

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE: LIC. PEDAGOGÍA DE LAS ARTES.



## TEMA:

Técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, 2022

## Autor:

Unda Olmedo Estefany Yesenia.

## Director:

MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

Ibarra, 2024.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003823026		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Unda Olmedo Estefany Yesenia		
DIRECCIÓN:	Atuntaqui		
EMAIL:	eyundao@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0991279871

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, 2022
AUTOR (ES):	Unda Olmedo Estefany Yesenia
FECHA: DD/MM/AAAA	08/02/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de las Artes
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

#### 2. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 08 días del mes de Febrero de 2024

#### EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Unda Olmedo Estefany Yesenia

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

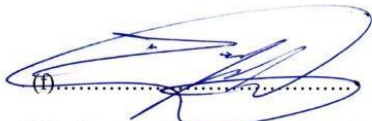
Ibarra, 08 de febrero de 2024

MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Darwin Alejandro Mafla Tobar  
C.C.:04011306840

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular "TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD CON EL USO DE MÚLTIPLES RECURSOS PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ABELARDO MONCAYO" 2022 elaborado por Estefany Yesenia Unda Olmedo, previo a la obtención del título de Licenciatura en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f) 

Msc. Darwin Alejandro Mafla Tobar  
C.C.: 040130684-0

(f) 

Msc. Virna Isabel Acosta Paredes  
C.C.: 100159863-8

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de investigación de manera muy especial a mis padres, mi madre María Mercedes Olmedo Valverde, mi padre Galo Javier Unda Cotacachi, ellos mi familia que, sin su apoyo desde los inicios de mi carrera, sus aportes e ideas para llevar a cabo mi proyecto de investigación, el cual representa a la perfección mi ser como persona, como estudiante y como mujer.

Mi esposo Manuel Ismael Andrade Cadena, con quien desde el primer momento supe que sería mi apoyo y lucharía junto a mí con su amor incondicional, comprensión y sobre todo su enorme paciencia durante el tiempo de realización de mi trabajo de investigación.

A todos mis docentes, amigos y demás familia, por formar parte de esta meta tan anhelada para mí y a todos quienes creyeron en mí y en mis capacidades.

## **AGRADECIMIENTO**

Siempre estoy agradecido por las bendiciones de Dios a lo largo de mi vida. Me gustaría agradecer a mi querida universidad Técnica del Norte por su formación profesional para lograr esta meta deseada. Agradezco a mis padres por su total confianza y apoyo incondicional, me brindaron valiosos consejos, aliento, amor y ahora son testigos de mi éxito. También me gustaría agradecer a mi director de tesis, MSC Darwin Mafla, y a mi opositora MSC Virna Isabel Acosta Paredes quienes pudieron guiarme durante todo el proceso y completar este proyecto de investigación con su conocimiento, enfoque y estilo de trabajo amigable. ¿Cómo podría no estar agradecida por todo el conocimiento que adquirí durante mi educación? Quiero agradecer a todos los que estuvieron conmigo y me ayudaron en el camino.

Con el más profundo amor y respeto, Yesenia Unda

## RESUMEN

El presente trabajo se centra en la pedagogía, utilizando como base la información recopilada de investigaciones con estudiantes, profesores y padres de familia. El objetivo es comprender la importancia de la creatividad en la educación y las dificultades que enfrentan los niños debido a la falta de técnicas modernas por parte de los docentes. La creatividad es fundamental para el aprendizaje de los niños y su desarrollo integral y los niños son vitales para el desarrollo de la sociedad, y su educación depende de maestros creativos que los guíen.

Por ello es relevante enseñar a los niños a conocer, comprender y crear les permite desenvolverse mejor en una sociedad cambiante. Sin estos principios básicos, los niños no podrán comprender ni participar activamente en la comunicación online. La creatividad incide directamente en el desarrollo cognitivo de los niños. Es necesario que los docentes implementen métodos modernos de enseñanza y que los padres se involucren en el aprendizaje de sus hijos.

**Palabras Claves:** Técnicas para el Desarrollo, Creatividad, Múltiples Recursos, Niños De Educación básica, Estrategias Metodológicas, Uso, Investigación, Solución del problema.

## ABSTRACT

This work focuses on pedagogy, using as a basis the information collected from research with students, teachers and parents. The objective is to understand the importance of creativity in education and the difficulties that children face due to the lack of modern techniques by teachers. Creativity is fundamental for children's learning and their comprehensive development and children are vital for the development of society, and their education depends on creative teachers who guide them.

Therefore, it is relevant to teach children to know, understand and create, allowing them to function better in a changing society. Without these basic principles, children will not be able to understand or actively participate in online communication. Creativity directly influences children's cognitive development. It is necessary for teachers to implement modern teaching methods and for parents to be involved in their children's learning.

**Keywords:** Development Techniques, Creativity, Multiple Resources, Basic Education Children, Methodological Strategies, Use, Research, Problem Solution.



## INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA .....	5
AGRADECIMIENTO .....	6
RESUMEN .....	7
1.....	7
ABSTRACT.....	8
2 INDICE DE CONTENIDO .....	9
3 ÍNDICE DE TABLAS .....	11
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	12
INTRODUCCIÓN .....	13
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos.....	15
CAPÍTULO I .....	16
MARCO TEÓRICO.....	16
3.1 El constructivismo .....	16
3.1.1 Importancia .....	16
3.1.2 La creatividad en el proceso constructivista.....	16
3.1.3 Aspectos básicos de un aprendizaje constructivista.....	16
3.2 La creatividad .....	17
3.2.1 Importancia .....	17
3.2.2 Elementos .....	17
3.3 El pensamiento creativo.....	19
3.3.1 Habilidades cognitivas para el desarrollo de la creatividad.....	19
3.3.2 El pensamiento creativo como un reto en el aula .....	19
3.4 Indicadores para medir la creatividad.....	20
3.4.1 Originalidad .....	21
3.4.2 Flexibilidad .....	21
3.4.3 Fluidez .....	21
3.4.4 Elaboración .....	22
3.5 El desarrollo de la creatividad.....	22
3.5.1 Beneficios del desarrollo de la creatividad .....	22
3.5.2 Técnicas para el desarrollo de la creatividad.....	23
3.6.1 Tipos de recursos artísticos.....	24

3.7.1 Elementos del currículo .....	25
3.8.1 Componentes de una planificación de aula.....	25
3.9.1 Importancia de la Guía didáctica .....	26
3.9.2 Estructura de la Guía didáctica .....	26
CAPITULO II: METODOLOGÍA .....	28
2.2.3 Diseño de la investigación.....	30
1.2.3 Enfoque de la investigación .....	31
1.4.1 Tamaño de muestra .....	32
1.4.2 Selección de muestra .....	32
4 CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	33
CAPÍTULO IV: PROPUESTA.....	42
CONCLUSIONES .....	80
RECOMENDACIONES.....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 PICO .....	13
Tabla 2 Elementos de la creatividad.....	18
Tabla 3 Enfoques relacionados con el individuo.....	18
Tabla 4 Indicadores para medir la Creatividad .....	20
Tabla 5 Etapas para la elaboración de la Guía- Inicio .....	27
Tabla 6 Etapas para la elaboración de la Guía- Desarrollo .....	27
Tabla 7 Etapas para la elaboración de la Guía- Cierre .....	27
Tabla 8 Encuesta a estudiantes de 5-7 años .....	38
Tabla 9 Encuesta a profesores de la Unidad Educativa "Abelardo Moncayo" .....	40
Tabla 10 Criterio de evaluación .....	73
Tabla 11 Criterio de evaluación.....	75
Tabla 12 Criterio de evaluación.....	77
Tabla 13 Criterio de evaluación .....	78

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Categoría apriorísticas .....	44
Ilustración 2 Estado de los indicadores: fluidez, originalidad y motivación.....	49
Ilustración 3 Categorías emergentes obtenidas durante el proceso de diagnóstico .....	51
Ilustración 4 Esquema de propuesta con analogías.....	53
Ilustración 5 Etapa de desarrollo cognitivo.....	66
Ilustración 6 Técnicas de creatividad .....	68
Ilustración 7 Apreciación del maestro sobre el texto.....	70
Ilustración 8 Escala de valoración para Educación General Básica 5 años en adelante.....	79
Ilustración 9 Fotografía.....	87

## INTRODUCCIÓN

### Antecedentes

¿Cómo influye la creatividad en los niños de educación básica U.E. Abelardo Moncayo a través del uso de recursos múltiples?

Tabla 1 PICO

<b>P</b>	<b>I</b>	<b>C</b>	<b>O</b>
<b>POBLACIÓN</b>	<b>INTERVENCIÓN</b>	<b>COMPARACIÓN</b>	<b>RESULTADO</b>
Niños de 5 a 7 años de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, parroquia Atuntaqui, cantón Antonio Ante.	Implementación de estrategias de aprendizaje y materiales educativos para fomentar la creatividad.	Se comparará el desarrollo de la creatividad en dos grupos: uno que recibe la intervención y otro que no.	Se espera que el grupo que reciba la intervención muestre un mayor progreso de la creatividad.

El tema del presente proyecto de investigación es: “Técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, 2022” en el cantón Antonio Ante -Atuntaqui; esto es muy importante porque la propuesta desarrollada nos permitirá mejorar los problemas que se han presentado en años anteriores como lo es la falta de creatividad de los estudiantes con el paso de los años.

Se puede mencionar (Calvachi, 2012) que la creatividad es una habilidad que existe en las diferentes etapas del desarrollo humano, más aún si consideramos los períodos sensibles que viven los niños y niñas en sus vidas. Su infancia debe considerarse la más adecuada para su desarrollo. La comprensión de su entorno y la expresión creativa de sus experiencias determinarán su armonioso desarrollo intelectual y social.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, en lo que respecta a los niños y niñas de la UE. Abelardo Moncayo de la ciudad Atuntaqui, motivó el desarrollo del proyecto de investigación, creyendo que el uso de herramientas innovadoras mejoraría la atención y promovería la expresión y la creatividad.

Problemas por uso limitado de varios recursos. Es decir, los niños son muy significativos para el desarrollo de la humanidad en la que existimos, porque su enseñanza depende de los profesores creadores que ayuden a los niños a desarrollarse; y sus consecuencias. Enseñar a los niños a reconocer, comprender y crear les ayudará a funcionar mejor en una sociedad en constante cambio, porque sin estos principios fundamentales, no podrán comprender ni comunicarse fácil y positivamente de manera lineal a lo largo de su larga existencia.

Es crucial realizar este estudio para comprender cómo la falta de métodos pedagógicos modernos por parte de los docentes conmueve el desarrollo de los niños. La dificultad de los padres para ayudar a sus hijos en este ámbito es evidente, ya que su limitada formación educativa (en su mayoría solo primaria) les impide brindar una mejor orientación y apoyo en las tareas escolares.

El impacto de la creatividad en el desarrollo infantil, este trabajo busca crear conciencia sobre el impacto directo de la creatividad en el desarrollo de niños y niñas, y a partir de ello, proponer soluciones viables.

Cambios en el sistema educativo y la necesidad de innovación, vivimos en una época de constantes cambios en el sistema educativo, el aprendizaje y todo lo relacionado con ellos. En este contexto, es necesario modificar la pedagogía y los métodos de enseñanza en función de las nuevas realidades.

El rol de las tecnologías educativas, durante años, los profesores han utilizado en el proceso educativo medios y recursos originalmente diseñados para otros fines. Las nuevas tecnologías educativas, sin sustituir la función educativa y humana de los pedagogos, pueden aumentar la eficiencia del trabajo, crear la obligación de trabajo de

los alumnos, mejorar el tiempo de aprendizaje, mejorar la motivación de la enseñanza y el aprendizaje, y asegurar la asimilación de las materias esenciales.

La investigación en la educación es crucial para comprender los desafíos actuales y encontrar soluciones innovadoras que potencien el desarrollo integral de los niños en un mundo en constante cambio. Las nuevas tecnologías educativas, utilizadas de forma adecuada, pueden ser un aliado fundamental en este proceso.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

- Compilar en una guía interactiva, diversas técnicas para el desarrollo de la creatividad mediante la utilización de recursos didácticos que se implementara en niños de educación General Básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo.

### ***Objetivos Específicos***

- Identificar el nivel de creatividad de los niños de educación básica en la Unidad Educativa Abelardo Moncayo mediante herramientas y pruebas específicas.
- Diseñar y seleccionar material bibliográfico de técnicas pedagógicas que hayan demostrado ser efectivas para fomentar la creatividad en niños de la misma edad, considerando la diversidad de recursos disponibles.
- Implementar una guía didáctica para proporcionar a la comunidad educativa una herramienta valiosa para activar la creatividad en los estudiantes de educación básica aplicando técnicas y recursos.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 3.1 El constructivismo

Bernheim (2011) recopila las afirmaciones más importantes sobre el paradigma constructivista, por lo que esta teoría se basa en el estudiante como constructor o generador de su conocimiento mediante la guía del profesional de la docencia, donde juega un papel importante como orientador en el proceso.

#### *3.1.1 Importancia*

Desde el punto de vista de Serrano & Pons (2011) esta corriente pedagógica surge a partir de una profunda necesidad de cambio y renovación del aprendizaje ante una mejor interpretación de la cognición del individuo y sus necesidades aportando una visión más humanista de la educación.

#### *3.1.2 La creatividad en el proceso constructivista*

Por otro lado, el constructivismo refiriéndose al sujeto como constructor de su conocimiento es evidente que la capacidad creadora en este proceso es de gran importancia, pues, impulsa el desarrollo de ésta en el individuo para que de esta manera aporte soluciones innovadoras ante cualquier problemática que se presente a lo largo del proceso de generar conocimiento o en su vida cotidiana (Silva, 2005).

#### *3.1.3 Aspectos básicos de un aprendizaje constructivista*

Existen algunos modelos constructivistas, sin embargo, en general si se habla de constructivismo se pueden diferenciar momentos que son básicos de este paradigma para la construcción del conocimiento:

**Conocimientos previos.** Evocar o experiencias anteriores del sujeto para que este se relacione con la nueva tarea o conocimiento y exista un aprendizaje significativo.



**Reorganización interna de esquemas.** Relaciona lo que ya sabe con la nueva actividad para obtener un conocimiento nuevo.

**Componente Afectivo.** Es indispensable en el proceso motivar al sujeto, fomentar el autoconocimiento, la socialización y tener en cuenta el contexto en el que se desarrolla (Bernheim, 2011).

## **3.2 La creatividad**

Marín (2003) Se ha mencionado que la creatividad se puede definir como la capacidad de una persona para ser original, creativo o inventor. En este contexto, se considera una característica inusual de personas inteligentes y, en ocasiones, de sociedades inapropiadas. A pesar de estas objeciones, existe consentimiento en que es vital para la humanidad porque impregna todos los campos del conocimiento, aportando así progreso y beneficio social. - Existir y actuar en beneficio de la sociedad.

### ***3.2.1 Importancia***

Desde una perspectiva histórica, la creatividad se desarrolló en primer lugar en un contexto artístico, entre poetas y pintores, ya en el siglo XX, es que empieza a vincularse con las ciencias cuando se la considera una cualidad del intelecto del hombre, la misma que puede ser potenciada desde la educación (Marín, 2003). Por lo tanto, podemos ver la importancia de la creatividad a lo largo de la historia de la humanidad, ha contribuido al progreso social como herramienta y seguirá siendo parte fundamental de la sociedad, por lo que es importante desarrollar la creatividad de las personas.

### ***3.2.2 Elementos***

De acuerdo con Guilera (2011) el estudio de la creatividad es amplio, no obstante, la mayoría de las investigaciones concuerdan que para crear hay que tomar en cuenta cuatro aspectos enlistados a continuación:

Tabla 2 Elementos de la creatividad

Autor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para ser creativo debe tener aptitud y actitud.</li> </ul>
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conjunto de métodos o reglas para crear.</li> </ul>
Producto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultado del proceso de creación.</li> </ul>
Dimensión social	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El aporte del producto a la sociedad.</li> </ul>

Cada elemento tiene sus componentes, Guilera (2011) considera que cada enfoque se encuentran componentes propios de cada uno, los más relevantes para el presente estudio son aquellos enfoques relacionados con el individuo que crea, como, por ejemplo, que necesita para ser creativo, el mismo autor especifica ciertas cosas respecto a la actitud y aptitud del sujeto que crea que se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 3 Enfoques relacionados con el individuo

Enfoques relacionados con el Individuo	
<p><i>Actitudinales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Instinto de Curiosidad</li> <li><input type="checkbox"/> Inconformismo</li> <li><input type="checkbox"/> Motivación</li> <li><input type="checkbox"/> Profundidad</li> <li><input type="checkbox"/> Perseverancia</li> <li><input type="checkbox"/> Autoestima</li> </ul>	<p><i>Aptitudinales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Sensibilidad Perceptiva</li> <li><input type="checkbox"/> Detección y delimitación de problemas</li> <li><input type="checkbox"/> Análisis de problemas</li> <li><input type="checkbox"/> Planificación para solucionar problemas</li> <li>• Capacidad de elaboración</li> </ul>

Evidentemente la actitud creativa parte del ser mismo del individuo, nace de su interior son aspectos no imperceptibles a simple vista pero muy importante al momento de crear que sin la actitud adecuada es prácticamente imposible. Por otro lado, las aptitudes creativas son más comunes en las personas, pero ninguna de las dos por si sola hacen a un sujeto innovador y creativo.

### 3.3 El pensamiento creativo

Sánchez (2020) señala que el pensamiento creativo es una de las habilidades más valoradas en el mundo laboral de nuestros tiempos, por lo que la educación debería estar direccionada a su desarrollo y fortalecimiento desde edades tempranas. Hay tres elementos que influyen en el progreso del pensamiento creativo: las capacidades cognitivas, los rasgos de temperamento y la influencia del entorno profesional. Desarrollar la creatividad requiere fortalecer el pensamiento y la creatividad mejorando las habilidades cognitivas y creando un entorno de aula innovador. Las habilidades cognitivas que se ha considerado más importantes para poder trabajar en el desarrollo de la creatividad son:

#### 3.3.1 *Habilidades cognitivas para el desarrollo de la creatividad*

**Flexibilidad del pensamiento.** “El pensamiento flexible es la capacidad de pensar en las cosas de una manera nueva o diferente.” (Jacobson, 2022, 8). Es importante para la resolución de problemas ya que al trabajar en él nos da una visión de 360 grados de las cosas.

**Capacidad de observación.** Toledo (2017) afirma que la capacidad de observación es la atención a los detalles inclusive percibir cosas que no están a simple vista.

**Curiosidad y Motivación.** La curiosidad es una necesidad de conocimiento que con la ayuda de la motivación hace que éste deseo de conocer se presente de manera natural, ambas, son necesarias para la resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento crítico, etc. (Sánchez, 2020)

#### 3.3.2 *El pensamiento creativo como un reto en el aula*

Como afirma Klimenko (2008) la creatividad representa un desafío en la educación actual; las nuevas generaciones tienen la responsabilidad de encaminar todo ese avance hacia una vía más sostenible, por esto la labor de la educación es desarrollar habilidades de indagación e innovación donde se apunte a un modelo pedagógico que promueva la creatividad bajo una enseñanza contextualizada al servicio de la sociedad.

Uno de los elementos de la creatividad es el proceso; Como afirma Klimenko (2008) la creatividad representa un desafío en la educación actual; las nuevas generaciones tienen la responsabilidad de encaminar todo ese avance hacia una vía más sostenible, por esto la labor de la educación es desarrollar habilidades de indagación e innovación donde se apunte a un modelo pedagógico que promueva la creatividad bajo una enseñanza contextualizada al servicio de la sociedad.

(pág. 204). Siendo así, el desarrollo de la creatividad en los estudiantes no pueden ser actividades arbitrarias, pues, es algo sumamente serio que conlleva una secuencia, tomando en cuenta habilidades del intelecto del individuo; por lo que el docente debe empaparse de conocimiento de tal manera que no ponga barreras en la manifestaciones creativas del estudiante, más bien, el docente juntamente con la institución educativa deben trabajar por robustecer el quehacer educativo y los procesos de enseñanza en servicio de la sociedad; como se lo ha explicado, la creatividad es una gran herramienta para ello, entonces, la educación debe estar direccionada a potenciar la creatividad debido a sus implicaciones positivas en el proceso enseñanza aprendizaje.

### 3.4 Indicadores para medir la creatividad

De acuerdo con Marín (2003) existen indicadores principales y secundarios para medir la creatividad en un sujeto.

Tabla 4 Indicadores para medir la Creatividad

Indicadores para medir la Creatividad	
<p><i>Principales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalidad</li> <li>• Flexibilidad •</li> </ul> <p>Fluidez</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración</li> </ul>	<p><i>Secundarios</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis</li> <li>• Síntesis</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Sensibilidad a los problemas</li> <li>• Redefinición</li> <li>• Nivel de inventiva</li> </ul>

Aun cuando los indicadores para medir la creatividad y su relevancia difieran entre cada cual, para los fines del presente trabajo se tomará en cuenta los principales en consideración del autor anteriormente citado.

### ***3.4.1 Originalidad***

Este componente evalúa la capacidad que las personas tienen para innovar, es decir, de producir o aportar con ideas únicas (Santaella, 2006). Desde el punto de vista de Marín (2003) es uno de los elementos más significativos para medir la creatividad en un sujeto y de la misma manera al momento de ejecutar un plan para potenciar la creatividad por lo general dan gran relevancia a la originalidad.

### ***3.4.2 Flexibilidad***

Ciertas personas se apegan excesivamente a sus planes, modos de pensar, ideas, etc., este tipo de rigidez hace que ante un suceso imprevisto no se adaptan, se bloquean y se les imposibilita encontrar una solución. Por ello, los sujetos flexibles al tener una mentalidad abierta al cambio, ante un problema, fácilmente modifican ideas, transforman rutinas o buscan nuevas posibilidades para solucionar cualquier adversidad (Sahakian et al., 2021). De igual forma según Marín (2003) este elemento ha ganado relevancia en ésta época al momento de evaluar la creatividad de un sujeto; en cierto modo, la exigencia del ámbito laboral de un mundo globalizado al parecer apunta a individuos con alta adaptabilidad, respuestas rápidas y con un abanico de soluciones ante una dificultad.

### ***3.4.3 Fluidez***

Santaella (2006) señala que la fluidez se refiere a la producción de ideas innovadoras de una forma rápida, al momento de valorar éste elemento en los test básicamente se fijan en el número de respuestas dadas por el evaluado.

### ***3.4.4 Elaboración***

Se refiere a la suficiencia del individuo ante su producto, dicho de otra manera, se valora la minuciosidad, el perfeccionamiento, la disciplina, persistencia, etc.

## **3.5 El desarrollo de la creatividad**

Como se mencionó anteriormente, la creatividad está estrechamente relacionada con el progreso social y el progreso tecnológico de la colectividad. Desde una perspectiva individual, la creatividad mejora las habilidades para resolver problemas, pero a medida que se desarrolla la creatividad, los beneficios de esta investigación para niños y jóvenes se vuelven evidentes.

### ***3.5.1 Beneficios del desarrollo de la creatividad***

“El desarrollo de las capacidades artísticas es de gran importancia para el proceso de crecimiento en los niños, les ayuda a expresarse por sí mismos, construir un pensamiento abstracto, les proporciona realizar elecciones y enfrentar dificultades” (Peña, 2014, párr. 1). Incluso, la misma autora afirma que con las mismas actividades existe un desarrollo afectivo en los sujetos. De cualquier manera, éste desarrollo mediante actividades artísticas no solo sirve para potenciar la creatividad en los niños sino en los adolescentes y porque no en los adultos, todo depende del contexto en el que docente se desenvuelva. Efectivamente, los beneficios de potenciar la creatividad son lógicos de los cuales se ha hablado ampliamente, sin embargo, las bondades afectivas son:

**Autoestima.** Adquieren confianza en sus propias capacidades al realizar las actividades y visualizar su producto final.

**Sociabilidad.** Se vuelven más abiertos, tolerantes, pacientes al enfrentarse a las relaciones entre compañeros propios de la actividad.

**Autoconciencia.** Al enfrentarse a la actividad creativa el sujeto es estimulado a pensar por sí mismo y a expresarse sin miedo a represalias en un ambiente de confianza, lo que le permite tener conciencia de sus emociones y expresiones ya que surgen naturalmente.

**Comunicación.** En el ambiente artístico generado por el docente, el estudiante se siente cómodo y de esa manera exterioriza sus emociones que pudieron estar reprimidas por sentimientos negativos como inseguridad, frustración, ira, etc.; que básicamente es lo que se debe evitar.

**Integridad.** Cuando el individuo se siente realizado en su papel ya sea de estudiante, de trabajador, etc., en el desarrollo de la actividad artística se siente integrado al estar en contacto con su talento personal.

### ***3.5.2 Técnicas para el desarrollo de la creatividad***

Existen muchas técnicas para el desarrollo creativo, y actualmente se han seleccionado tres técnicas basadas en métodos de educación para niños y jóvenes.

**El juego.** Una de las mejores técnicas para potenciar la creatividad ha sido el juego, la lúdica impulsa la creatividad de una forma divertida y significativa a la vez, pero, con actividades cuidadosamente planificadas por el docente, lo que no implica que se debe perder la flexibilidad y la permeabilidad del juego creativo que en esencia lo que se quiere conseguir es un despertar innovador del sujeto, eso sí, mediante actividades no improvisadas en un taller creativo (Klimenko, 2008).

**El material didáctico.** Montessori (2008) citado en Esteves y otros (2018) explica que el material concreto despierta la actitud y aptitud creativa en los estudiantes atrapando su curiosidad e incentivando la necesidad de aprender.

**Interpretación teatral.** La escuela de teatro de Barcelona en su blog afirma que la dramatización desarrolla en el individuo la capacidad creativa y de solucionar problemas de una manera no convencional; potenciando el

pensamiento divergente que se relaciona con la capacidad creativa desde el punto de vista cognitivo (El timbal, 2011).

### **3.6 Recursos artísticos**

Como dice Llanos (2020) el arte es una actividad que se encuentra dentro del ser humano y representa una fuente transformadora, social, cohesionadora, etc., que hace que el individuo se sienta bien consigo mismo y con su entorno; enriquecida de grandes beneficios para el hombre y la sociedad. Por ello, los recursos artísticos son manifestaciones del arte y la creatividad que se enlazan dinámicamente para ofrecer innumerables beneficios.

#### ***3.6.1 Tipos de recursos artísticos***

Jiménez (2022) explica que existen tres tipos de recursos artísticos:

**Recursos Plásticos.** Prepondera el lenguaje visual, son materiales con los que el individuo puede modelar o transformar de alguna manera; expresando su imaginación o su realidad, por ejemplo: la pintura, escultura, dibujo, etc. (Palópoli & Palópoli, 2005).

**Recursos Lingüísticos.** Se relacionan básicamente con la lectura la escritura, hablar y escuchar; por ejemplo: los cuentos, la poesía, etc.

**Recursos Sonoros.** Tiene que ver con expresiones artísticas relacionadas con la música, por ejemplo, un teatro sonoro, poesía sonora, etc.

### **3.7 El currículo en la educación**

Citando a Jiménez (2018) el currículo educativo son los propósitos a los que se quiere llegar en el ámbito educativo, en el que los elementos del mismo interactúan para hacer del proceso un sistema integral de formación.



### ***3.7.1 Elementos del currículo***

Existen varias clasificaciones en lo que a elementos del currículo se refiere, no obstante, el currículo ecuatoriano se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Los currículos de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado, que constituyen la propuesta de enseñanza obligatoria, se componen por: el perfil de salida, en el epígrafe 5; los objetivos integradores de los subniveles, una secuencia para lograrlo, y los objetivos generales de cada área; los objetivos específicos de las áreas y asignaturas para cada subnivel; los contenidos, expresados en las destrezas con criterios de desempeño; las orientaciones metodológicas y criterios de evaluación. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 13)

## **3.8 La planificación**

Teniendo en cuenta a Carriazo y otros (2020) la planeación educativa permite prever los elementos necesarios para la clase, es una herramienta indispensable para secuenciar las actividades necesarias para alcanzar los objetivos deseados.

### ***3.8.1 Componentes de una planificación de aula***

Existen varios formatos de planeación, todo depende de las exigencias y necesidades del docente y de la unidad educativa, sin embargo, siempre deben tener elementos importantes como los datos informativos de la institución, del docente, el tiempo de duración de la clase, fecha, asignatura, tema, objetivo, destreza con criterio de desempeño, actividades, recursos, evaluación, etc.

## **3.9 Guía didáctica**

La guía didáctica en primera instancia fue creada específicamente para la educación a distancia, pues según García & De la Cruz (2014) las guías didácticas “constituyen un recurso tradicional en el proceso enseñanza aprendizaje, actualmente su uso no es el que

realmente debe tener por parte del profesor para perfeccionar su labor docente, especialmente en lo concerniente al trabajo independiente del estudiante” (pág. 164) por tanto el papel de la guía didáctica en el proceso pedagógico es relevante desde una perspectiva mediadora entre el docente y el estudiante, promoviendo el rol de orientador por parte del docente y de autonomía del discente.

### ***3.9.1 Importancia de la Guía didáctica***

Las guías didácticas guardan una estrecha relación con el constructivismo que sienta las bases de una formación autónoma y creadora, pues, son los cimientos del presente trabajo, no obstante, la guía didáctica guarda esa relación siempre y cuando se tenga presente el funcionamiento como tal en relación al aprendizaje del constructivismo que hace énfasis en los conocimientos previos, la interacción con el docente como orientador del proceso y al final la construcción del conocimiento (García & De la Cruz, 2014).

### ***3.9.2 Estructura de la Guía didáctica***

A partir del punto de vista de Villodre y otros (2014) “una guía debe presentar una estructura que integre estrategias de inicio, de desarrollo y cierre” (pág. 1). Ahora bien, dentro de éste esquema es donde se debe crear las actividades pensando en promover un aprendizaje creativo del estudiante desde el constructivismo.

De acuerdo con Hernández (2019) en la elaboración de una guía didáctica se debe considerar la secuencia pedagógica, en la que, en cada etapa se debe reflexionar en los siguientes aspectos, seguidamente se mostrarán tres tablas con los respectivos miramientos.

Tabla 5 Etapas para la elaboración de la Guía- Inicio

Inicio	
<p><i>Docente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la atención</li> <li>• Establecer el propósito</li> <li>• Motivar</li> <li>• Visión previa del tema</li> <li>• Conocer normas de evaluación</li> <li>• Recuperar conocimientos previos</li> </ul>	<p><i>Actividad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica de animación</li> <li>• Dar a conocer el objetivo</li> <li>• Cuestionar que podrán aprender •</li> </ul> <p>Utilizar una imagen, video, etc</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar a conocer como se evaluará</li> <li>• Evocarlos mediante una discusión guiada</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración</li> </ul>	

Tabla 6 Etapas para la elaboración de la Guía- Desarrollo

Desarrollo	
<p><i>Docente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tratar la nueva información</li> <li>• Dirigir la atención</li> <li>• Utilizar estrategias de enseñanza</li> <li>• Practicar</li> <li>• Retroalimentar</li> </ul>	<p><i>Actividad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar la información</li> <li>• Motivar a adentrarse en el tema</li> <li>• Investigar, compartir y exponer para profundizar en el tema</li> <li>• Elaborar un collage y repasar</li> <li>• Puede ser de forma oral, escrita, etc.</li> </ul>

Tabla 7 Etapas para la elaboración de la Guía- Cierre

Cierre	
<p><i>Docente</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir el tema</li> <li>• Transferir el aprendizaje</li> <li>• Explicar lo aprendido</li> <li>• Evaluar</li> <li>• Retroalimentar</li> </ul>	<p><i>Actividad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de preguntas y respuestas</li> <li>• Relacionar lo aprendido con experiencia previas</li> <li>• Presentar el producto final</li> <li>• Realizar la evaluación Final</li> <li>• Retroalimentar de acuerdo al tema</li> </ul>

Para ser claros, si bien la planificación y la secuenciación son esenciales para que los profesores comuniquen sus intenciones a los estudiantes, el énfasis en las actividades no debe ser arbitrario; Tampoco las camisas de fuerza de la planificación obstaculizarán el flujo de la comunidad artística creativa y la amistad, lo cual ciertamente lo hace. La investigación se facilita porque, como se mencionó anteriormente, el ambiente del aula es esencial para la expresión del yo creativo personal.

## **CAPITULO II: METODOLOGÍA**

### **1.1 Metodología General**

Esta investigación se llevará a cabo utilizando un enfoque de método mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos para lograr una comprensión unificada del desarrollo de la creatividad en niños de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Abelardo Moncayo.

El nivel de investigación será exploratorio y se utilizará un estudio correlacional para determinar la relación entre variables. Se utilizarán métodos como revisión de literatura, encuestas y entrevistas. Las herramientas de investigación incluirán un cuestionario estructurado y una guía de entrevistas para garantizar una recopilación de datos completa y rica para el desarrollo de la guía interactiva. Estos estudios se centran en la resolución de problemas obvios en el aula. Básicamente, se trata de un estudio exploratorio que ayuda a explorar nuevos fenómenos.

Características de la investigación exploratoria:

- Flexibilidad y falta de una organización predeterminada.
- Su finalidad principal es acercar al investigador al objeto de investigación.

- Proporcionar información relevante para formular hipótesis que se utilizarán más adelante.
- Sus objetivos principales son:
- Identificar el entorno o situación.
- Obtener una hipótesis inicial de la investigación.
- Servir de aporte para futuras investigaciones.

En base a los objetivos expuestos, será una investigación de carácter interpretativo, indagatoria y evaluativa.

Como Dinarte (2011), Los métodos de investigación buscan aprendizajes que sean importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Se ofrece una situación de aprendizaje constructivista que permite a los estudiantes aprender haciendo, reflexionar sobre su aprendizaje e integrar elementos que les faciliten recordar y recordar conocimientos.

En relación al planteamiento del problema, es una investigación descriptiva, porque detalla las características de la realidad a estudiar para comprenderla de manera exacta. Según Mejía (2020), procura dar información importante en cuanto a la situación de la población que se realiza el estudio. Esta forma de investigar “describe”, no explica.

## **1.2 Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación**

### **1.2.1 Tipo de investigación**

El presente trabajo realizado “técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de la unidad educativa Abelardo Moncayo años lectivo 2002” Se basa en la ciencia aplicada y tiene como objetivo explorar y describir métodos de enseñanza activos en la educación cultural y artística.

Para Tamayo (2002), la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente”.

Al respecto, Sabino (1992), la investigación descriptiva se basa en la realidad y su característica principal es brindar explicaciones correctas. El propósito de la investigación descriptiva es revelar las características esenciales de un conjunto homogéneo de fenómenos. Con base en lo anterior se puede concluir que la investigación descriptiva es un tipo de investigación que aborda aspectos muy específicos de la realidad.

### **1.2.2 Nivel de la investigación**

El nivel o extensión de la investigación relacionado con la profundidad del objeto de investigación es descriptivo, ya que incluye una descripción del fenómeno bajo análisis. Además, Méndez (2003), indica que la investigación descriptiva utiliza criterios sistemáticos que permiten manifestar la estructura de los fenómenos en estudio, además ayuda a establecer comportamientos concretos manejando técnicas específicas de recolección de información. Integrado a esto, Ramos (2017), el diseño descriptivo busca caracterizar, exponer, describir, presentar o identificar aspectos propios de una determinada variable, por ejemplo, expresar en porcentajes el número de participantes que presentan interés en el estudio.

Además, se considera investigación relacional porque es la capacidad de pensar y actuar de acuerdo con principios y estándares para lograr objetivos y, por lo tanto, sólo puede ser científica hasta cierto punto. Finalmente, por el período de estudio, se considera un estudio transversal, que es un estudio observacional que analiza datos sobre variables demográficas recopilados durante un período de tiempo.

### ***2.2.3 Diseño de la investigación***

Este artículo es un diseño no experimental para estudiantes de primer año de secundaria. La variable dependiente es diversión y la variable independiente es creatividad. Por ello,

en este diseño intentamos observar fenómenos o eventos que ocurren en el entorno natural para poder analizarlos rápidamente. En los estudios no experimentales no se construye la situación, sino que se observa el contexto existente.

### ***1.2.3 Enfoque de la investigación***

El método utilizado fue cualitativo, recogiendo datos a través de entrevistas y observaciones para determinar el uso de los juegos en la educación artística. Se considera una herramienta multimétodo que incluye enfoques interpretativos y naturalistas del objeto de investigación. La investigación cualitativa implica el uso y almacenamiento de una variedad de materiales, como entrevistas, experiencias personales, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, voces que describen prácticas existentes y contextos problemáticos.

### **1.3 Técnica e instrumentos de investigación**

La técnica utilizada es observacional porque se basa en elementos de indagación basados directamente en hechos pasados surgidos de la práctica pre profesional y del contacto directo con los estudiantes en un entorno educativo. Las guías de observación son esenciales como herramienta de investigación para que los observadores aprendan más sobre el tema de investigación; También es una forma de recopilar y obtener datos e información sobre eventos o fenómenos.

### **1.4 Población de estudio, tamaño y selección de la muestra**

La población según Franco (2014) es la unidad de cosas que concuerdan con ciertas especificaciones, elementos o individuos similares y sobre las que se desea deducir. En este contexto, Arias F. (2006) define que una población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales se estudian detalladamente los resultados de la investigación. Esto está limitado por las preguntas y objetivos del estudio. El grupo objetivo del estudio son niños de entre 5 y 7 años que hayan completado la escuela primaria. La unidad educativa de Abelardo Moncayo utilizó estos datos para encontrar una solución al problema.

### ***1.4.1 Tamaño de muestra***

El tamaño de la muestra en una muestra por conveniencia no está determinado por fórmulas estadísticas, sino por la conveniencia del investigador. El investigador puede seleccionar el tamaño de la muestra que considere necesario para obtener resultados confiables. El tamaño de la muestra por conveniencia puede variar según la naturaleza de la población. Por ejemplo, si la población es homogénea, un tamaño de muestra menor puede ser suficiente. Sin embargo, si la población es heterogénea, se puede requerir un tamaño de muestra mayor.

En el caso de la encuesta sobre la enseñanza didáctica en la educación, dirigida a estudiantes, el tamaño de la muestra puede ser de 30 a 100 estudiantes. Este tamaño de muestra es suficiente para obtener resultados confiables sobre la clarividencia de los estudiantes sobre la enseñanza y el aprendizaje.

### ***1.4.2 Selección de muestra***

- En el caso de la encuesta realizada en la unidad educativa “Abelardo Moncayo”, se podrá utilizar una muestra aleatoria. Este tipo de muestreo se basa en la habilidad de accesibilidad, la disponibilidad de personas para ser incluidas en la muestra, dentro de un período de tiempo determinado o en alguna otra práctica específica del tema.

Muestra de 30 estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa “Abelardo Moncayo” de entre 5 a 7 años.



## **CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

### **Resultados**

Los resultados de las encuestas a estudiantes sobre pedagogía pueden proporcionar información valiosa sobre las percepciones de los estudiantes sobre la enseñanza y el aprendizaje en entornos educativos. Esta información se puede utilizar para mejorar la calidad de la enseñanza e identificar oportunidades de mejora.

Algunos de los resultados que se pueden obtener de una encuesta de este tipo incluyen:

- Percepción de los alumnos sobre la eficacia de las estrategias didácticas utilizadas por los docentes. Los alumnos pueden proporcionar información sobre qué estrategias didácticas les resultan más efectivas, cuáles les resultan menos efectivas, y cuáles les gustaría ver utilizadas con más frecuencia.
- Percepción de los alumnos sobre el papel del profesor en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los estudiantes pueden proporcionar información sobre las características y comportamientos de los docentes que creen que son más importantes para un buen aprendizaje.
- Percepción de los estudiantes sobre su propio aprendizaje. Los estudiantes pueden proporcionar información sobre cómo se sienten con su propio aprendizaje, qué áreas les resultan más difíciles, y qué necesitan para mejorar su aprendizaje.

Para obtener resultados útiles, es importante que la encuesta esté bien diseñada y que tenga en cuenta los objetivos de la investigación. La encuesta debe incluir preguntas que sean claras y concisas, y que permitan obtener información relevante. Además, es importante que la encuesta sea aplicada a una modelo representativa de estudiantes.

### **Encuesta**

Encuesta sobre la enseñanza didáctica en la educación

Objetivo:

Obtener información sobre la percepción de los estudiantes sobre la enseñanza didáctica en la educación.

Preguntas:

1. ¿Qué estrategias didácticas consideras más efectivas para el aprendizaje?
    - Estrategias activas: aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, etc.
    - Estrategias expositivas: conferencias, explicaciones, etc.
    - Estrategias de evaluación: exámenes, tareas, trabajos, etc.
  2. ¿Qué características y comportamientos de los docentes consideras más importantes para un buen aprendizaje?
    - Conocimiento del tema: dominio del contenido de la asignatura.
    - Habilidades didácticas: capacidad para organizar y gestionar el aprendizaje.
    - Claridad en la comunicación: capacidad para explicar y transmitir información de forma clara y comprensible.
    - Motivación: capacidad para despertar el interés y la curiosidad de los estudiantes.
    - Empatía: capacidad para comprender las necesidades y dificultades de los estudiantes.
  3. ¿Cómo te sientes con tu propio aprendizaje?
    - Me siento motivado y comprometido con mi aprendizaje.
    - Me siento desafiado y estimulado por mi aprendizaje.
    - Me siento capaz de aprender y comprender los contenidos de la asignatura.
  4. ¿Qué áreas te resultan más difíciles?
    - Específicamente, ¿qué áreas de la asignatura te resultan más difíciles?
  5. ¿Qué necesitas para mejorar tu aprendizaje?
    - ¿Qué estrategias didácticas te gustaría ver utilizadas con más frecuencia?
    - ¿Qué características y comportamientos de los docentes te gustaría que tuvieran?
- Información adicional:
- Grado:
  - Asignatura:
  - Nombre del docente:

### **Discusión.**

Los resultados de la encuesta a 30 estudiantes sobre la enseñanza didáctica en la educación proporcionan información valiosa sobre la percepción de los estudiantes sobre la enseñanza y el aprendizaje en el contexto educativo. En particular, los resultados sugieren que los docentes deberían utilizar con más frecuencia estrategias didácticas activas, y que deberían desarrollar sus habilidades didácticas y su capacidad para motivar a los estudiantes.

La observación del aula y las entrevistas a docentes y estudiantes pueden proporcionar información adicional sobre estos resultados.

#### Observación del aula

La observación del aula puede proporcionar información sobre cómo se implementan las estrategias didácticas en la práctica. Por ejemplo, un observador podría observar si los docentes utilizan estrategias activas como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo. También podría observar cómo los docentes implementan estas estrategias, y cómo los estudiantes responden a ellas.

En este caso, la observación del aula podría mostrar que los docentes utilizan una variedad de estrategias didácticas, pero que las estrategias activas son menos frecuentes que las estrategias expositivas. También podría mostrar que los estudiantes están más motivados y participan más en las clases cuando se utilizan estrategias activas.

#### Entrevistas a docentes y estudiantes

Las entrevistas a docentes y estudiantes pueden proporcionar información sobre sus percepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje. Por ejemplo, un entrevistador podría preguntar a los docentes sobre sus razones para utilizar determinadas estrategias didácticas, y sobre sus percepciones sobre la efectividad de estas estrategias. También podría preguntar a los estudiantes sobre sus experiencias de aprendizaje, y sobre sus sugerencias para mejorar la enseñanza.

En este caso, las entrevistas a docentes y estudiantes podrían proporcionar información sobre las razones por las que los docentes utilizan menos estrategias activas. Por ejemplo, los docentes podrían mencionar que creen que las estrategias activas son más difíciles de implementar, o que requieren más tiempo de preparación. Los estudiantes podrían mencionar que las estrategias activas pueden ser más desafiantes, pero que también son más gratificantes.

La observación del aula y las entrevistas a docentes y estudiantes pueden proporcionar información adicional sobre los resultados de la encuesta a estudiantes sobre la enseñanza didáctica en la educación. Esta información puede usarse para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y para identificar áreas de mejora.

En particular, la observación del aula y las entrevistas a docentes y estudiantes pueden proporcionar información sobre las siguientes áreas:

- Eficacia de las estrategias didácticas activas
- Razones por las que los docentes utilizan menos estrategias activas
- Percepciones de los estudiantes sobre las estrategias activas

Esta información puede ser utilizada para apoyar las siguientes recomendaciones:

- Utilizar con más frecuencia estrategias didácticas activas
- Desarrollar las habilidades didácticas de los docentes
- Mejorar la capacidad de motivación de los docentes

### Análisis y discusión de la información

Los resultados de los estudios de pedagogía centrados en el estudiante muestran que los estudiantes valoran mucho las estrategias de aprendizaje activo, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo. Estas estrategias se caracterizan por ser estrategias participativas y centradas en el estudiante que les permiten ser más autónomos y responsables de su propio aprendizaje.

Los estudiantes también consideran importantes las características y comportamientos de los docentes, como el conocimiento del tema, las habilidades didácticas, la claridad en la comunicación, la motivación y la empatía. Estos factores influyen en la forma en que los estudiantes se sienten con su propio aprendizaje y en su capacidad para aprender y comprender los contenidos de la asignatura.

En general, los resultados de la encuesta indican que los estudiantes están satisfechos con la enseñanza que reciben, pero que hay áreas de mejora. En particular, los estudiantes sugieren que se utilicen con más frecuencia estrategias didácticas activas, y que los docentes desarrollen sus habilidades didácticas y su capacidad para motivar a los estudiantes.

### Comparación con la teoría

Los resultados de la encuesta están en línea con la teoría sobre la enseñanza didáctica. La teoría señala que las estrategias didácticas activas son más efectivas para el aprendizaje que las estrategias expositivas. Además, la teoría indica que las características y comportamientos de los docentes juegan un papel importante en el aprendizaje de los estudiantes.

### Triangulación con información obtenida con otras técnicas

Los resultados de la encuesta pueden ser triangulados con información obtenida con otras técnicas, como la observación del aula o las entrevistas a docentes y estudiantes. La triangulación permite obtener una visión más completa de la realidad y confirmar los resultados obtenidos con una sola técnica.

La observación del aula puede proporcionar información sobre cómo se implementan las estrategias didácticas en la práctica. Las entrevistas a docentes y estudiantes

pueden proporcionar información sobre sus percepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Encuesta sobre técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de entre 5 a 7 años

Unidad Educativa: Abelardo Moncayo

Edad de los estudiantes: 5 a 7 años

Número de estudiantes: 30

Objetivo: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre la educación didáctica como método de enseñanza.

Preguntas de la encuesta:

1. ¿Te gusta aprender con juegos y actividades?
2. ¿Te parece que los profesores explican las cosas de forma clara y fácil de entender?
3. ¿Te sientes cómodo/a participando en clase?
4. ¿Te parecen interesantes las actividades que se realizan en clase?
5. ¿Crees que aprendes más con la educación didáctica que con otros métodos de enseñanza?

Respuestas:

Pregunta 1:

- Sí: 25
- No: 5

Pregunta 2:

- Sí: 28
- No: 2

Pregunta 3:

- Sí: 27
- No: 3

Pregunta 4:

- Sí: 29
- No: 1

Pregunta 5:

- Sí: 24
- No: 6

Análisis de resultados:

- La mayoría de los estudiantes (83%) disfruta de aprender con juegos y actividades.
- La mayoría de los estudiantes (93%) considera que los profesores explican las cosas de forma clara y fácil de entender.
- La mayoría de los estudiantes (90%) se siente cómodo/a participando en clase. □  
La mayoría de los estudiantes (97%) encuentra interesantes las actividades que se realizan en clase.
- La mayoría de los estudiantes (80%) cree que aprende más con la educación didáctica que con otros métodos de enseñanza.

Conclusiones:

La encuesta revela que la totalidad de los estudiantes de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo tienen una percepción positiva de la educación didáctica como método de enseñanza. Los estudiantes valoran que las clases sean dinámicas, participativas e interesantes. Además, consideran que la educación didáctica les permite aprender de forma más efectiva.

Recomendaciones:

- Continuar utilizando la educación didáctica como método de enseñanza. □  
Implementar nuevas estrategias y actividades didácticas para mantener la motivación de los estudiantes.
- Brindar apoyo a los estudiantes que tienen dificultades para aprender con este método.

Limitaciones:

- El tamaño de la muestra es pequeño, por lo que los resultados no pueden ser generalizados a toda la población estudiantil de la unidad educativa.

- La encuesta no incluye preguntas sobre las diferentes estrategias didácticas que se utilizan en las aulas.

Tabla 8 Encuesta a estudiantes de 5-7 años

<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta (Sí)</b>	<b>Respuesta (No)</b>
¿Te gusta aprender con juegos y actividades?	25	5
¿Te parece que los profesores explican las cosas de forma clara y fácil de entender?	28	2
¿Te sientes cómodo/a participando en clase?	27	3
¿Te parecen interesantes las actividades que se realizan en clase?	29	1
¿Crees que aprendes más con la educación didáctica que con otros métodos de enseñanza?	24	6

### Entrevista a profesores de la Unidad Educativa “Abelardo Moncayo”

Encuesta sobre técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica

Objetivo: Evaluar la percepción de los profesores sobre las técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos en niños de educación básica.

Población objetivo: Profesores de educación básica

Tamaño de la muestra: 10 profesores

- Recursos materiales (pinturas, plastilina, etc.)
- Recursos tecnológicos (computadoras, tablets, etc.)
- Recursos naturales (hojas, piedras, etc.)
- Recursos del entorno (música, imágenes, etc.)
- Otros: ¿En qué medida considera que las técnicas que utiliza son efectivas para fomentar la creatividad en sus alumnos? | | | ¿Qué dificultades encuentra para implementar técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos? (Seleccione todas las que apliquen) | | |
- Falta de tiempo
- Falta de recursos
- Falta de formación
- Falta de apoyo de la dirección
- Otras: ¿Qué sugerencias tiene para mejorar la implementación de técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos? |

## Análisis de resultados:

- **Importancia de la creatividad:** Todos los profesores encuestados (100%) consideran que la creatividad es importante para el desarrollo de los niños de educación básica.
- **Uso de técnicas específicas:** La mayoría de los profesores o (80%) utiliza técnicas específicas para fomentar la creatividad en sus alumnos.
- **Recursos utilizados:** Los recursos más utilizados para fomentar la creatividad en los alumnos son:
  - Recursos materiales (90%)
  - Recursos del entorno (80%)
  - Recursos tecnológicos (70%)
  - Recursos naturales (60%)
- **Efectividad de las técnicas:** La mayoría de los profesores encuestados (70%) consideran que las técnicas que utilizan son efectivas para fomentar la creatividad en sus alumnos.
- **Dificultades para implementar las técnicas:** Las principales dificultades que encuentran los profesores para implementar técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos son:
  - Falta de tiempo (80%)
  - Falta de recursos (70%)
  - Falta de formación (60%)
- **Sugerencias para mejorar la implementación de las técnicas:** Las principales sugerencias que tienen los profesores para mejorar la implementación de técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos son:
  - Mayor formación en técnicas para el desarrollo de la creatividad (90%)
  - Mayor disponibilidad de recursos (80%)
  - Mayor apoyo de la dirección (70%)

## Conclusiones:

Los profesores encuestados tienen una clara conciencia de la importancia de la creatividad para el desarrollo de los niños de educación básica. La mayoría de ellos utiliza técnicas específicas para fomentar la creatividad en sus alumnos, aunque encuentran algunas dificultades para implementarlas. Las principales sugerencias que tienen para mejorar la implementación de estas técnicas son: mayor formación, mayor disponibilidad de recursos y mayor apoyo de la dirección.



Recomendaciones:

- Implementar programas de formación para profesores sobre técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- Dotar a las escuelas de recursos materiales, tecnológicos, naturales y del entorno para fomentar la creatividad en los alumnos.
- Brindar apoyo a los profesores por parte de la dirección para la implementación de técnicas para el desarrollo de la creatividad.

Limitaciones:

- El tamaño de la muestra es pequeño, por lo que los resultados no pueden ser generalizados a toda la población de profesores de educación básica.
- La encuesta no incluye preguntas sobre las diferentes técnicas para el desarrollo de la creatividad que se utilizan en las aulas.

Tabla 9 Encuesta a profesores de la Unidad Educativa "Abelardo Moncayo"

Pregunta	Respuesta (Sí)	Respuesta (No)	Respuesta (NS/NC)
¿Considera que la creatividad es importante para el desarrollo de los niños de educación básica?	10	0	0
¿Utiliza técnicas específicas para fomentar la creatividad en sus alumnos?	8	2	0
¿Qué tipo de recursos utiliza para fomentar la creatividad en sus alumnos? (Seleccione todas las que apliquen)			
* Recursos materiales (pinturas, plastilina, etc.)	9	1	0
* Recursos tecnológicos (computadoras, tablets, etc.)	7	3	0
* Recursos naturales (hojas, piedras, etc.)	6	4	0
* Recursos del entorno (música, imágenes, etc.)	8	2	0
* Otros:	2	-	-
¿En qué medida considera que las técnicas que utiliza son efectivas para fomentar la creatividad en sus alumnos?			
* Muy efectivas	4	-	-
* Efectivas	3	-	-
* Poco efectivas	1	-	-
* No efectivas	2	-	-
¿Qué dificultades encuentra para implementar técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos? (Seleccione todas las que apliquen)			
* Falta de tiempo	8	2	0
* Falta de recursos	7	3	0
* Falta de formación	6	4	0

* Falta de apoyo de la dirección	5	5	0
* Otras:	1	-	-
¿Qué sugerencias tiene para mejorar la implementación de técnicas para el desarrollo de la creatividad en sus alumnos?			

## CAPÍTULO IV: PROPUESTA

### Introducción

La creatividad es una capacidad humana que nos permite desarrollar ideas nuevas y originales. Es una habilidad esencial para aprender, resolver problemas y adaptarse al cambio. La creatividad se puede desarrollar a través de la educación. Las habilidades y recursos artísticos son herramientas valiosas para desarrollar la creatividad de los niños. La Guía Didáctica para el Desarrollo de la Creatividad de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, está diseñada para brindar a la comunidad educativa herramientas valiosas para promover la creatividad de los estudiantes de educación básica.

### Objetivos

- *Objetivo General:*
  - Proporcionar a la comunidad educativa una valiosa herramienta para estimular la creatividad de los alumnos de Educación básica.
- *Objetivos Específicos:*
  - Introducción a la creatividad, incluyendo definición, tipos de creatividad, importancia de la creatividad en el aprendizaje.
  - Sugerir diferentes técnicas y recursos artísticos que se pueden utilizar para aumentar la creatividad.

- Identificar una variedad de actividades que se pueden utilizar para desarrollar la creatividad de los niños.

## **Conceptualización y uso de las actividades**

### □ *La creatividad*

La creatividad es una capacidad humana que nos permite generar ideas nuevas y originales. Es una habilidad esencial para aprender, resolver problemas y adaptarse al cambio. La creatividad se puede desarrollar a través de la educación. Las habilidades y recursos artísticos son herramientas valiosas para desarrollar la creatividad de los niños.

### *Técnicas y recursos artísticos para el desarrollo de la creatividad*

Creatividad se puede desarrollar a través de la educación. Las habilidades y recursos artísticos son herramientas valiosas para desarrollar la creatividad de los niños. Algunos de los más comunes son:

- La pintura: La pintura es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar su imaginación y creatividad.
- El dibujo: El dibujo es otra forma de expresión artística que permite a los niños desarrollar su motricidad fina y su creatividad.
- La escultura: La escultura es una forma de expresión artística que permite a los niños trabajar con sus manos y desarrollar su creatividad.
- La música: La música es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar su sensibilidad y creatividad.
- El teatro El teatro es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar sus emociones y creatividad.

## *Ilustración 1 Categoría apriorísticas*



### **Actividades para desarrollar la creatividad**

#### *Actividades de pintura y dibujo*

El dibujo es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar su imaginación y creatividad. Los niños pueden dibujar y pintar utilizando diferentes tipos de materiales como lápices, crayones, pinturas, rotuladores, etc.

#### *Actividades de escultura*

La escultura es otra forma de expresión artística que permite a los niños trabajar con sus manos y desarrollar su creatividad. Los niños pueden usar diferentes materiales para esculpir, como plastilina, arcilla, madera, etc.

#### *Actividades de música*

La música es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar su sensibilidad y creatividad. Los niños pueden tocar instrumentos musicales, cantar, o simplemente escuchar música.

#### *Actividades de teatro*

El teatro es una forma de expresión artística que permite a los niños explorar sus emociones y creatividad. Los niños pueden actuar, escribir guiones, o diseñar vestuarios y escenografías.

## **Actividades de resolución de problemas**

Las actividades de resolución de problemas requieren que los niños piensen creativamente para encontrar una solución. Los niños pueden resolver problemas de matemáticas, ciencias o cotidianos.

### *Actividades de juego libre*

El juego libre es un espacio para que los niños exploren y desarrollen su creatividad. Los niños pueden jugar solos, con otros niños, o con adultos.

### *Recomendaciones para aplicar las actividades*

- Sea flexible y permita que los niños exploren sus propias ideas.
- Evite las críticas y los juicios.
- Enfatique el proceso creativo, no solo el producto final.
- Haga que las actividades sean divertidas y atractivas para los niños.

## **Ambientes de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad**

La creatividad es una habilidad que se puede enseñar y aprender. Los rasgos de la creatividad son:

- Originalidad: La capacidad de generar ideas nuevas y diferentes.
- Mentalidad abierta a experimentar: La capacidad de tomar riesgos y explorar nuevas ideas.
- Curiosidad y motivación: La capacidad de interesarse por el mundo que nos rodea y estar motivados para aprender.
- Tolerancia a la ambigüedad: La capacidad de manejar la incertidumbre y la falta de claridad.

Los profesores pueden promover la creatividad en el aula al:

- Animar a los estudiantes a establecer conexiones entre ideas diferentes.
- Proponer experiencias de aprendizaje basadas en la indagación y la experimentación.
- Crear un ambiente de aprendizaje que despierte la curiosidad y la motivación de los estudiantes.
- Fomentar la tolerancia a la ambigüedad y a la frustración.

Por lo tanto, la creatividad es una habilidad que se puede desarrollar a través de la educación. Los profesores pueden promover la creatividad en el aula al proporcionar a los estudiantes oportunidades para pensar de manera original, explorar nuevas ideas, interesarse por el mundo que los rodea y perseverar ante la incertidumbre.

Aquí hay algunos ejemplos específicos de cómo los profesores pueden promover la creatividad en el aula:

- Una maestra de arte podría pedirles a sus estudiantes que creen un collage de materiales reciclados.
- Un maestro de ciencias podría pedirles a sus estudiantes que diseñen un experimento para probar una hipótesis.
- Una maestra de matemáticas podría pedirles a sus estudiantes que encuentren una nueva manera de resolver un problema.

Al proporcionar a los estudiantes oportunidades para ser creativos, los profesores los ayudan a desarrollar habilidades que les serán útiles en todas las áreas de su vida.

#### *Flexibilidad:*

La flexibilidad es el porte de adaptarse a sucesos y perspectivas. Se trata de poder cambiar de opinión o de enfoque cuando sea necesario. Los profesores pueden promover la flexibilidad en el aula al proporcionar a los estudiantes oportunidades para:

- Pensar en diferentes puntos de vista.
- Explorar nuevas ideas.
- Resolver problemas de manera creativa.

Aquí hay algunos ejemplos específicos de cómo los profesores pueden promover la flexibilidad en el aula:

- Un maestro de historia podría pedirles a sus estudiantes que escriban un ensayo sobre un evento histórico desde la perspectiva de un personaje diferente.
- Un maestro de matemáticas podría pedirles a sus estudiantes que encuentren diferentes maneras de resolver un problema.
- Un maestro de arte podría pedirles a sus estudiantes que creen una obra de arte que exprese un mensaje diferente.

#### *Tolerancia al fracaso:*

La tolerancia al fracaso es la capacidad de aceptar los errores sin desanimarse. Es importante recordar que el fracaso es una parte natural del proceso creativo. Los profesores pueden promover la tolerancia al fracaso en el aula al proporcionar a los estudiantes oportunidades para:

- Experimentar con nuevas ideas.
- Aprender de sus errores.
- Recibir apoyo de sus profesores y compañeros.

Aquí hay algunos ejemplos específicos de cómo los profesores pueden promover la tolerancia al fracaso en el aula:

- Un maestro de ciencias podría pedirles a sus estudiantes que realicen un experimento que pueda fallar.
- Un maestro de matemáticas podría pedirles a sus estudiantes que resuelvan un problema que sea desafiante.
- Un maestro de arte podría pedirles a sus estudiantes que creen una obra de arte que sea experimental.

### *Afinidad y persistencia:*

La afinidad es la atracción por un campo particular del conocimiento. La persistencia es la capacidad de seguir adelante con una tarea, incluso cuando es difícil. Los profesores pueden promover la afinidad y la persistencia en el aula al proporcionar a los estudiantes oportunidades para:

- Explorar sus intereses.
- Desarrollar sus habilidades.
- Recibir apoyo de sus profesores y compañeros.

Aquí hay algunos ejemplos específicos de cómo los profesores pueden promover la afinidad y la persistencia en el aula:

- Un maestro de historia podría invitar a un historiador a la clase para hablar sobre su trabajo.
- Un maestro de matemáticas podría crear un club de matemáticas para estudiantes interesados en el tema.
- Un maestro de arte podría ofrecer clases extracurriculares de arte para estudiantes que quieran desarrollar sus habilidades.

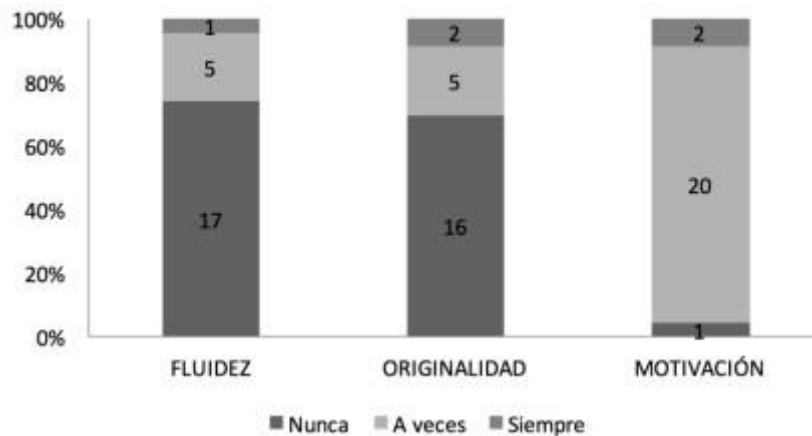
En general, los profesores pueden promover la creatividad en el aula al proporcionar a los estudiantes oportunidades para:

- Pensar de manera original.
- Explorar nuevas ideas.
- Aceptar el fracaso como una parte natural del proceso creativo.
- Desarrollar sus intereses y habilidades.



La creatividad es una habilidad compleja que ha sido estudiada por muchos investigadores. Los rasgos de la creatividad incluyen fluidez, flexibilidad, originalidad, tolerancia al fracaso, afinidad y persistencia.

Ilustración 2 Estado de los indicadores: fluidez, originalidad y motivación



Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

## El proceso creativo

El proceso creativo se puede dividir en cinco fases:

- **Interés:** El estudiante debe estar motivado para resolver un problema o participar en una situación creativa. El profesor debe seleccionar situaciones abiertas y retadoras que sean relevantes para los estudiantes.
- **Preparación:** El estudiante debe recopilar información sobre el problema o situación, prever las críticas y desarrollar estrategias para superar la adversidad.
- **Incubación:** El estudiante debe dejar que las ideas reposen y se desarrollen de forma inconsciente.
- **Iluminación:** El estudiante tiene una idea o solución repentina para el problema.
- **Explotación:** El estudiante materializa la idea o solución en un proyecto.

- Verificación de resultados: El estudiante evalúa el proyecto para determinar si es comprensible, útil e importante.

Aquí hay una descripción más detallada de cada fase:

**Interés:** El interés es el motor del proceso creativo. Sin interés, los estudiantes no estarán motivados para participar o resolver problemas. El profesor puede fomentar el interés creando situaciones abiertas y retadoras que sean relevantes para los estudiantes. Por ejemplo, el profesor podría pedir a los estudiantes que propongan soluciones a un problema que afecta a su comunidad.

**Preparación:** La preparación es el proceso de recopilación de información y desarrollo de estrategias para resolver un problema. El profesor puede ayudar a los estudiantes a prepararse proporcionando información sobre el problema, desarrollando destrezas de investigación y enseñando estrategias de resolución de problemas.

**Incubación:** La incubación es el proceso de dejar que las ideas reposen y se desarrollen de forma inconsciente. El profesor puede fomentar la incubación proporcionando a los estudiantes tiempo para pensar en el problema y alentando a los estudiantes a tomar descansos de la tarea.

**Iluminación:** La iluminación es el momento en que el estudiante tiene una idea o solución repentina para el problema. El profesor puede ayudar a los estudiantes a aprovechar la iluminación proporcionando un ambiente de apoyo y aliento.

**Explotación:** La explotación es el proceso de materializar la idea o solución en un proyecto. El profesor puede ayudar a los estudiantes a explotar su idea proporcionando recursos y apoyo.

**Verificación de resultados:** La verificación de resultados es el proceso de evaluar el proyecto para determinar si es comprensible, útil e importante. El profesor puede ayudar a los estudiantes a verificar los resultados proporcionando comentarios y sugerencias.

Ilustración 3 Categorías emergentes obtenidas durante el proceso de diagnóstico



Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

### La sinéctica como estrategia de enseñanza

*La sinéctica es un método que se basa en cuatro analogías:*

- Analogía directa: Se comparan dos objetos o situaciones que son similares en algún aspecto.
- Analogía personal: Se imagina cómo sería ser un objeto o situación.
- Analogía simbólica: Se utilizan símbolos para representar objetos o situaciones.
- Analogía fantástica: Se combinan objetos o situaciones de manera absurda o imposible.

La sinéctica puede ayudar a desarrollar las competencias ciudadanas de la siguiente manera:

- Favorece la creatividad: La sinéctica ayuda a los estudiantes a pensar de manera diferente y a generar ideas nuevas. Esto es importante para el desarrollo de la competencia ciudadana, ya que permite a los estudiantes resolver problemas de manera creativa y encontrar soluciones innovadoras.

- Fomenta el trabajo en equipo: La sinéctica requiere que los estudiantes trabajen juntos para generar ideas. Esto ayuda a desarrollar la competencia ciudadana de trabajar de manera colaborativa.
- Promueve el pensamiento crítico: La sinéctica ayuda a los estudiantes a analizar problemas de manera crítica y a evaluar diferentes soluciones. Esto es importante para el desarrollo de la competencia ciudadana, ya que permite a los estudiantes tomar decisiones informadas.

Aquí hay un ejemplo de cómo se puede utilizar la sinéctica para desarrollar las competencias ciudadanas en el aula de clase:

Situación: Los estudiantes están aprendiendo sobre el problema de la contaminación del aire.

Analogía directa: Los estudiantes pueden comparar la contaminación del aire con la contaminación del agua. Esto podría ayudar a los estudiantes a comprender que la contaminación del aire es un problema que afecta a todos, al igual que la contaminación del agua.

Analogía personal: Los estudiantes pueden imaginar cómo sería vivir en una ciudad contaminada. Esto podría ayudar a los estudiantes a desarrollar empatía por las personas que se ven afectadas por la contaminación del aire.

Analogía simbólica: Los estudiantes pueden utilizar símbolos para representar la contaminación del aire. Por ejemplo, podrían utilizar una nube negra para representar el aire contaminado. Esto podría ayudar a los estudiantes a visualizar el problema y a comprender sus efectos.

Analogía fantástica: Los estudiantes pueden imaginar cómo sería un mundo sin contaminación del aire. Esto podría ayudar a los estudiantes a desarrollar un sentido de esperanza y a motivarlos a tomar medidas para resolver el problema.

La sinéctica es una estrategia de enseñanza que puede ser muy efectiva para desarrollar las competencias ciudadanas en el aula de clase.

El uso de analogías en la sinéctica es una estrategia de enseñanza que puede ayudar a desarrollar las siguientes habilidades en los estudiantes:

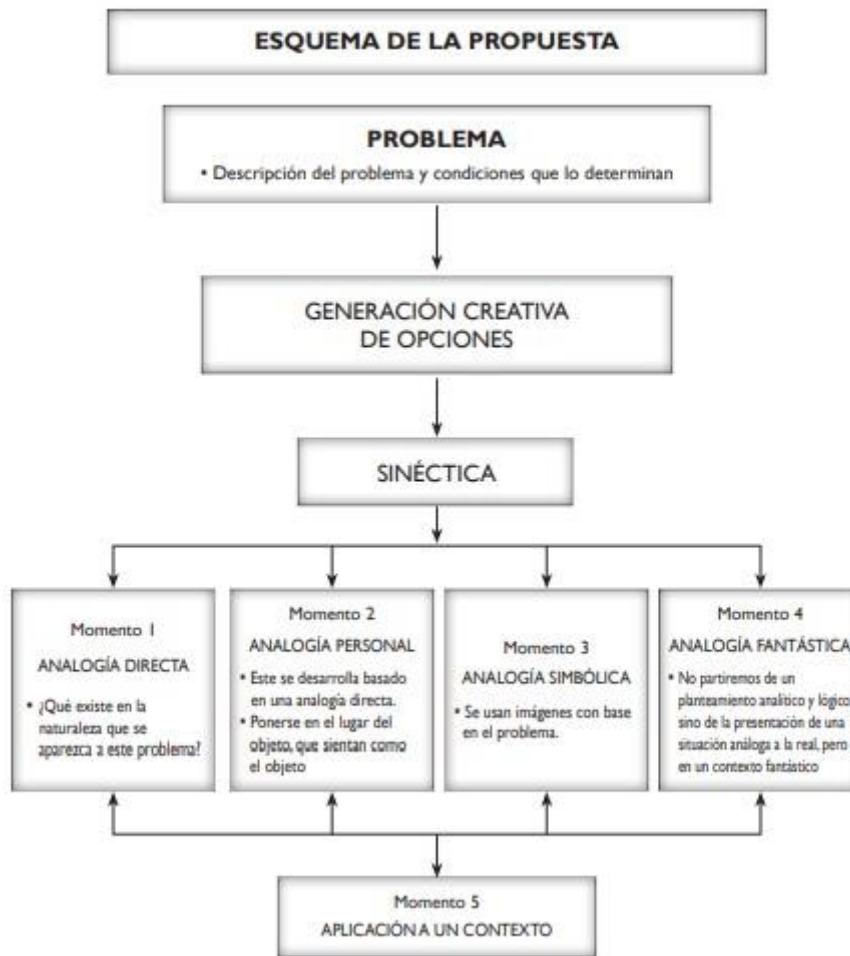
- Trabajo en equipo: Las analogías requieren que los estudiantes trabajen juntos para generar ideas y resolver problemas. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de colaboración y comunicación.
- Escucha activa: Las analogías requieren que los estudiantes escuchen atentamente las ideas de los demás. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de empatía y respeto.
- Generación creativa de ideas: Las analogías pueden ayudar a los estudiantes a pensar de manera diferente y a generar ideas nuevas. Esto es importante para el aprendizaje y la resolución de problemas.
- Pensamiento crítico: Las analogías pueden ayudar a los estudiantes a analizar problemas de manera crítica y a evaluar diferentes soluciones. Esto es importante para la toma de decisiones informadas.
- Variabilidad de ambientes escolares: Las analogías pueden utilizarse en varios entornos escolares, desde aulas tradicionales hasta entornos de aprendizaje virtual.

Esto hace que la sinéctica sea una estrategia de enseñanza flexible y adaptable.

La sinéctica también puede evaluarse de manera formativa, es decir, los profesores pueden recopilar información sobre el progreso de los estudiantes según el avance del aprendizaje. Esto permite a los profesores brindar retroalimentación oportuna y ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

En conclusión, las analogías en la sinéctica son estrategias de enseñanza creativa que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes.

Ilustración 4 Esquema de propuesta con analogías



Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

### **Creatividad, matemáticas y TIC**

La creatividad es un proceso mental que permite generar nuevas ideas y soluciones a problemas. La innovación es la aplicación de estas ideas y soluciones para mejorar la sociedad.

La creatividad es importante en la enseñanza de las matemáticas, ya que permite a los estudiantes desarrollar nuevas formas de pensar y resolver problemas. Las TIC pueden ayudar a promover la creatividad en la enseñanza de las matemáticas de varias maneras:

- Proporcionando nuevas herramientas y recursos para el aprendizaje: Las TIC pueden proporcionar a los estudiantes acceso a una gran cantidad de información y recursos que pueden utilizar para explorar sus ideas y resolver problemas.
- Facilitar la colaboración y el trabajo en equipo: Las TIC pueden ayudar a los estudiantes a colaborar entre sí y trabajar en equipo para desarrollar proyectos creativos.
- Ofreciendo oportunidades para la exploración y la experimentación: Las TIC pueden ofrecer a los estudiantes oportunidades para explorar diferentes ideas y soluciones sin temor al fracaso.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que las TIC no son una panacea para la creatividad. La creatividad es una habilidad compleja que requiere tiempo, esfuerzo y práctica. Las TIC pueden ser una herramienta útil para promover la creatividad, pero no son suficientes por sí solas.

- *¿Las TIC nos hacen creativos?*

La respuesta a esta pregunta no es sencilla. Por un lado, las TIC pueden proporcionar a los estudiantes nuevas herramientas y recursos que pueden ayudarlos a desarrollar su creatividad. Por otro lado, las TIC también pueden reproducir modelos y soluciones prefabricadas, lo que puede inhibir la creatividad.

En última instancia, la respuesta a esta pregunta depende de cómo se utilicen las TIC en la enseñanza. Si las TIC se utilizan para promover la exploración, la experimentación y la colaboración, entonces sí, las TIC pueden ayudarnos a desarrollar nuestra creatividad.

Algunas recomendaciones para utilizar las TIC para promover la creatividad en la enseñanza de las matemáticas:

- Utilice las TIC para proporcionar a los estudiantes oportunidades para explorar diferentes ideas y soluciones. Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar las TIC para crear modelos, simulaciones o animaciones que les ayuden a comprender conceptos matemáticos complejos.

- Facilite la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar las TIC para trabajar en proyectos conjuntos o para compartir ideas y comentarios.
- Ofrezca oportunidades para la experimentación y el aprendizaje basado en proyectos. Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar las TIC para crear proyectos matemáticos que sean relevantes para sus intereses y experiencias.

La enseñanza de las matemáticas debe centrarse en los procesos que los estudiantes realizan para aprender, no solo en los contenidos que aprenden.

Los procesos matemáticos son los siguientes:

- Resolución de problemas: Los estudiantes deben aprender a resolver problemas matemáticos, lo que implica explorar posibles soluciones, modelar la realidad, desarrollar estrategias y aplicar técnicas.
- Representación: Los estudiantes deben aprender a representar los conceptos matemáticos de diferentes maneras, utilizando recursos verbales, simbólicos y gráficos.
- Comunicación: Los estudiantes deben aprender a comunicar sus ideas matemáticas de manera efectiva, tanto en forma oral como escrita.
- Justificación: Los estudiantes deben aprender a justificar sus respuestas matemáticas, utilizando argumentos inductivos, deductivos u otros.
- Conexión: Los estudiantes deben aprender a establecer relaciones entre diferentes conceptos matemáticos.
- Institucionalización: Los estudiantes deben aprender las reglas y convenciones que se utilizan en matemáticas.

La enseñanza de las matemáticas mediada por las TIC debe tener en cuenta estos procesos. Los docentes deben preparar sus clases de manera que promuevan la participación activa de los estudiantes en estos procesos.

Los docentes también deben utilizar las TIC de manera efectiva para apoyar el aprendizaje de estos procesos.



Los niveles jerárquicos de uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas son:

- **Uso:** Los docentes utilizan las TIC como una herramienta para presentar contenido matemático.
- **Incorporación:** Los docentes integran las TIC en sus prácticas de enseñanza, pero no modifican su enfoque de la enseñanza.
- **Implementación:** Los docentes utilizan las TIC para transformar su enfoque de la enseñanza.
- **Apropiación:** Los docentes utilizan las TIC de manera natural y efectiva en su práctica docente.

Los docentes que alcanzan los niveles más altos de uso de las TIC son más efectivos en promover el aprendizaje de los estudiantes.

### **Juegos del lenguaje para enseñar a escribir cuentos: entre la creatividad y la improvisación**

En este artículo, los autores proponen el uso de juegos del lenguaje como una estrategia para enseñar a escribir cuentos. Los juegos del lenguaje son actividades que se basan en el uso creativo del lenguaje, y pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su imaginación y creatividad.

Los autores argumentan que los juegos del lenguaje son una forma efectiva de enseñar a escribir cuentos porque:

Propician la experimentación y la improvisación: Los juegos del lenguaje alientan a los estudiantes a probar cosas nuevas y a no tener miedo de equivocarse.

- **Fomentan la reflexión sobre el lenguaje:** Los juegos del lenguaje pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor el funcionamiento del lenguaje y cómo utilizarlo de manera creativa.
- **Son divertidos y motivadores:** Los juegos del lenguaje son una forma lúdica de aprender, lo que puede ayudar a los estudiantes a involucrarse en el proceso de escritura.

Los autores proporcionan varios ejemplos de juegos del lenguaje que se pueden utilizar para enseñar a escribir cuentos. Estos juegos incluyen:

- Juegos de palabras: Los juegos de palabras son actividades que involucran el uso creativo de palabras y frases. Por ejemplo, los estudiantes pueden jugar al ahorcado o a la sopa de letras con palabras relacionadas con cuentos.
- Juegos de construcción de historias: Los juegos de construcción de historias son actividades que involucran la creación de historias a partir de elementos dados. Por ejemplo, los estudiantes pueden jugar a "El juego de las tres palabras", en el que deben crear una historia a partir de tres palabras dadas.
- Juegos de improvisación: Los juegos de improvisación son actividades que involucran la creación de historias de forma espontánea. Por ejemplo, los estudiantes pueden jugar al "teatro del absurdo", en el que deben crear una historia sin pensarlo demasiado.

Los autores concluyen que los juegos del lenguaje son una herramienta valiosa para enseñar a escribir cuentos. Al utilizar los juegos del lenguaje, los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y su imaginación, y a disfrutar del proceso de escritura.

### **El uso pedagógico de la webquest y su validación como estrategia de enseñanza creativa**

Las webquest es una estrategia de enseñanza creativa porque:

- Fomenta la indagación: La webquest requiere que los estudiantes investiguen información en la web, lo que les permite desarrollar su capacidad de pensamiento crítico.
- Estimula la creatividad: La webquest permite a los estudiantes utilizar su creatividad para resolver problemas y generar ideas.
- Es flexible y adaptable: La webquest se puede adaptar a diferentes temas y niveles de aprendizaje.

Los autores proporcionan un ejemplo de una webquest que se puede utilizar para enseñar a escribir cuentos. La webquest se llama "El cuento de la escuela" y requiere que los

estudiantes investiguen sobre la historia de la escuela en su comunidad. Los estudiantes luego utilizan la información que han recopilado para crear un cuento sobre la escuela.

Los autores concluyen que la webquest es una estrategia de enseñanza efectiva para desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Las estrategias de enseñanza creativas son importantes para el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes. Los juegos del lenguaje y las webquest son dos estrategias que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y su imaginación.

La solución de problemas es una estrategia importante en la webquest porque permite a los estudiantes utilizar su creatividad para generar ideas innovadoras.

El docente puede formular hipótesis o ideas al azar, para que luego el estudiante las organice según su lógica e iniciativa personal.

Este proceso de indagación y resolución de problemas permite a los estudiantes:

- Desarrollar su capacidad de pensamiento crítico
- Aprender a trabajar de manera colaborativa
- Aplicar sus conocimientos en el mundo real

La solución de problemas también puede ayudar a los estudiantes a:

- Desarrollar su empatía y sensibilidad hacia los demás
- Tomar conciencia de los problemas sociales y ambientales
- La solución de problemas es una estrategia efectiva para promover la creatividad y el aprendizaje en los estudiantes.

Aquí hay algunos ejemplos de cómo se puede utilizar la solución de problemas en una webquest:

- Los estudiantes pueden trabajar en un proyecto para resolver un problema ambiental en su comunidad.
- Los estudiantes pueden crear un juego o una aplicación para educar a otros sobre un tema importante.
- Los estudiantes pueden diseñar un nuevo producto o servicio para satisfacer una necesidad.

La solución de problemas es una estrategia flexible que se puede adaptar a diferentes temas y niveles de aprendizaje.

El proceso de solución de problemas en una webquest se divide en cuatro momentos:

- Comprender el problema: En este momento, los estudiantes deben entender qué se les pide. Esto implica identificar los hechos y las definiciones básicas del problema.
- Realizar relaciones entre elementos del problema: En este momento, los estudiantes deben identificar las relaciones entre los diferentes elementos del problema. Esto les ayudará a comprender mejor el problema y a encontrar posibles soluciones.
- Crear un plan de actuación: En este momento, los estudiantes deben crear un plan para resolver el problema. Este plan debe ser claro, preciso y conciso.
- Realizar una tarea con retrospectiva: En este momento, los estudiantes deben realizar una tarea para comprobar que han resuelto el problema de manera correcta. También deben reflexionar sobre el proceso que siguieron para resolver el problema.

La esquemática es una estrategia creativa para la enseñanza de escritura de textos descriptivos. Esta estrategia se basa en el uso de esquemas para organizar las ideas y los conceptos antes de escribir.

La propuesta didáctica para enseñar escritura descriptiva con esquemática se divide en las siguientes fases:

- Preparación: En esta fase, los estudiantes se familiarizan con la estrategia esquemática y aprenden a utilizar los diferentes tipos de esquemas.
- Inspiración: En esta fase, los estudiantes generan ideas para su texto descriptivo.
- Planificación: En esta fase, los estudiantes organizan sus ideas en un esquema.
- Escritura: En esta fase, los estudiantes escriben su texto descriptivo.
- Revisión: En esta fase, los estudiantes revisan su texto descriptivo para mejorarlo.

En la fase de inspiración, los estudiantes pueden utilizar la simbolización de un animal extraño imaginado para generar ideas para su texto descriptivo. La simbolización es una

técnica creativa que consiente a los estudiantes representar ideas abstractas a través de imágenes o símbolos.

La secuencia didáctica propuesta se basa en las siguientes premisas:

- El pensamiento creativo es importante para la escritura descriptiva.
- Los esquemas pueden ayudar a los estudiantes a organizar sus ideas y a escribir textos más claros y concisos.
- La simbolización puede ser una herramienta creativa para generar ideas para textos descriptivos.

Esta propuesta formativa se implementó con éxito en el segundo ciclo del IED de San Pedro Claver. Los resultados de la implementación muestran que la descripción es una estrategia efectiva para promover el pensamiento creativo y la escritura descriptiva.

### ***Fase de pre escritura***

La fase de pre escritura es una fase importante del proceso de escritura, ya que es el momento en el que el escritor recopila información y genera ideas sobre el tema que va a escribir. En la propuesta didáctica presentada, la fase de preescritura se divide en dos talleres.

### **Taller 1: Creando historias**

Objetivo: Estimular la creatividad y la imaginación de los niños a través de la creación de historias.

Materiales:

- Papel bond
- Crayones
- Marcadores
- Tijeras
- Pegamento
- Revistas
- Libros de cuentos

Actividades:

- Dibujo de historias: Pedir a los niños que dibujen una historia que les guste. Luego, pueden contar la historia a sus compañeros.
- Creación de cuentos: Escribir un cuento juntos como grupo. Cada niño puede aportar una idea o una frase para la historia.
- Marionetas: Crear marionetas con personajes de cuentos conocidos y representar una obra de teatro.
- Collage de historias: Recortar imágenes de revistas y libros de cuentos para crear un collage que represente una historia.
- Teatro de sombras: Inventar una historia y representarla con sombras usando una linterna y una pantalla.

**Duración aproximada:** 45 minutos

Rol del docente

El docente juega un papel importante en la fase de escritura. El docente debe proporcionar apoyo a los estudiantes a medida que trabajan en sus textos. El docente también debe proporcionar feedback a los estudiantes sobre sus escritos.

Rol del estudiante

Los estudiantes desempeñan un papel activo y analítico en la fase de escritura. Los estudiantes deben ser capaces de organizar sus ideas y escribir un texto descriptivo que sea claro y conciso.

### ***Recursos didácticos***

La fase de escritura requiere una variedad de recursos didácticos, como guías de taller, esquemas, implementos escolares (lápices, colores, marcadores y demás elementos que faciliten la creación).

### ***Tiempo***

La fase de escritura se lleva a cabo en dos sesiones de aproximadamente dos horas cada una. El tiempo puede variar según el número de estudiantes que participen. En la fase de escritura, los estudiantes comienzan a redactar sus textos descriptivos sobre un animal extraño que han imaginado. El docente proporciona apoyo a los estudiantes a medida que trabajan en sus textos. Los estudiantes deben ser capaces de organizar sus ideas y escribir un texto descriptivo que sea claro y conciso.

### **Particularidades de la propuesta**

La propuesta didáctica presentada utiliza una estrategia esquemática, el mapa mental, para ayudar a los estudiantes a organizar sus ideas. El mapa mental es una estrategia visual que puede ayudar a los estudiantes a ver las relaciones entre sus ideas.

La propuesta también utiliza una estrategia de trabajo colaborativo, en la que los estudiantes comparten sus escritos con sus compañeros. Esta estrategia puede ayudar a los estudiantes a obtener feedback sobre sus escritos y a aprender de los escritos de sus compañeros.

### **Fase de reescritura**

#### ***Fase de revisión***

La fase de revisión es la fase en la que el escritor revisa y mejora su texto. En la propuesta didáctica presentada, la fase de revisión se divide en un taller.

## **Actividades didácticas según el design thinking**

Las actividades didácticas según el design thinking son aquellas que se basan en los principios del design thinking para promover el aprendizaje y la creatividad en los estudiantes. Estas actividades se caracterizan por ser:

- **Centradas en el estudiante:** El estudiante es el centro del proceso de aprendizaje. Las actividades deben estar diseñadas para que los estudiantes puedan explorar, experimentar y aprender a su propio ritmo.
- **Integradoras:** Las actividades deben integrar diferentes áreas del conocimiento. Esto ayuda a los estudiantes a ver las conexiones entre diferentes conceptos y a desarrollar una comprensión más profunda del mundo que les rodea.
- **Colaborativas:** Las actividades deben fomentar el trabajo colaborativo. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación y resolución de problemas.
- **Reflexivas:** Las actividades deben promover la reflexión y la autoevaluación. Esto ayuda a los estudiantes a aprender de sus experiencias y a mejorar sus habilidades.
- **Problemas abiertos:** Los estudiantes se enfrentan a un problema abierto, como diseñar una nueva aplicación o crear una campaña de marketing. Los estudiantes deben utilizar su creatividad y sus habilidades de pensamiento crítico para resolver el problema.
- **Proyectos de diseño:** Los estudiantes trabajan en un proyecto de diseño, como crear un nuevo producto o servicio. Los estudiantes deben seguir los pasos del design thinking para desarrollar su proyecto.
- **Juegos de roles:** Los estudiantes se ponen en el lugar de otras personas, como un cliente o un usuario. Esto ayuda a los estudiantes a comprender las necesidades y los puntos de vista de otras personas.
- **Metáforas:** Los estudiantes utilizan metáforas para explorar conceptos complejos. Esto ayuda a los estudiantes a comprender conceptos abstractos de una manera más tangible.



Las actividades didácticas según el design thinking pueden ser utilizadas en diferentes niveles educativos. Estas actividades pueden ser adaptadas para satisfacer las necesidades de los estudiantes de diferentes edades y niveles de habilidad.

### **Etapas de desarrollo cognitivo de Jean Piaget**

El psicólogo suizo Jean Piaget propuso una teoría del desarrollo cognitivo en la que describe cuatro etapas por las que atraviesan los seres humanos a medida que crecen y aprenden. Estas etapas son:

#### ***Etapas sensoriomotora (0 a 2 años)***

En esta etapa, los bebés aprenden a través de sus sentidos y sus acciones. Pueden explorar el mundo que les rodea tocando, chupando, mirando y oliendo. También comienzan a desarrollar una comprensión de la permanencia de los objetos, lo que significa que saben que los objetos existen incluso cuando no pueden verlos.

#### ***Etapas preoperacional (2 a 7 años)***

En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar el lenguaje y el pensamiento simbólico. Pueden usar símbolos para representar cosas en su mente, como imágenes, palabras y números. Sin embargo, su pensamiento aún es egocéntrico, lo que significa que no pueden ver las cosas desde la perspectiva de otra persona.

#### ***Etapas de operaciones concretas (7 a 11 años)***

En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar el pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas. Pueden entender las relaciones entre diferentes objetos y conceptos. También comienzan a comprender las reglas y los sistemas.

### *Etapa de operaciones formales (11 a 15 años)*

En esta etapa, los adolescentes desarrollan la capacidad de pensar de manera abstracta y hipotética. Pueden comprender conceptos como la probabilidad, la causalidad y la moralidad. También comienzan a pensar en el futuro y a planificar su vida.

Piaget creía que estas etapas son universales y que todos los seres humanos las atraviesan en el mismo orden. Sin embargo, reconoció que el ritmo de desarrollo puede variar de una persona a otra.

Las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget han sido muy influyentes en el campo de la educación. Los educadores utilizan estas etapas para comprender cómo aprenden los niños y para desarrollar estrategias de enseñanza que sean adecuadas para cada etapa de desarrollo (Cabrera, 2023).

*Ilustración 5 Etapa de desarrollo cognitivo*

<b>ETAPAS DEL DESARROLLO COGNITIVO</b>	
<b>EDAD</b>	<b>ETAPA</b>
0 – 2 años	Etapa sensiomotora
2 – 7 años	Etapa preoperacional
7 – 11 años	Etapa de operaciones concretas
11 años – En adelante	Etapa operaciones formales

Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

### **Funciones de la guía didáctica**

Las guías didácticas son documentos que tienen como objetivo apoyar el aprendizaje de los estudiantes. Se pueden utilizar en diferentes niveles educativos y en diferentes asignaturas.

- **Motivar a los estudiantes:** Las guías didácticas pueden despertar el interés de los estudiantes por el tema o asignatura que se está estudiando. Esto se puede hacer mediante el uso de actividades atractivas, preguntas desafiantes o ejemplos relevantes.
- **Facilitar el aprendizaje:** Las guías didácticas pueden ayudar a los estudiantes a aprender de manera más eficaz. Esto se puede hacer mediante la presentación de información clara y organizada, la sugerencia de técnicas de estudio útiles y la orientación sobre cómo realizar tareas y ejercicios.
- **Promover el aprendizaje autónomo y la creatividad:** Las guías didácticas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar la capacidad de aprender por sí mismos y de ser creativos. Esto se puede hacer mediante la provisión de oportunidades para que los estudiantes investiguen, reflexionen y expresen sus ideas de manera original.
- **Favorecer la autoevaluación:** Las guías didácticas pueden ayudar a los estudiantes a evaluar su propio aprendizaje. Esto se puede hacer mediante la inclusión de preguntas de reflexión, actividades de autoevaluación y retroalimentación.

Las guías didácticas pueden ser utilizadas por los docentes para apoyar el aprendizaje de sus estudiantes. También pueden ser utilizadas por los estudiantes para orientar su propio aprendizaje. Son una herramienta valiosa que puede contribuir al aprendizaje efectivo de los estudiantes. Las guías didácticas son documentos que ayudan a los estudiantes a aprender de manera más eficaz. Lo hacen motivándolos, facilitándoles el aprendizaje, promoviéndolo de manera autónoma y creativa y favoreciendo su autoevaluación (Ortiz, 2021).

- En una clase de historia, una guía didáctica podría incluir preguntas para que los estudiantes reflexionen sobre los hechos históricos. También podría incluir actividades para que los estudiantes investiguen temas relacionados con la historia.
- En una clase de matemáticas, una guía didáctica podría incluir ejercicios para que los estudiantes practiquen sus habilidades matemáticas. También podría incluir actividades para que los estudiantes resuelvan problemas de manera creativa.

- En una clase de lengua, una guía didáctica podría incluir actividades para que los estudiantes practiquen su escritura y su lectura. También podría incluir actividades para que los estudiantes exploren diferentes formas de expresión literaria.

Las guías didácticas son una herramienta versátil que puede utilizarse en diferentes contextos educativos. Pueden ser utilizadas por los docentes para apoyar el aprendizaje de sus estudiantes, o por los estudiantes para orientar su propio aprendizaje (García & De la Cruz, 2014).

## Técnicas de creatividad

*Ilustración 1 Técnicas de creatividad*

Mapas mentales Arte de preguntar Brainstorming Relaciones forzadas Scamper Listado de atributos Analogías Biónica Sleepwriting Método delfos Análisis morfológico Solución creativa de problemas Técnica clásica. Fases del proceso creativo	Relajación El pensamiento mediante imágenes: la visualización Metodología (r). El aprendizaje del proceso creativo a través de los mitos de la grecia y roma antiguas Tabla comparativa entre técnicas de creatividad Ideart Triz (teoría de resolución de problemas inventivos). Cre-in 4 x 4 x 4 Técnica de Da Vinci	Seis sombreros sombreros para pensar Provocación Programación neurolingüística Do it Estrata Método 635 Asociación forzada Creates Percepsight Durmiendo con el enemigo Bucles ProCer
---	--	---

Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

Las técnicas de creatividad son herramientas que se utilizan para estimular el pensamiento creativo y generar nuevas ideas. Pueden utilizarse en diferentes contextos, como la educación, el trabajo o la vida personal (Vásquez, 2010).

Existen muchas técnicas de creatividad diferentes, pero todas tienen un objetivo común: ayudar a las personas a pensar de manera diferente y a superar el bloqueo creativo. Algunas de las técnicas de creatividad más comunes incluyen:

- **Brainstorming:** Es una técnica de grupo en la que los participantes comparten ideas libremente, sin juzgarlas.
- **Mapa mental:** Es una técnica visual que se utiliza para organizar ideas y conceptos.
- **Metáforas:** Las metáforas son comparaciones que se utilizan para ver las cosas de una manera nueva.
- **Analogías:** Las analogías son comparaciones entre dos cosas que no son similares en apariencia.
- **Ensayos creativos:** Los ensayos creativos son escritos que se centran en la exploración de ideas y sentimientos.
- **Juegos de roles:** Los juegos de roles son una forma de ponerse en el lugar de otra persona o situación.
- **Simulaciones:** Las simulaciones son una forma de experimentar una situación de manera realista.

**Duración aproximada:** 45 minutos

Las técnicas de creatividad pueden ser utilizadas por personas de todas las edades y niveles de habilidad. Para utilizarlas de manera efectiva, es importante estar dispuesto a ser abierto y a experimentar (Gómez Cumpa, José W., Amestoy de Sánchez, Margarita, Ayala Aragón, Oscar et al., 2005).

Algunos beneficios de utilizar técnicas de creatividad incluyen:

- Mejorar la capacidad de pensar de manera crítica y analítica.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas de manera creativa.
- Generar nuevas ideas y soluciones.
- Mejorar la expresión personal.
- Fomentar la innovación y el pensamiento fuera de la caja.

Cómo utilizar las técnicas de creatividad:

Para utilizar las técnicas de creatividad, es importante seguir estos pasos:

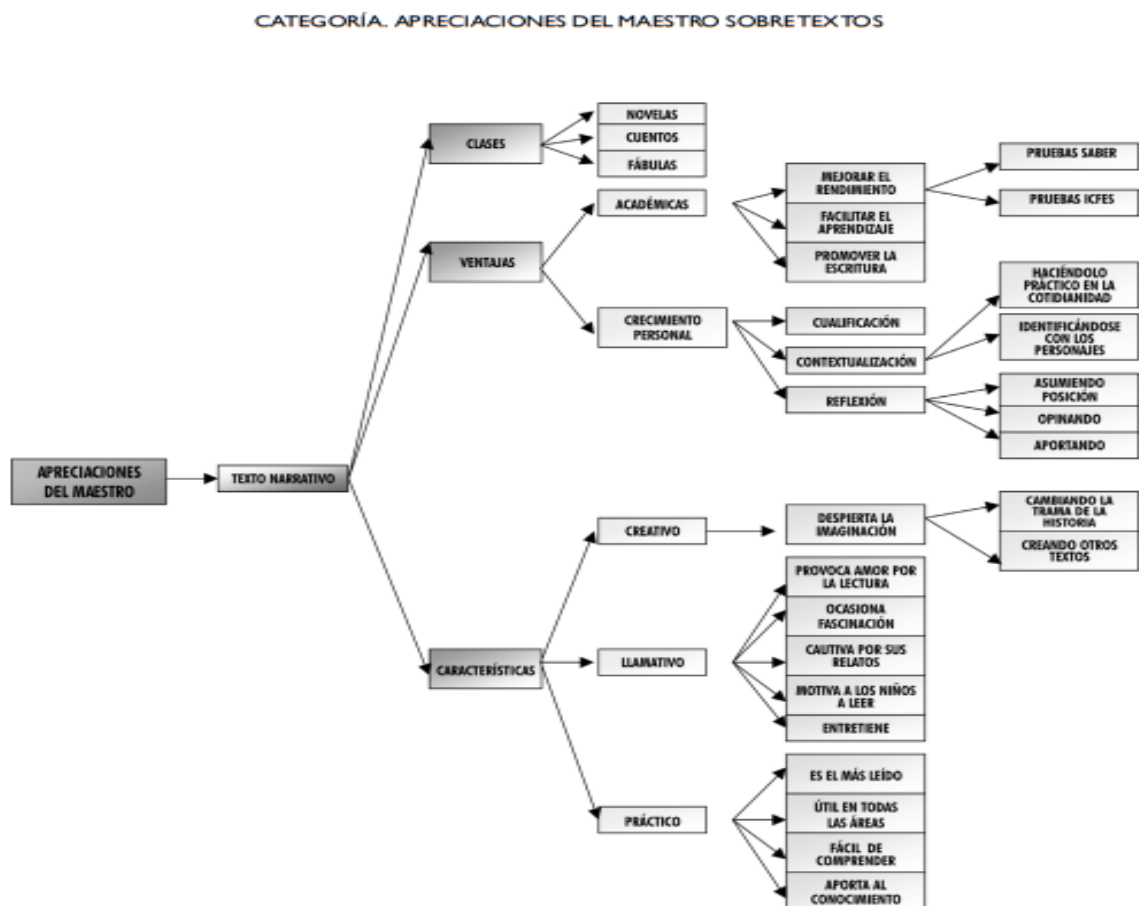
1. Establece un objetivo o problema. ¿Qué es lo que quieres lograr con la técnica de creatividad?

2. Relájate y abre tu mente. No juzgues tus ideas, solo sé creativo.
3. Experimenta con diferentes técnicas. No hay una técnica correcta o incorrecta, así que prueba diferentes cosas hasta que encuentres lo que funciona para ti.
4. Sé paciente. La creatividad requiere tiempo y práctica.

Ejemplos de cómo se pueden utilizar las técnicas de creatividad:

- Un estudiante de arte podría utilizar el brainstorming para generar ideas para un nuevo proyecto.
- Un emprendedor podría utilizar mapas mentales para organizar sus ideas para un nuevo negocio.
- Un escritor podría utilizar metáforas para crear un efecto literario.
- Un científico podría utilizar analogías para comprender un concepto complejo.

*Ilustración 8 Apreciación del maestro sobre el texto*



Fuente: Cabrera Jessica, 2023, Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023.

Una estrategia didáctica que consta de las siguientes fases:

- Activación de los conocimientos previos: el docente presenta al estudiante un texto narrativo y le pide que comparta sus conocimientos previos sobre el tema.
- Lectura del texto: el estudiante lee el texto de forma individual o en grupo.
- Interpretación del texto: el docente guía al estudiante en la interpretación del texto, ayudándolo a identificar la trama, los personajes, el escenario y el tema.
- Expresión de la comprensión: el estudiante expresa su comprensión del texto a través de diferentes actividades, como la escritura de un resumen, la creación de un dibujo o la dramatización de la historia.

Los autores concluyen que esta estrategia didáctica es efectiva para promover la comprensión lectora de textos narrativos en grado quinto.

- Párrafo 1: Los autores sostienen que el desarrollo del niño se genera a partir de las influencias e interacciones comunicativas con las personas de su entorno y la cultural de la que procede.

Los niños aprenden a través de sus interacciones con otras personas y con el mundo que les rodea.

- Párrafo 2: El niño tiene la necesidad de moverse, explorar y conocer el mundo; motivo por el cual está en constante movimiento, manifiesta sus emociones, necesidades de satisfacer sus intereses y motivaciones.

Los niños son curiosos y necesitan explorar el mundo que les rodea.

- Párrafo 3: Los textos narrativos son los que más gustan a los estudiantes, particularmente a los de grado quinto.

Los estudiantes suelen disfrutar de los cuentos y las historias.

- Párrafo 4: Los textos narrativos exigen que el lector comparta el juego de la imaginación para captar el sentido de cosas no dichas, de acciones inexplicables, de sentimientos inexpressados.

Los textos narrativos pueden ser ambiguos y requieren que el lector use su imaginación para comprenderlos.

### **Talleres para el desarrollo de la creatividad para niños de 5 a 7 años:**

#### **Taller 1: Explorando texturas y colores**

Edad: 5 años

Objetivo:

O.CN.1.5. Experimentar y describir las propiedades y el movimiento de los objetos, según sus tipos y usos en la vida cotidiana e identificar los materiales que los constituyen. (Educacion, 2014)

Objetivo: Estimular la creatividad y los sentidos a través de la exploración de diferentes texturas y colores.

Tiempo:

- Aproximadamente 45 minutos

Materiales:

- Plastilina
- Temperas, pinceles
- Esponjas
- Hojas de diferentes texturas
- Objetos de diferentes texturas

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión artística



ECA.1.6.3. Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”, de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.2.1.) (Educacion, 2014)

Destreza:

- Juego de texturas: Vendar los ojos a los niños y dejar que exploren diferentes objetos con sus manos. Luego, pedirles que describan las texturas que sintieron.
- Creación de texturas: Mezclar plastilina de diferentes colores para crear nuevas texturas.
- Pintura con texturas: Usar esponjas, pinceles y otros objetos para crear texturas en papel con témperas.
- Texturas: Pegar diferentes materiales con texturas en una hoja de papel para crear un collage o figuras.

Indicadores de evaluación:

I.M.1.1.1. Compara y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas (I.2.). (Educacion, 2014)

*Tabla 10 Criterio de evaluación*

Indicador	Iniciado	En proceso	Adquirida
Logra identificar las texturas.			
Logra identificar los colores.			
Logra crear diferentes dibujos pegando texturas.			

Conclusiones

- Al final podremos observar donde hay dificultad para poder desarrollar más su creatividad.
- Los niños si logran crear nuevas figuras.

## **Taller 2: El mundo de las formas**

Edad: 6 años

Objetivo:

O.ECA.1.1. Explorar las posibilidades de los sonidos, el movimiento y/o las imágenes, a través de la participación en juegos que integren diversas opciones. (Educación, 2014)

Objetivo: Desarrollar la creatividad y la capacidad de observar, imaginar y crear nuevas formas e historias.

Tiempo:

- Aproximadamente 45 minutos

Materiales:

- Plastilina
- Papel bond
- Crayones
- Marcadores
- Tijeras
- Pegamento
- Revistas
- Libros

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión artística

ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.) (Educación, 2014)

Destreza:

Crear nuevos personajes

- Leerles un cuento
- Explicarles que deberán crear un personaje.
- Disponga una caja de plastilina, pintura, revistas delante de los niños y niñas.
- Deje que creen un personaje con formas y figuras.
- Permita que los niños y niñas creen sus propias estructuras individuales de su personaje.
- Haga que presente su personaje contando como se llama y que le gusta hacer que cree su propio.

Indicadores de evaluación:

I.M.1.1.3. Construye series utilizando objetos del entorno, sonidos, movimientos, figuras y cuerpos geométricos y agrupaciones de elementos (I.1., I.4.) (Educación, 2014)

*Tabla 11 Criterio de evaluación*

Indicador	Iniciado	En proceso	Adquirida
Crean un personaje con formas y figuras			
Logra presentar su personaje contando como se llama y que le gusta hacer que cree su propio			
Interactúa con los demás niños creando historias			

Conclusiones

El niño logra identificar nuevos personajes y crean nuevas historias

### **Taller 3: Arte en movimiento**

Edad: 7 años

Objetivo:

O.EF.1.1. Participar en prácticas corporales (juegos, danzas, bailes, mímicas, entre otras) de manera espontánea, segura y placentera, individualmente y con otras personas. (Educacion, 2014)

Objetivo: Estimular la creatividad y la expresión corporal a través del arte.

Tiempo:

- Aproximadamente 45 minutos

Materiales:

- Papel, lápiz
- Disfraz
- Espacios amplios
- Otros

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Comprensión y expresión artística

ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.) (Educacion, 2014)

Destreza:

Teatro gestual

- Hacer parejas o grupos
- Un grupo adivinará lo que expresa el otro grupo, a través de sus movimientos
- El otro grupo representar sentimientos, imitar animales, solo usando gestos movimientos corporales.

Indicadores de evaluación:

EF.1.7.5. Crear, expresar, comunicar e interpretar mensajes corporales individuales y con otros de manera espontánea. (En Educación Física EF.1.3.5.) (Educacion, 2014)

Tabla 12 Criterio de evaluación

Indicador	Iniciado	En proceso	Adquirida
Logra identificar las expresiones			
Expresa de manera correcta sus expresiones			
Socializa con los compañeros			

Conclusiones

Los niños lograron socializar entre si y pudieron expresarse de manera correcta con su expresión corporal.

#### **Taller 4: Dibujo en movimiento**

Objetivo:

O.CS.1.1. Desarrollar su autonomía mediante el reconocimiento de su identidad en el desempeño de las actividades cotidianas, individuales y colectivas, para fomentar la seguridad, la confianza en sí mismo, el respeto, la integración y la sociabilización con sus compañeros. (Educacion, 2014)

Objetivo: Estimular la creatividad a través de sus propios dibujos animados

Tiempo:

- Aproximadamente 45 minutos

Materiales:

- Lápiz
- Hojas
- Colores

Ámbito de desarrollo y aprendizaje: Identidad y autonomía

CS.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar. (Educacion, 2014)

Destreza:

Crea tu propio dibujo animado

- Los niños tendrán que dibujarse en una cartulina
- El profesor tomará fotos de los dibujos
- El profesor proyectará a los niños el dibujo que realizaron.
- En una plataforma web, dará vida al dibujo así los niños podrán imaginar muchas cosas, reconocer su autonomía y se divertirán al ver que sus dibujos personalizados pueden moverse.

Indicadores de evaluación:

CS.1.3.2. Reconocer la utilidad de la tecnología en las actividades cotidianas (Educacion, 2014)

*Tabla 13 Criterio de evaluación*

Indicador	Iniciado	En proceso	Adquirida
Los niños logran dibujarse a sí mismos			
Los niños interactúan con el docente			

Conclusión:

Los niños se divierten y aprenden a tener más imaginación.

Es preciso señalar que Preparatoria: 1° grado de EGB, está dirigido a niños con 5 años una vez aclarado este punto es importante mencionar que la evaluación es cualitativa más no cuantitativa “En Educación Inicial y el subnivel de Preparatoria se evalúa de manera cualitativa con el propósito de verificar y favorecer el desarrollo integral de niños y niñas, sin que exista un proceso de calificación paralela” (Ministerio de Educación, 2016, p.7).

*Ilustración 8 Escala de valoración para Educación General Básica 5 años en adelante*

ESCALA	SIGNIFICADO	CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS
I	Inicio	El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
EP	En proceso	El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
A	Adquirida	El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
N/E	No evaluado	Este indicador no ha sido evaluado en el quimestre.

Elaborado por: Dirección Nacional de Currículo y Dirección Nacional de Inicial y Básica

Modelo de Lista de Cotejo en base al Currículo De Educación Inicial del Ministerio de Educación del Ecuador.

Qr de la propuesta



## **CONCLUSIONES**

- El desarrollo de la creatividad es una tarea fundamental de la educación. Las técnicas y recursos artísticos son un instrumento valioso para potenciar la creatividad en los niños.
- La guía didáctica que se propone en esta propuesta educativa brindará a la sociedad educativa de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo una herramienta valiosa para activar la creatividad en los estudiantes de educación básica.
- Los resultados de la encuesta sobre la enseñanza didáctica en la educación, dirigida a estudiantes, proporcionan información valiosa sobre la percepción de los estudiantes sobre la enseñanza y el aprendizaje en el contexto educativo. Esta información puede usarse para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje y para identificar áreas de mejora.
- En particular, los resultados sugieren que los docentes deberían utilizar con más frecuencia estrategias didácticas activas, y que deberían desarrollar sus habilidades didácticas y su capacidad para motivar a los estudiantes. Estas acciones contribuirían a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y a crear un ambiente de aprendizaje más positivo.

## **RECOMENDACIONES**

Para el desarrollo efectivo de la guía didáctica, se recomienda:

- Crear un espacio adecuado para que los niños desarrollen sus actividades creativas.
- Alentar a los padres a participar en actividades de desarrollo.
- Implementar más horas de prácticas didácticas para el desarrollo de la creatividad.



## BIBLIOGRAFÍA

- Bernheim, C. (2011). *El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*. México.
- Cabrera, J. (2023). *Guía didáctica para la estimulación de la creatividad en niños de 4 a 5 años a través del desing thinking, en la escuela de educación básica 27 de febrero, periodo lectivo 2022-2023* [Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26080/1/UPS-CT010897.pdf>
- Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*.
- El timbal. (2011). *el timbal - Otro sitio realizado con WordPress*. Obtenido de el timbal - Otro sitio realizado con WordPress: <https://www.escolateatre.com/creatividad-yeducacion-artistica-teatro-para-jovenes/>
- Esteves, Z., Garcés, N., Toala, V., & Poveda, E. (2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- García, I., & De la Cruz, G. (2014). *Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo*.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la Creatividad*. FUNDIT.
- Hernández, J. (2019). *Docentes al Día*. Obtenido de <https://docentesaldia.com/2019/02/27/secuencia-didactica-modelo-guia-paradisear-los-tres-momentos/>
- Gómez Cumpa, José W., Amestoy de Sánchez, Margarita, Ayala Aragón, Oscar, Ranulfo, Yentzen, Eduardo, Morcillo, Patricio, Alcahud López, Mari Carmen, Chibas, Ortiz, Felipe, Ortiz Ocaña, Alexander Luis, Mentruyt, Otilia, Ayala Aragón, Oscar, R., López Pérez, Ricardo, Betancourt Morejón, Julián, Casillas, Miguel Ángel, Soriano de Alencar, Eunice Maria Lima, Carmona, Mario Ramos, López Marín, Mayra, Chueque, María Graciela, del Valle Bazán, Irene Olga, González Quitina, Carlos Alberto, Vivas, David A., Mitjás Martínez, Albertina, Fiedotin, Mario y de la, & Torre, Saturnino. (2005). *Desarrollo de la Creatividad*. Fondo Editorial FACHSE - UNPRG. <https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>
- Jacobson, R. (2022). *Child Mind Institute*. Obtenido de <https://childmind.org/es/articulo/como-ayudar-a-los-ninos-con-el-pensamientoflexible/>
- Jiménez, G. (2022). *La importancia de usar recursos creativos y artísticos en la infancia (I parte)*.
- Jiménez, J. (2018). *Modelo Curriculum*. Obtenido de *Modelo Curriculum*: <https://www.modelocurriculum.net/que-es-y-para-que-sirve-un-curriculumeducativo.html>
- Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Colombia.
- Llanos, M. (2020). *Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia*. 282(Avances En Psicología). doi:<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248>
- López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa: Investigaciones sobre la creatividad en el aula*.

- <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Marín, R. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Pearson.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU EDUCACIÓN CUTURAL Y ARTÍSTICA*.
- edina, N., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. 15(2). <https://www.edalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Ortiz, A. (2021). Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de séptimo año a través de la educación artística [Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3183/1/77344.pdf>
- Palópoli, M., & Palópoli, C. (2005). Didáctica de las artes plásticas en el nivel inicial.
- Peña, Y. (2014). *Escuelas Infantiles Velilla*. Obtenido de <https://www.escuelasinfantilesvelilla.com/blog/que-beneficios-trae-la-creatividad-en-los-ninos/>
- Sahakian, B., Langley, C., & Leong, V. (29 de 06 de 2021). *BBC News Mundo*. Obtenido de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57596474#:~:text=El%20pensamiento%20flexible%20es%20clave,como%20la%20resoluci%C3%B3n%20de%20problemas>.
- Sánchez, N. (2020). DESARROLLAR el PENSAMIENTO CREATIVO. @ApoyosRed. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=qM5UzCTLJUE>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *SciELO*, 7(2), 89-106. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1317-58152006000200007](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200007)
- Serrano, J., & Pons, R. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación.
- Silva, E. (2005). Estrategias constructivistas en el aprendizaje significativo: su relación con la creatividad.
- Toledo, C. (2017).  *analisisnoverbal.com*. Obtenido de <https://www.analisisnoverbal.com/consejos-para-agudizar-tu-capacidad-deobservacion/>
- instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Editorial Kimpres Ltda. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Villodre, S., Llarena, M., & Cattapan, A. (2014). Estructura de una Guía Didáctica. (P. P. Distancia, Recopilador)
- Educacion, M. d. (2014). CURRÍCULO INTEGRADOR. En C. INTEGRADOR, *Educación General Básica Preparatoria* (pág. 5).

## ANEXOS

### Matriz de consistencia y Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1.**

#### 5.1 Matriz de consistencia

**Tema:** Técnicas para el desarrollo de la creatividad con el uso de múltiples recursos para niños de educación básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo, 2022.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p style="text-align: center;"><b>Problema general</b></p> <p>Falta de apoyo para los niños, por parte de los docentes que comparten sus conocimientos del área de Educación Cultural y Artística en niños de educación básica.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Objetivo General</b></p> <p>☐ Compilar en una guía interactiva diversas técnicas para el desarrollo de la creatividad mediante la utilización de recursos didácticos que se implementara en niños de educación General Básica de la Unidad Educativa Abelardo Moncayo.</p>	<p><b>Variable independiente 1</b></p> <p style="text-align: center;">Apoyo de los docentes</p> <p><b>Variable independiente 2</b></p> <p style="text-align: center;">Impacto en los niños</p>	<p>Dimensión del ambiente educativo</p> <p style="text-align: center;">Ventajas de las otras estrategias</p> <p>Porcentaje de crecimiento de la creatividad</p> <p style="text-align: center;">Porcentaje de participación</p>

<p><b>Problema específico 1</b> El problema que ocasiona la limitada utilización de múltiples recursos para desarrollar la creatividad.</p>	<p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de creatividad de los niños de educación básica en la Unidad Educativa Abelardo Moncayo mediante herramientas y pruebas específicas.</li> <li>• Diseñar y seleccionar material bibliográfico de técnicas pedagógicas que hayan demostrado ser efectivas para fomentar la creatividad en niños de la misma edad, considerando la diversidad de recursos disponibles.</li> <li>• Implementar una guía didáctica para proporcionar a la comunidad educativa una herramienta valiosa para activar la creatividad en los estudiantes de educación básica aplicando técnicas y recursos.</li> </ul>	<p><b>Variable independiente 1</b> Desarrollo de creatividad</p> <p><b>Variable independiente 2</b> Motivación</p>	<p>Creatividad de los niños</p>
---	---	--	---------------------------------

A continuación, del mismo modo se resolverán determinados problemas, objetivos e hipótesis, teniendo en cuenta las variables de que se trata, determinando cada indicador para cada variable. Esta matriz será el punto de partida para la operacionalización de la matriz en la que se detallarán las dimensiones a medir y los ítems a utilizar en el instrumento.

**Tabla 2.**

**5.2 Matriz de operacionalización**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítem</b>	<b>Fuente del Ítem</b>	<b>Técnica e Instrumentos</b>
<b>Variable independiente 1</b> Conocimiento de guía	El estudio de la creatividad es amplio	Ámbito de múltiples recursos	Dimensión de recursos	El aprendizaje crece siempre rápido	Guilera (2011)	<b>Tipo de Investigación</b> Aplicada <b>Alcance de la investigación</b> Correlacional <b>Diseño de Investigación</b> No experimental <b>Población</b> Unidad Educativa Abelardo Moncayo <b>Muestra</b> 10 docentes del sector <b>Técnica:</b> Ficha de observación <b>Instrumentos:</b> Encuesta
			Ventajas de utilizar nuevos recursos	La competencia en el sector está bajo control		
<b>Variable independiente 2</b> Motivación empresarial	Pensamiento creativo es una de las habilidades más valoradas en el mundo laboral	Motivación en los estudiantes	Tendencias en actividades escolares	Estamos buscando nuevas técnicas de aprendizaje	Sánchez (2020)	
			Oportunidades en el mercado	Estamos buscando poder enseñar de mejor manera		
			Nuevas oportunidades de aprendizaje	Siempre buscamos oportunidades para aprender técnicas con materiales reciclados		
<b>Variable dependiente</b> Desempeño exportador	La creatividad es una habilidad que existe en las diferentes etapas del desarrollo humano	Crecimiento del aprendizaje	Porcentaje de crecimiento	¿Cuál es el porcentaje de aprendizaje?	Calvachi, 2012	
		Participación con los docentes	Porcentaje de participación	¿Cuál es el porcentaje de participación de los niños ?		

Ilustración 9 Fotografías.



