3	3	4	4	4	4	3	3	3	31	4	3	4	4	4	4	3	3	29	4	4	4	4	4	4	3	3	30	3	3	3	3	4	4	4	4	28	90

Anexo 7

Confiabilidad del instrumento

Nº Encuestados	OBSERVACION DE RECURSOS EDUCATIVOS																																	Total Filas	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
1	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	46	
2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	45	
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	35	
4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	47	
5	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	32	
6	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	47	
7	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	40
8	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	41	
9	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	47	
10	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	47	
11	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	37	
12	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	46	
13	3	2	2	3	2	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	35	
14	3	2	2	3	2	4	2	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	37	
15	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	49	
16	2	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	43	
17	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	34	
18	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	2	37	
19	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	2	34	
S.C.C	61	60	61	60	57	64	56	61	69	63	48	57	62	64	59	62	72	72	67	64	72	63	63	70	76	65	58	63	68	57	58	55	63	779	
P.M.A	3.211	3.158	3.211	3.1579	3.0	3.368	2.947	3.2105	3.632	3.316	2.526	3.0	3.26	3.37	3.11	3.26	3.79	3.79	3.53	3.37	3.79	3.32	3.32	3.68	4.0	3.42	3.05	3.32	3.58	3.0	3.05	2.89	3.32	41.0	
D.S.T.	0.85	0.69	0.85	0.50	0.67	0.60	0.85	0.54	0.50	0.67	0.84	0.82	0.73	0.83	0.94	0.65	0.42	0.42	0.70	0.50	0.42	0.67	0.67	0.48	0.00	0.69	0.52	0.75	0.61	0.58	0.71	0.46	0.82	5.67	
Varianza	0.73	0.47	0.73	0.25	0.44	0.36	0.72	0.29	0.25	0.45	0.71	0.67	0.54	0.69	0.88	0.43	0.18	0.18	0.49	0.25	0.18	0.45	0.45	0.23	0.00	0.48	0.27	0.56	0.37	0.33	0.50	0.21	0.67	32.11	

S ²	6.60
S. ²	32.11
K	33
α	0.82

Nº Encuestados	OBSERVACIÓN DE CREATIVIDAD													Total Filas
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	2	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	29
2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	20
3	1	1	2	1	3	3	1	1	2	1	3	3	3	25
4	3	3	1	3	3	1	2	1	1	2	3	3	3	29
5	1	3	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	24
6	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	34
7	3	3	2	3	3	1	3	3	1	2	3	3	3	33
8	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	2	2	31
9	1	1	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	2	24
10	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	35
11	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	2	2	27
12	3	3	3	2	2	1	3	1	2	2	3	3	3	31
13	3	2	3	1	3	3	1	2	2	3	3	3	3	32
14	3	3	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	26
15	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	22
16	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	1	1	23
17	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	35
18	2	1	1	3	3	3	1	1	2	2	1	1	1	22
19	2	3	1	3	3	3	1	1	2	2	2	2	2	27
S.C.C	47	46	42	48	47	42	34	30	30	37	42	42	42	529
P.M.A	2.47	2.42	2.21	2.53	2.47	2.21	1.79	1.58	1.58	1.95	2.21	2.21	2.21	27.84
D.S.T.	0.77	0.77	0.79	0.70	0.61	0.85	0.79	0.69	0.51	0.71	0.79	0.79	0.79	4.73
Varianza	0.60	0.59	0.62	0.49	0.37	0.73	0.62	0.48	0.26	0.50	0.62	0.62	0.62	22.36

S_i^2	7.11
$S_{\cdot}^2$	22.36
K	13
α	0.74

Anexo 8

Registro Fotográfico

Fotografía 1

Aplicación del instrumento en la I.E. 50126-Tambo Real



Fotografía 2

Sesión de enseñanza en el aula



Fotografía 3
Infraestructura de la I.E. 50126-Tambo Real



Fotografía 4
Fachada de la I.E. 50126-Tambo Real





Anexo 9

Constancia de visita a la Institución Educativa

CONTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50126 "TAMBO REAL" DE LA COMUNIDAD DE TAMBO REAL, DISTRITO DE ZURITE, DE LA PROVINCIA DE ANTA, REGIÓN CUSCO.

HACE CONSTAR:

Que Coral Griselda **Zea Pacheco** y Estefani Shacanka **Villacorta Ramos** hicieron en esta institución la aplicación de su tesis "INNOVACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS (AUDIOVISUALES) PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL V CICLO MULTIGRADO DE LA I.E. 50126 TAMBO REAL – ZURITE – ANTA – CUSCO".

Se expide la presente a solicitud de los interesados para sus trámites correspondientes y para lo que le sea conveniente.

Tambo Real, Junio del 2022

Atentamente

Anexo 10

Solicitud de aplicación del instrumento

SOLICITO: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

SEÑOR: FIDEL CORONEL MOLINA
DIRECTOR DE LA I.E. N° 50126 TAMBO REAL

NOSOTRAS, CORAL GRISELDA ZEA PACHECO, identificada con DNI N° 47049799, con domicilio APV. 1 de Diciembre, C-1-B, SANTIAGO, Cusco, **Y ESTEFANI SHACENKA VILLACORTA RAMOS**, identificada con DNI N° 70580977, con domicilio Urubamba. Ante Ud. respetuosamente nos presentamos y exponemos:

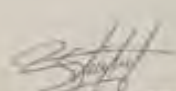
Que habiendo culminado nuestra carrera profesional de **EDUCACIÓN PRIMARIA** en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco (UNSAAC), solicitamos a Ud. permiso para realizar trabajo de investigación (Tesis) en su Institución sobre **"INNOVACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES"** para optar el grado de Licenciadas en educación.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a nuestra solicitud.

Cusco, 11 de Abril del 2022


CORAL GRISELDA ZEA PACHECO
DNI N° 47049799


ESTEFANI SHACENKA VILLACORTA RAMOS
DNI N° 70580977


Lc. Fidel Coronel Molina
DIRECTOR (a)

TR-11-04-22