



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,
Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA A
TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

**DIDACTIC STRATEGIES TO DEVELOP CREATIVITY
IN BASIC EDUCATION STUDENTS THROUGH
ARTS EDUCATION**

Mg. Aracely Maritza Ortiz Haro
Unidad Educativa Julio Enrique Fernández

Lic. Kléver Gonzalo Zabala Salguero
Unidad Educativa Julio Enrique Fernández

Mg. Esperanza Narcisa Romero Espinoza
Unidad Educativa Julio Enrique Fernández

Mg. Leonor Marina Vargas Robles
Unidad Educativa Julio Enrique Fernández

Mg. Rocío del Cisne Agurto Macas

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11720

Estrategias Didácticas para Desarrollar la Creatividad en Estudiantes de Educación Básica a Través de la Educación Artística

Mg. Aracely Maritza Ortiz Haro¹

ariortizh80@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-6844-8895>

Unidad Educativa Julio Enrique Fernández

Lic. Kléver Gonzalo Zabala Salguero

klevza_1991@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-2322-6831>

Unidad Educativa Milton Reyes

Mg. Esperanza Narcisa Romero Espinoza

esperomees@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-8801-4763>

Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos

Mg. Leonor Marina Vargas Robles

leitovargas75@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0008-3226-0444>

Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos

Mg. Rocío del Cisne Agurto Macas

rocioagurto@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-3194-719X>

Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos

RESUMEN

La investigación, se enfoca en estrategias que ayudan al docente a apropiarse de la clase y al estudiante enriquecerse con la aplicación didáctica del desing thinking que incentivan el pensamiento creativo y facilitan el aprendizaje. El diagnóstico, se enfocó en evaluar la flexibilidad, originalidad, fluidez de trazos y de puntos con la evaluación de la capacidad creativa visomotora, inventiva y aplicada, el diseño metodológico es de enfoque mixto, mediante la evaluación multifactorial de creatividad, una encuesta de técnicas artísticas, Philips 6/6 y los 5 ¿por qué? que permitieron conocer los niveles de creatividad de los estudiantes y el dibujo de problema que permitió conocer el grado de conocimiento de los docentes en la asignatura de Educación Cultural y Artística, finalmente, evaluados los resultados, se concluye que la estrategia de desing thinking resultó beneficiosa mediante mejora de desempeño y calificaciones de los estudiantes.

Palabras clave: desing thinking, educación cultural y artística, estrategias didácticas, creatividad, aprendizaje

¹ Autor principal

Correspondencia: ariortizh80@gmail.com

Didactic Strategies To Develop Creativity In Basic Education Students Through Arts Education

ABSTRACT

The research focuses on strategies that help the teacher to appropriate the class and the student to enrich themselves with the didactic application of design thinking that encourages creative thinking and facilitates learning. The diagnosis focused on evaluating flexibility, originality, fluency of strokes and points with the evaluation of visuomotor, inventive and applied creative capacity, the methodological design is of a mixed approach, through the multifactorial evaluation of creativity, a survey of artistic techniques, Philips 6/6 and the 5 why's that allowed to know the levels of creativity of the students and the problem drawing that allowed to know the degree of knowledge of the teachers in the subject of Cultural and Artistic Education, finally, after evaluating the results, it is concluded that the design thinking strategy was beneficial through improved performance and student grades.

Keywords: design thinking, cultural and artistic education, didactic strategies, creativity, learning

Artículo recibido 20 mayo 2024

Aceptado para publicación: 25 junio 2024



INTRODUCCIÓN

Actualmente, se ha incrementado “el interés por los estudios en creatividad debido a su significativo papel en múltiples ámbitos, tales como el artístico, científico, educativo u organizacional” (Pascale, 2005), con modelos y teorías que buscan captar su compleja y multifacética configuración, por lo que, se considera fundamental estimular la creatividad en los niños y niñas; una gran parte de los estudios revisados destacan la importancia que tiene la creatividad en el arte, la filosofía, la administración y la educación.

En el diagnóstico, se observó que los niños/as de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, presentaron escasa fluidez en la expresión artística y dificultades al momento de realizar las tareas académicas. “Cualquier individuo logra mejorar su creatividad independiente de su coeficiente intelectual” (López & Navarro, 2010) lo que es un aporte educativo fomentar la creatividad de los niños y niñas durante la etapa escolar, lo que a futuro les permitirá tener mayores fortalezas en su aprendizaje.

El presente proyecto, se desarrolla para mejorar el aprendizaje dentro y fuera del aula a los niños y niñas entre 8 y 10 años, que permita resolver problemas de la vida diaria que permite el desarrollo de la creatividad. “En las estrategias creativas el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales, el estudiante construye los conocimientos y desarrolla habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el profesor, en tal sentido resulta un aprendizaje, más atrayente y motivador” (Bolívar, 2018). Con una enseñanza creativa y caracterizada por ser activa, motivadora y dinámica.

“Las estrategias didácticas son herramientas que estimulan el aprendizaje de manera entretenida, activa y asertiva de tal forma que propician el aprendizaje efectivo en todos los estudiantes” (Aguirre, 2016); llamadas, también, “estilos de aprendizaje porque han sido desarrollados a través de la práctica y utilizar o ponerse en juego, tanto de forma consciente como inconsciente” (Vaverde, 2019).

En el presente estudio, el trabajo colaborativo, se ve fortalecido con la aplicación de todas las herramientas; quienes aprenden a socializar sus ideas, a compartir experiencias, a discutir y a poner en juego la creatividad; sin dejar de lado el trabajo autónomo mediante estrategias de aprendizaje que permiten reflexionar y poder autocorregirse.

“Una estrategia no es solo acción, sino acción lleva a cabo por personas y en función de su grado de implicación, entusiasmo, convicción, la actitud de las personas implicadas juega un papel decisivo en la dinámica, clima, grado de satisfacción y resultados” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). De modo que, se requiere generar mayor comprometimiento de los alumnos y los docentes.

“En resumen, la estrategia didáctica comporta toma de conciencia de las bases teóricas que la justifican y legitiman, concreción de la intencionalidad o meta, secuenciación de acciones a realizar de forma adaptativa, determinación de roles o funciones de los agentes implicados, contextualización del proceso y consecución total o parcial de logros” (D’Santiago & Gutiérrez, 2014). Como, se desarrolla, se trata de establecer los efectos que puedan tener las estrategias didácticas creativas para mejorar el aprendizaje dentro y fuera del aula de niños y niñas entre 8 y 10 años.

En el estado del arte, se documenta cómo en diversas investigaciones, se han aplicado una serie de estrategias empleadas en el aprendizaje con estrategias que tienen como objetivo estimular un desarrollo mayor de los estudiantes que permita potenciar la autonomía y desarrollar el pensamiento crítico.

Se propone “aplicar estrategias que ayuden al docente a apropiarse de la clase y a su vez al estudiante enriquecerse con mecanismos innovadores, que incentiven la empatía, facilitan el aprendizaje y generen un pensamiento creativo” (Aguirre, 2016). Facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y emplea la tecnología como un aplicativo que fomenta la innovación y la manera de enseñar.

El actual reto de los docentes es “desarrollar el contenido formativo y de estrategias didácticas, capaz de hacer que los alumnos, se entusiasmen por aprender” (Santurnino, 2017). Esta sería la clave para plantear la acción docente de educación artística.

Varios factores influyen al momento de implementar las estrategias para el desarrollo de la creatividad; el estilo de vida, las emociones, el entorno natural y el desenvolvimiento social.

Por otra parte, “la participación coordinada del estudiante, maestro y padre de familia juega un papel indispensable en la enseñanza del estudiante de educación básica elemental, pues todo el conocimiento que adquiera en este nivel servirá como base para su formación superior” (Aguirre, 2016). La enseñanza constituye una vía que propicia un acercamiento a la actividad investigativa y estimula el desarrollo de la seguridad, independencia y originalidad.

“Con una educación adecuada, si, se estimula y da libertad de acción, se comprobaría que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia, una educación creativa permite crear nuevas competencias, habilidades y estrategias de trabajo” (Velásquez & Molina, 2010). Así la relevancia es generar diferentes estrategias que contribuyan a fortalecer el proceso creativo dentro del aula de clase de los estudiantes.

“La actividad artística es una de las máximas expresiones de la creatividad en los diferentes ámbitos del desarrollo humano al ser una de las variables más asociadas a la creatividad” (Krumm & Lemos, 2012); por ello, se enfocó la creatividad a través de la implementación de estrategias didácticas en la asignatura de Educación Cultural y Artística como un reto para los docentes en la era de la información y comunicación.

“Las estrategias didácticas referidas al alumno, señala el problema a resolver, al ser sumamente abierto permiten soluciones de variada naturaleza” (León, 2018). La creatividad, se desarrolla y mejora a través de estrategias pedagógicas innovadoras, que son indispensables la aplicación de metodologías de enseñanza que, se armonicen con las actuales tecnologías.

La línea de investigación se enmarca en el desarrollo e innovación curricular, considerado en el desarrollo e innovación curricular, procesos didácticos y recursos educativos.

Además, se aplicó una evaluación multifactorial para medir la creatividad, una encuesta sobre técnicas artísticas, herramientas sobre el dibujo del problema y varias técnicas con el fin de realizar un diagnóstico alrededor del problema.

Esta fue realizada con un enfoque mixto con alcance de tipo descriptivo y correlacional, durante la investigación, se emplearon instrumentos que permitieron medir la creatividad y una rúbrica para establecer la valoración.

Objetivos

Objetivo General

Aplicar estrategias creativas en el aula que ayuden a los estudiantes a tener un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales, que permita la construcción de los conocimientos y desarrollo de habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente

Objetivos Específicos

- Argumentar teórica y metodológicamente las estrategias didácticas que orienten el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar las estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad enfocando en crear una experiencia de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas
- Aportar a la innovación curricular, a la responsabilidad y la solidaridad dentro y fuera del aula, promoviendo la formación integral de los estudiantes

METODOLOGÍA

La investigación, se realizó con un enfoque mixto, el alcance es de tipo descriptivo- correlacional, los instrumentos que, se utilizaron fueron la Evaluación Multifactorial de Creatividad (EMUC), una encuesta sobre técnicas artísticas y la técnica Philips 6/6 la técnica de los 5 ¿por qué?, aplicada a estudiantes y la herramienta dibujo de problema aplicada a docentes.

Así, la aplicación del enfoque mixto en la presente investigación permitió conocer por una parte los niveles de creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Julio Enrique Fernández” de la Parroquia Izamba y por otra, el grado de conocimiento de los docentes encargados de impartir la asignatura de Educación Cultural y Artística.

La modalidad utilizada en el proyecto está orientada bajo un enfoque cuali-cuantitativo el análisis, se lo realizó a través de la recolección de datos por medio de una prueba antes y otro después de aplicar la estrategia para poder contrastar la funcionalidad de este (Chango, 2020)

El alcance descriptivo – correlacional permitió realizar el análisis del fenómeno educativo estudiado en la aplicación de estrategias didácticas desarrollan la creatividad en los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández a través de la asignatura de Educación Artística para poder responder al final de la investigación las siguientes preguntas: “qué es, cómo es, dónde está, qué actores están involucrados, qué elementos lo componen y cómo están sus partes relacionadas” (Cauas, 2015).

RESULTADOS

En el diagnóstico, se evaluaron cinco aspectos: fluidez de trazos y puntos, flexibilidad y originalidad, donde, se evidencia que existen una debilidad importante en las categorías. Dentro de la capacidad creativa, se observa que la mayoría de los estudiantes, se encuentran bajo el promedio, es decir, se no ha desarrollado adecuadamente la creatividad visomotora.

Tabla 1. Dimensión visomotora

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilida dpuntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	6	3	3	3	1	2,33	5,83
2	11	4	4	4	1	3,00	7,50
3	6	3	3	3	1	2,33	5,83
4	7	4	3	3	2	3,00	7,50
5	6	3	3	3	1	2,33	5,83
6	4	2	2	2	1	1,67	4,17
7	10	4	4	4	2	3,33	8,33
8	8	4	3	3	1	2,67	6,67
9	6	3	3	3	1	2,33	5,83
10	5	3	3	3	1	2,33	5,83
11	2	1	2	2	0	1,00	2,50
12	5	3	3	3	1	2,33	5,83
13	2	1	2	2	1	1,33	3,33
14	6	3	4	4	1	2,67	6,67
15	4	2	3	3	1	2,00	5,00
16	5	3	4	4	1	2,67	6,67
17	4	2	3	3	1	2,00	5,00
18	6	3	3	3	1	2,33	5,83
19	4	2	3	3	1	2,00	5,00
20	8	4	4	4	2	3,33	8,33
21	6	3	4	4	1	2,67	6,67
22	3	2	2	2	1	1,67	4,17
23	6	3	4	4	1	2,67	6,67
24	5	3	3	3	1	2,33	5,83
25	6	3	3	3	1	2,33	5,83
26	7	4	3	3	1	2,67	6,67
27	5	3	4	4	2	3,00	7,50
28	4	2	2	2	1	1,67	4,17
29	8	4	3	3	2	3,00	7,50
30	9	4	4	4	2	3,33	8,33
31	4	2	3	3	1	2,00	5,00
32	6	3	3	3	1	2,33	5,83
33	8	4	3	3	2	3,00	7,50
						Promedio	6,03

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación



Se destaca el grupo de trabajo no es homogéneo, existe variaciones de los resultados del test de cada alumno, es necesario resaltar que el promedio la calificación es 6,03 lo que permite determinar que es necesario desarrollar nuevas estrategias educativas.

Figura 1. Evaluación de la capacidad visomotora



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Tabla 2. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	2	0	0	0	1	1	0,33
2	4	1	1	1	3	2	1,67
3	3	1	1	1	2	1	1,33
4	3	1	1	1	2	1	1,33
5	3	1	1	1	2	1	1,33
6	3	1	1	1	2	1	1,33
7	4	1	1	1	3	2	1,67
8	3	1	1	1	2	1	1,33
9	3	1	1	1	2	1	1,33
10	2	0	0	0	1	1	0,33
11	3	1	1	1	2	1	1,33
12	3	1	1	1	2	1	1,33
13	4	1	1	1	3	2	1,67
14	1	0	0	0	0	0	0,00
15	4	1	1	1	3	2	1,67
16	2	0	0	0	1	1	0,33
17	2	0	0	0	1	1	0,33
18	3	1	1	1	2	1	1,33
19	0	0	0	0	0	0	0,00

20	3	1	1	1	2	1	1,33
21	1	0	0	0	0	0	0,00
22	3	1	1	1	2	1	1,33
23	3	1	1	1	2	1	1,33
24	4	1	1	1	3	2	1,67
25	2	0	1	1	2	1	1,00
26	3	1	1	1	2	1	1,33
27	3	1	1	1	2	1	1,33
28	3	1	1	1	2	1	1,33
29	4	1	1	1	3	2	1,67
30	3	1	1	1	2	1	1,33
31	3	1	1	1	2	1	1,33
32	3	1	1	1	2	1	1,33
33	3	1	1	1	2	1	1,33
Promedio							2,85

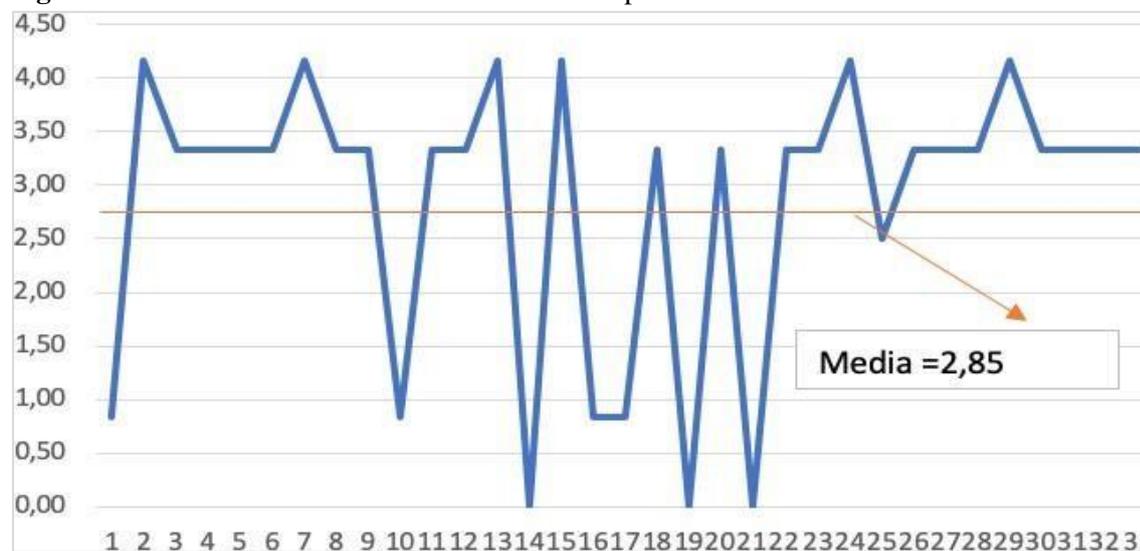
Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Los datos reflejados en la tabla 4, se obtuvieron en tres aspectos: fluidez de usos y puntos, flexibilidad y originalidad, se evidencia que existen una debilidad en las categorías diagnosticadas.

Dentro de la capacidad creativa en la dimensión aplicada o inventiva, se observa que la mayoría de estudiantes, se encuentran bajo el promedio, es decir, presenta poca creatividad aplicada al utilizar la cuerda.

El conjunto de muestra es heterogéneo, por lo que existe variaciones en la aplicación del test de cada alumno, el promedio es de 4,17, lo que permite establecer la necesidad de desarrollar estrategias educativas diferentes que logren una mejor flexibilidad y originalidad con el uso de la cuerda.

Figura 2. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

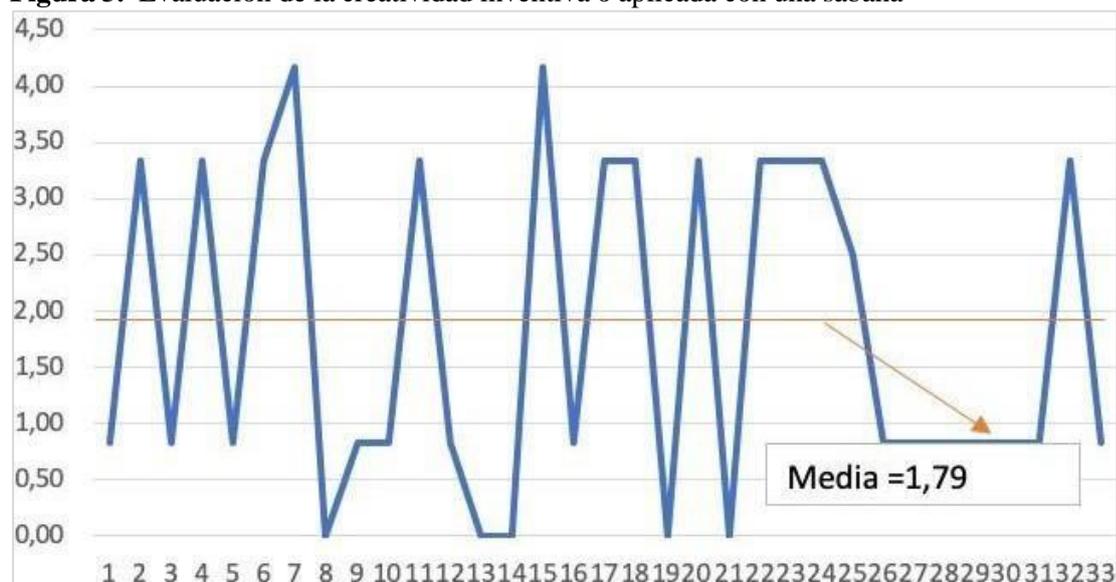
Tabla 3. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con sábana

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	2	0	0	0	1	1	0,33
2	3	1	1	1	2	1	1,33
3	2	0	0	0	1	1	0,33
4	3	1	1	1	2	1	1,33
5	2	0	0	0	1	1	0,33
6	3	1	1	1	2	1	1,33
7	4	1	1	1	3	2	1,67
8	1	0	0	0	0	0	0,00
9	2	0	0	0	1	1	0,33
10	2	0	0	0	1	1	0,33
11	3	1	1	1	2	1	1,33
12	2	0	0	0	1	1	0,33
13	1	0	0	0	0	0	0,00
14	1	0	0	0	0	0	0,00
15	4	1	1	1	3	2	1,67
16	2	0	0	0	1	1	0,33
17	3	1	1	1	2	1	1,33
18	3	1	1	1	2	1	1,33
19	0	0	0	0	0	0	0,00
20	3	1	1	1	2	1	1,33
21	1	0	0	0	0	0	0,00
22	3	1	1	1	2	1	1,33
23	3	1	1	1	2	1	1,33
24	3	1	1	1	2	1	1,33
25	2	0	1	1	2	1	1,00
26	2	0	0	0	1	1	0,33
27	2	0	0	0	1	1	0,33
28	2	0	0	0	1	1	0,33
29	1	0	0	0	1	1	0,33
30	2	0	0	0	1	1	0,33
31	2	0	0	0	1	1	0,33
32	3	1	1	1	2	1	1,33
33	2	0	0	0	1	1	0,33
						Promedio	1,79

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Referente a la capacidad creativa en la dimensión aplicada o inventiva, se observa que mayoría de estudiantes, se encuentran bajo el promedio, el que no reflejan una buena creatividad aplicada al utilizar una sábana

Figura 3. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una sábana



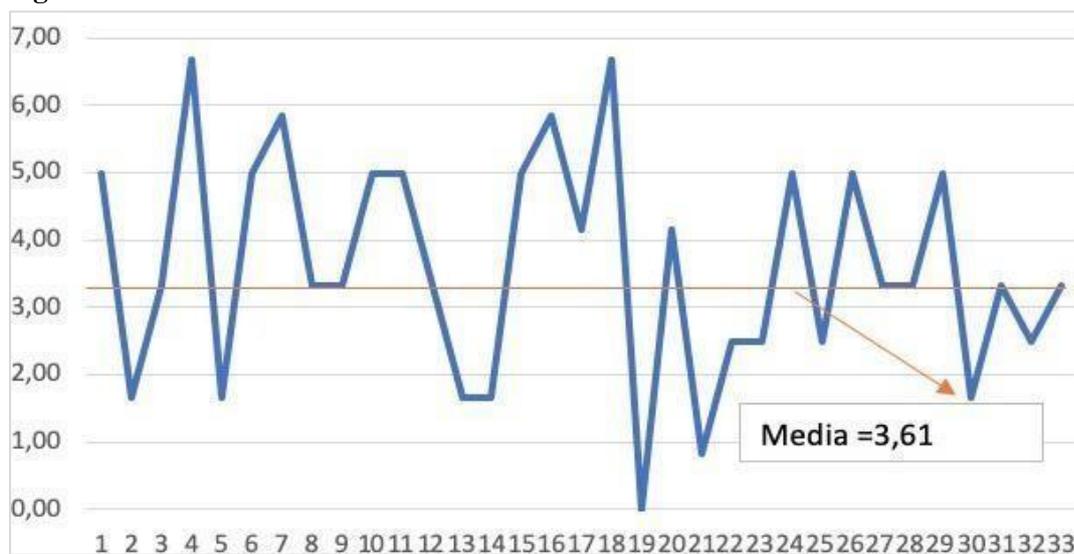
Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Tabla 4. Evaluación de la creatividad verbal

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	8	2	2	2	2	2,00	5,00
2	5	1	1	1	0	0,67	1,67
3	10	2	1	1	1	1,33	3,33
4	11	3	3	2	3	2,67	6,67
5	4	1	1	1	0	0,67	1,67
6	10	2	2	2	2	2,00	5,00
7	14	3	2	2	2	2,33	5,83
8	6	1	2	2	1	1,33	3,33
9	7	2	1	1	1	1,33	3,33
10	11	3	1	1	2	2,00	5,00
11	10	2	2	2	2	2,00	5,00
12	10	2	1	1	1	1,33	3,33
13	3	1	1	1	0	0,67	1,67
14	3	1	1	1	0	0,67	1,67
15	9	2	2	2	2	2,00	5,00
16	11	3	2	2	2	2,33	5,83
17	8	2	1	1	2	1,67	4,17
18	12	3	2	2	3	2,67	6,67
19	0	0	0	0	0	0,00	0,00
20	7	2	1	1	2	1,67	4,17

21	2	0	1	1	0	0,33	0,83	
22	4	1	1	1	1	1,00	2,50	
23	5	1	1	1	1	1,00	2,50	
24	9	2	2	2	2	2,00	5,00	
25	6	1	1	1	1	1,00	2,50	
26	10	2	2	2	2	2,00	5,00	
27	8	2	1	1	1	1,33	3,33	
28	9	2	1	1	1	1,33	3,33	
29	11	3	1	1	2	2,00	5,00	
30	4	1	1	1	0	0,67	1,67	
31	8	2	1	1	1	1,33	3,33	
32	6	1	1	1	1	1,00	2,50	
33	7	2	1	1	<u>1</u>	<u>1,33</u>	<u>3,33</u>	
Promedio								3,61

Figura 4. Evaluación de la creatividad verbal



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Con el diagnóstico inicial realizado, se obtiene el resultado del Alfa de Cronbach, de cadauna de las categorías que, se compara con la escala siguiente:

Coefficiente alfa < 0.5 es inaceptable.

Coefficiente alfa > 0.5 es pobre.

Coefficiente alfa > 0.6 es cuestionable.

Coefficiente alfa > 0.7 es aceptable.

Coefficiente alfa > 0.8 es bueno.

Coefficiente alfa > 0.9 es excelente.

Se evidencia que cada una de las categorías del EMUC, presenta una buena confiabilidad, que aporta a que la información que, se alcance dentro de la indagación aporte valor a llegar a determinar la problemática, así como el desarrollo de una solución.

Tabla 7. Resultados del SPSS de las categorías de EMUC

Tipo	Resultado de Alpha de Cronbach
Visomotor	0,801
Verbal	0,805
Aplicada sábana	0,822
Aplicada cuerda	0,849

Fuente: elaboración propia, en base al SPSS

DISCUSIÓN

A las autoridades de la Institución, es necesario capacitar a los docentes de Educación Artística en el campo de metodologías innovadoras, así la estrategia de Design thinking, que garantice la preparación óptima de los docentes que acompañaran a los estudiantes para fomentar sus destrezas y creatividad.

Para el área de Educación Artística, es importante fomentar el trabajo colaborativo dentro del salón clases y el desarrollo de la creatividad en estudiantes, que permita que esta hora clase sea diferente, para que la interacción permita fluir la creatividad en la vida de los que integran el aula.

A los estudiantes, cambiar su postura de modo pasivo a ser interpretes en el proceso de aprendizaje y, se conviertan en entes activos, permitiéndoles generar procesos mentales creativos y con ello la automotivación.

A los docentes, se recomienda preparar el aula de clase de Educación Artística con un enfoque didáctico de manera que el estudiante, se sienta motivado a crear, pues en la educación Básica es donde, se forman las bases de la creatividad en los estudiantes.

A los docentes, motivar la utilización de herramientas que aporten el trabajo colaborativo y creen otras posibles actividades curriculares y extracurriculares que permita al estudiante resolver problemas de la vida diaria de una mejor manera

CONCLUSIONES

El mejoramiento del aprendizaje dentro y fuera del aula de los niños y niñas entre 8 y 10 años, para la resolución de problemas de la vida diaria se diagnosticó a través de evaluación multifactorial de la creatividad, se valoró el desarrollo de la dimensión visomotora con 60,3%; aplicada con cuerda 28,5%, aplicada con sabana 17,9% y verbal con 36,1%, se determina que la mayoría de los estudiantes, se encuentran escasamente con un promedio de 3,57 y es necesario que, se desarrolle estrategias educativas diferentes para que, se logre una mejor flexibilidad, originalidad y mayor creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández.

La aplicación de las estrategias creativas en el aula, que ayuden a los estudiantes a un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales y permita la construcción de los conocimientos y desarrollo de habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, se aplicó mediante el proceso de empatizar, definir, idear, prototipar y validar en vista que en el diagnóstico, se determinó una clara necesidad de estimular al alumnado, el desarrollo de la estrategia fue a través de los talleres educativos dentro del aula de clase lo que permitió que en el ambiente del aula sea de paso la integración y el trabajo colaborativo, se logró un incremento en los promedios del desarrollo de dimensión visomotora a 7,6: aplicada con cuerda a 6,78; aplicada con sabana a 2,88 y verbal a 4,92, y mejor su promedio de 3,57 a 4,99 e incrementó en un 14,2% el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

La aplicación de las estrategias didácticas, para el desarrollo de la creatividad, con enfoque de experiencias de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas, son observadas mediante rúbricas de evaluación, se logró apreciar que el desarrollo de la estrategia del design thinking en el trabajo colaborativo de observar, idear, crear, prototipar y validar, resulta satisfactorio en la vivencia dentro de la clase y a la vez un gran reto porque no es fácil generar en el estudiante estos espacios que, se trasladen en todos los ámbitos de la vida especialmente en la cohesión el desarrollo de la creatividad.

La aportación a la innovación curricular, a la responsabilidad y la solidaridad dentro y fuera del aula, se consigue con la propuesta de la estrategia de Design Thinking, los estudiantes mejoraron sus calificaciones y participaron de manera activa en la aplicación de cada una de las etapas, se fomentó mediante los juegos y la obra teatral la colaboración, el respeto, la tolerancia a la vez que, se observaba



que los estudiantes desarrollaron su creatividad y participación con ideas en el desarrollo y culminación de los guiones y la obra teatro.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Acosta, D., & Noel, B. (2017). *La creatividad y el desarrollo del talento humano*. Ecuador: Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación. Universidad Técnica de Babahoyo.

Acosta, D., Batista, N., & Suárez, L. (2016). La creatividad y el desarrollo del talento humano. *Revista Magazine de las Ciencias*, ISSN 2528 8091, 1 (2), 17–24. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/48>

Aguirre, N. (2016). *Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la ortografía y caligrafía en la educación básica elemental*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Arias, H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). *Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking*. Lima: Revista Magazine de las Ciencias. ISSN 2528 8091, 1 (2), 17–24. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/48>

Ávila, D. (2018). *Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado*. Loja: Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la comunicación.

Bolívar, Á. E. (2018). Creatividad e innovación y su relación con la investigación formativa. *Global Business Administration Journal* 2(1).

Campos, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial magisterio. <https://cursa.ihmc.us/rid=1JTC68B2J1822TCTZJJ/Mapas%20Conceptuales.%20Mapas%20Mentales-.pdf>

Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Colombia: Biblioteca electrónica de la universidad Nacional.

Chacón. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. Costa Rica: Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación. 5. 10.15517/aie.v5i1.9120



- Chacón, A. Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades*, E-ISSN: 1409-4703 revista@inie.ucr.ac.cr Universidad de Costa Rica. Vol. 5, núm. 1 p. 0 Universidad de Costa Rica.
- Chango, S. (2020). *Estrategia metodológica para identificar y calcular casos de Factorización con el uso de códigos QR*. Ambato: ligación y desarrollo previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación.
- Corchero, T. (2014). *Relación de las inteligencias múltiples con la percepción visomotora en alumnos de Educación primaria Propuesta de intervención*. España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Correa, R. (2014). *Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural*. República del Ecuador.
- D´Santiago, M., & Gutiérrez, D. (2014). *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales en la Escuela Popular de bellas artes Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*. México: Primera edición. ISBN: 978-607-9063-21-4. Red Durango Investigadores Educativos.
- De la Torre, S., & Violant, V. (27 de 06 de 2020). *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria*. Barcelona. Obtenido de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Colombia: Biblioteca electrónica de la universidad Nacional.
- Chacón. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. Costa Rica: Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación. 5. 10.15517/aie.v5i1.9
- Chacón, A. Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades*, E-ISSN: 1409-4703 revista@inie.ucr.ac.cr Universidad de Costa Rica. Vol. 5, núm. 1 p. 0 Universidad de Costa Rica.
- Chango, S. (2020). *Estrategia metodológica para identificar y calcular casos de Factorización con el uso de códigos QR*. Ambato: ligación y desarrollo previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación..

- D'Santiago, M., & Gutiérrez, D. (2014). *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales en la Escuela Popular de bellas artes Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*. México: Primera edición. ISBN: 978-607-9063-21-4. Red Durango Investigadores Educativos.
- De la Torre, S., & Violant, V. (27 de 06 de 2020). *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria*. Barcelona. Obtenido de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf
- Fernández, S. (Marzo de 2016). Desarrollo de la creatividad infantil. *Temas para la Educación*. (N.34).
- Gaxiola, J. (2015). *Aprendizaje basado en Design Thinking*. Obtenido de <http://jesusgaxiola.com/aprendizaje-basado-en-design-thinking/>
- González, C. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. Departamento de Ingeniería Informática. Universidad de La Laguna cjgonza@ull.edu.es RED - Revist. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/234291> .
- Guerra, F. (2017). *eBook El libro de los Organizadores Gráficos Published on Aug 1*. Obtenido de Editorial Universidad Técnica del Norte UTN: https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook_organizadores_graficos .
- Guerrero, R. (2014). *Herramienta de Innovación en el Desarrollo de las Habilidades Numéricas*. Obtenido de Obtenido de Estrategias Lúdicas: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/464>
- Krumm, G., & Lemos, V. (2012). *Artistic activities and creativity in argentinian school-age children*. Argentina: International Journal of Psychological Research. 5. 40-48.
- León, C. (2018). *Estrategias Didácticas en Creatividad basadas en Aprendizaje Experiencial*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- López, O., & Navarro, J. (2010). Creatividad e inteligencia: un estudio en Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 28 (2), 283-296. <https://revistas.um.es/rie/article/view/106061/121591> .