

## Aprendizaje Artístico como Método Innovador para el Desarrollo de la Creatividad

Sonia Samantha Vázquez Martínez<sup>1</sup>

[soniasamanthavazquez@gmail.com](mailto:soniasamanthavazquez@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-3129-0138>

Universidad Pilotécnica Salesiana

Ecuador

Xavier Mauricio Merchán Arizaga

[xmerchan@ups.edu.ec](mailto:xmerchan@ups.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-3800-1784>

Universidad Pilotécnica Salesiana

Ecuador

### RESUMEN

El presente artículo científico reporta una experiencia de innovación educativa para evaluar los efectos de una metodología de aprendizaje artístico, a fin de estimular la creatividad mediante procesos divergentes. Se emplea una investigación descriptiva con corte transversal y enfoque mixto, a partir del desarrollo de un estudio de caso con base exploratoria y de cuasiexperimental por ensayo con grupo de control. La intervención estuvo compuesta por 17 estudiantes 9 hombres y 8 mujeres entre 11 a 13 años, pertenecientes al octavo de básica de la Unidad Educativa Porvenir. El instrumento utilizado fue el test Crea mediante la aplicación de las láminas A y B para el rango de edad de 12 a 16 años. Los resultados evidenciaron que los participantes tuvieron un aumento elocuente en el desarrollo de la creatividad en las aptitudes de flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad. El estudio confirma mediante la provisión de hallazgos científicamente validados, la importancia de integrar al ámbito educativo propuestas con técnicas cooperativas, metodologías, interdisciplinarias y de competencia artística como oportunidades de innovación educativa.

**Palabras clave:** innovación educativa; creatividad; aprendizaje artístico; metodología docente

---

<sup>1</sup> Autor principal.

Correspondencia: [soniasamanthavazquez@gmail.com](mailto:soniasamanthavazquez@gmail.com)

# **Artistic Learning as an Innovative Method for the Development of Creativity**

## **ABSTRACT**

This scientific article reports an experience of educational innovation to evaluate the effects of an artistic learning methodology, in order to stimulate creativity through divergent processes. Descriptive research with a cross section and a mixed approach is used, based on the development of a case study with an exploratory base and a quasi-experimental study with a control group. The intervention consisted of 17 students, 9 men and 8 women between 11 and 13 years old, belonging to the eighth grade of the Porvenir Educational Unit. The instrument used was the Crea test through the application of slides A and B for the age range of 12 to 16 years and with an Argentine interpretation. The results showed that the participants had an eloquent increase in the development of creativity in the skills of flexibility, fluency, elaboration and originality. The study confirms the importance of integrating proposals with cooperative techniques, interdisciplinary methodologies and artistic competition into the educational field as opportunities for educational innovation.

**Keywords:** educational innovation; creativity; artistic learning; teaching methodology

*Artículo recibido 15 noviembre 2023*  
*Aceptado para publicación: 25 diciembre 2023*

## INTRODUCCIÓN

La creatividad, es considerada como un eje fundamental de los procesos educativos del siglo XXI, al ser materia de estudio y reflexión que ha tomado mayor relevancia, a partir de posturas filosóficas que identifican el arte como una herramienta clave de estimulación para generar habilidades creativas (Ariza, 2017), frente a una sociedad cambiante, demandante y globalizada de información, entornos virtuales y competencias digitales que generan nuevas necesidades y problemáticas de orden social.

Merchán (2021) expone que la creatividad en el mundo griego antiguo se la explicaba como un don divino que poseían ciertos individuos especiales; ya en la edad media, la creatividad se entrelaza fuertemente con el desarrollo del arte, y se ve ligado a lo sagrado; será hasta la modernidad que lo creativo se va deslindado de lo sagrado para asociarse a aspectos propios del individuo como rasgos familiares o hereditarios.

A finales siglo XX el vocablo comienza a ser considerado dentro de investigaciones artísticas (Díaz et al., 2020) hasta que según Tristán & Mendoza (2016) el concepto de creatividad adquiere significancia al relacionarlo con el ámbito educativo, siendo considerado como herramienta elemental para desarrollar destrezas como fluidez, resolución de problemas, flexibilidad, originalidad entre otros. Por lo tanto, el arte y la creatividad son recursos prescindibles para abordar desde la mirada artística, problemáticas de la nueva era social.

En los nuevos escenarios educativos, se comprenderá a la creatividad como “la capacidad para transformar nuevas ideas, valores y significados; para captar, generar y expresar la realidad de manera singular. Es decir, crear no significa hacer a partir de cero, sino consiste en usar los recursos obtenidos y combinarlo de acuerdo con esquemas originales” (Menchén, 2009, citado por Merchán 2021).

Pese a lo expuesto en el párrafo anterior, Díaz et al (2020) y Fernández & Balonas (2021) evidencian que existe una falta de estudios entorno al contexto de la creatividad en relación al ámbito educativo. En consecuencia, este artículo busca comprender desde distintas perspectivas conceptuales, la relación de la terminología y su aplicación en el aprendizaje artístico, con la finalidad de evidenciar y reflexionar acerca de su significación en el área educativa.

Desde esta perspectiva, Kirrane et al. (2019) identifica la necesidad de proporcionar espacios que fomenten el desarrollo del pensamiento creativo y divergente, mediante la implementación de estrategias didácticas con metodologías cooperativas, comunicativas, cognitivas y socioculturales, aplicadas a través del arte como la expresión corporal, prácticas grafo-plásticas y actividades motrices; técnicas en donde el eje central del aprendizaje es el estudiante, quien toma el control total de su formación, presenta apertura al cambio, efectúa un proceso activo y consciente para crear nuevas experiencias y dar sentido a la construcción del conocimiento mediante un aprendizaje significativo (Chaverra & Gil, 2017).

En relación, a estudios efectuados (Álvarez Marinelli et al., 2022; Dueñas-Silva, 2021; Dussel et al., 2020) acerca del ámbito educativo durante el periodo de educación virtual (marzo 2020- julio 2021) ocasionando por la pandemia de la Covid-19, se ha determinado que una de las principales consecuencias en la educación, es la pérdida de los procesos creativos en los estudiantes, debido a la falta de experiencias y sentimientos de frustración ante propuestas pedagógicas tradicionales. Provocando de tal manera, un alto impacto a las asignaturas con metodologías de trabajo manual y habilidades motoras enfocadas a la presencialidad (Villagómez & Llanos, 2020).

Un claro ejemplo de la desvalorización del arte en el contexto educativo se presencié en la pandemia la Covid-19, ya que por motivos del confinamiento, se generaron varias situaciones como el cese de actividades presenciales, ajustes curriculares, la reducción de periodos de clase y la desconocida educación virtual; las asignaturas consideradas no básicas dentro del tronco común fueron reducidas en un 80% dentro de la malla curricular o en muchos de los casos eliminadas completamente, ocasionando diversos efectos negativos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Evidencias de esta problemática en relación a la significación del arte dentro del ámbito educativo se observan en países latinoamericanos reflejados en los siguientes autores Orbeta (2021), Dueñas-Silva (2021), Dorado (2021), Jiménez (2017), Valle (2020), Vintimilla (2019). Por consiguiente, se identifica que la problemática trasciende a nivel mundial, latinoamericano, nacional, y reflejándose a nivel local.

En este sentido, en la Unidad Educativa Porvenir, se puede observar que los estudiantes de octavo de básica no han adquirido los aprendizajes necesarios en la asignatura de educación cultural y artística, además se

evidencia una pérdida del hábito de estudio y falencias en el proceso creativo al desarrollar una actividad artística. Por otro lado, se identifica una comodidad, dependencia a la tecnología y constante incumplimiento de las tareas académicas, como también el mínimo esfuerzo en el desarrollo de las actividades y una participación pasiva por parte del estudiante; consecuencias que se ven reflejadas con un bajo rendimiento académico. Dichas afirmaciones surgen a partir del análisis de los resultados de la prueba diagnóstica fundamentada en los criterios básicos de la asignatura tales como trazado, pintado, pegado, forma, espacio, degradado y textura, etc. Además del análisis del rendimiento académico y las conclusiones obtenidas en junta académica del primer quimestre del subnivel del año lectivo 2021-2022.

En consecuencia, el documento se distribuye en las subsiguientes secciones: Categorías epistemológicas de la investigación, seguido de la metodología y técnicas de estructura, planificación y aplicación de la propuesta, posteriormente análisis de los resultados y la discusión en base a fundamentos teóricos sobre el tema para finalizar con conclusiones y recomendaciones.

### **Conceptualizando la creatividad**

Merchán (2021) conceptualiza a la creatividad como una capacidad humana innata a todas las personas, que se basa en la asociación entre los concepto e ideas que se posee y que se va incorporando en el proceso de aprendizaje, para generar nuevas ideas que permiten dar soluciones a diversos problemas; por ello creatividad viene de la palabra crear, como capacidad de traer a la luz nuevas ideas que aporten a la solución de problemas.

Otros autores identifican a la creatividad como un proceso complejo que ha evolucionado ante situaciones emergentes. De acuerdo Elliot (1991) la creatividad se relaciona los conceptos como la imaginación, talento, inspiración y originalidad para crear un producto con características específicas y por otra parte, se establece como la capacidad intransferible e indispensable del ser humano para enfrentarse al mundo real.

En la misma, línea, De la Torre (2003) establece a la creatividad como una capacidad humana que se fundamenta en las etapas de preparación, incubación, iluminación y la evaluación como fases para determinar una acción creativa. Por otra parte, Hernández (1997) sitúa a la creatividad dentro de los paradigmas del constructivismo, en dónde los seres humanos generan un proceso mental y operacional que

más allá de la intención de crear y responder al objetivo como a las características planteadas dentro del proceso.

En el ámbito educativo, el concepto de creatividad toma relevancia, a partir del significado de ser considerado como una estructura multifacética, transdisciplinaria, evolucionista e inclusiva que abarca los aspectos psicológicos y las habilidades de la inteligencia humana (Larraz et al., 2021). Por lo tanto, se considera a la creatividad como aquella capacidad para analizar, valorar, potenciar y sensibilizar nuevas ideas y cambios de perspectiva para responder y ofertar posibles soluciones a los conflictos de la condición humana dentro del contexto actual (Díaz & Ledesma, 2021).

Al ser la creatividad, un proceso complejo presenta una diversidad de campos de significación, intervención y clasificación (Tristán & Mendoza, 2016). Por lo que, para analizar y comprender su importancia dentro del entorno educativo y con relación a los fines de este estudio, se analizará el concepto en base al proceso, distinguiéndose los criterios de creatividad intuitiva, narrativa y gráfica. Desde esta perspectiva, la creatividad intuitiva es entendida como la capacidad imaginativa para responder de manera imprevista e incontrolable y desde la experiencia hacia actos de creación (Carvajal, 2020). Mientras que la creatividad narrativa, es la expresión mediante el uso de la palabra escrita para crear realidades simbólicas a partir de la estructura comunicativa. Finalmente, la creatividad gráfica, es considerada una expresión mediante el lenguaje visual y la producción de elementos gráficos (De Miguel Zamora, 2022).

En la misma línea, la creatividad es un modelo de inteligencia en donde intervienen procesos cognitivos que responden como un medio eficaz para desarrollar el pensamiento divergente ante situaciones convergentes. Por consiguiente, se identificó que el razonamiento divergente desarrolla los siguientes aspectos relacionados al proceso creativo: Fluidez, entendida como la capacidad de producir nuevas ideas; Flexibilidad, referida a cambios espontáneos de perspectiva, interpretaciones o adaptaciones a situaciones emergentes; Originalidad, capacidad para proporcionar desde la novedad e innovación soluciones o puntos de vista. Por último, la elaboración, conocida como la virtud de trabajar a partir de los detalles.

Por otra parte, es necesario comprender las categorías de aplicación de la creatividad, con la finalidad de identificar las dimensiones, características y etapas involucradas en se relación al proceso divergente y el

aprendizaje artísticos. Entre ellas se destacan cuatro valoraciones: Persona, engloba las características personales, interés y motivaciones, conocimiento del ámbito y estado de ánimo influyentes; Proceso, emprende los periodos de preparación, incubación, iluminación y verificación de ideas y situaciones; Producto, estipula las partes de transformación, condensación y aplicabilidad. Por último, el contexto, el cual responde a una estimación por parte del ambiente (Díaz et al., 2020).

### **Una mirada a las artes desde la innovación educativa**

Según Llanos-Zuoaga (2021) el arte al igual que toda producción artística se encuentra vinculada a procesos creativos, por lo que, su función dentro del campo de la pedagogía, va más allá de fomentar la habilidad intelectual de la persona, sino se enfoca en desarrollar una actitud para estimular los procesos de creación, capacidad de apreciación y valorización cultural. Por lo tanto, el arte es un producto de recreación cultural del pensamiento creativo, el cual es transmitido en diferentes expresiones y surge desde el proceso de ser materia o lenguaje cultural a un objeto visual que tiene validez estética y espiritual para el autor (Corujo et al., 2016).

De acuerdo con Touriñán, (2019) se presentan tres estructuras para abordar la relación de la educación y las artes: el conocer, el enseñar, y la significación de las artes y su incidencia en la educación. Sin embargo, la visualización de la educación a las artes, se vincula únicamente a la creación de productos artísticos y no a la pedagogía, es decir, el educar, la metodología que debe desarrollar e implementar el docente al momento de enseñar artes.

Desde esta perspectiva, la categorización del arte en la educación, curricularmente se lo denomina como educación cultural y artística. Sin embargo, es necesario identificar los conceptos por separado. Si bien, definir al arte no es una tarea sencilla, hasta actualidad no existe un concepto unánime que abarque toda la concepción de lo que puede llegar a significar el ámbito artístico. Por lo que, su conceptualización dependerá del tipo de función que se le brinde a la palabra. En términos generales, el arte, hace referencia a una estructura uniformadora transferida a una forma de expresión y comunicación con la finalidad de obtener un producto de recreación cultural que surge de un pensamiento creativo, transmitido a diferentes

expresiones y desde el proceso de ser materia o lenguaje cultural a un objeto visual que tiene validez estética y espiritual del ser humano (Salido & Isirri, 2021).

Desde otro enfoque, la estética dentro del marco artístico determina la relación entre las emociones y la expresión creativa del hecho artístico. Si bien, el término surge desde las concepciones filosóficas, su funcionalidad se centra en determinar simbólicas, dar valor, juicios o categorizaciones dentro de las estructuras formales del arte y los cánones de la belleza. Por consiguiente, dichas estructuras responden al igual que el arte al contexto, por lo que, en la actualidad, la estética se encuentra explícitamente relacionada a las cualidades sensoriales, dimensiones afectivas, emocionales y psicomotrices, encaminadas al placer que genera la expresión artística en el ser humano (Valle, 2020).

Por lo tanto, la educación artística, es una disciplina educativa que tiene como finalidad integrar al arte como una herramienta de aprendizaje, enfocándose en el tratamiento de competencias y habilidades cognitivas que promueven en el estudiante, el conocimiento y la identidad cultural. Una pedagogía creativa para transferir conocimientos artísticos de manera asertiva que transforma la realidad (Puente, 2017). El proceso de aprendizaje gira en torno a un ambiente centrado en los estudiantes para promover un desarrollo integral, significativo y transformador a lo largo de vida. Es decir, un modelo interdisciplinario que identifica situaciones e integra a sus actores en el proceso (Lorente et al., 2022).

En la misma línea, Sotelo & Domínguez (2017) identifican a la metodología artística desde los procesos creativos y no desde su conceptualización, puesto que cualquier persona puede conocer el aspecto manual y teórico de un arte, pero no todos pueden llegar a alcanzar una técnica o competencia artística. Por lo que, la educación artística, se justifica en la aplicación de estrategias y destrezas que permiten generar experiencias artísticas, apreciación y comprensión sociocultural para el desenvolvimiento integral y en libertad de una persona que modifica su conducta mediante la adquisición de habilidades artísticas relacionadas a otros campos de su realidad.

En consecuencia, se identifican las siguientes técnicas y estrategias lúdicas dentro de la competencia artística relacionadas a los procesos creativos. Considerando a la lúdica como el juego libre dentro para los procesos de aprendizaje (González et al., 2021). Mientras que las técnicas artísticas, comprenden los

procesos de adiestramiento manual, las técnicas estéticas y de apreciación sin llegar al dominio total de la competencia. Las técnicas sensoriales se encuentran relacionadas a los materiales y procedimientos enfocados a las artes musicales, corporales y literarias. Las técnicas sensitivas, están relacionadas a la sensibilidad y a las percepciones y experiencias con manifestaciones culturales. Finalmente, las técnicas mentales son entendidas como la relación entre la historia, los conceptos y la crítica al momento de la creación. Por lo tanto, son técnicas relacionadas exclusivamente a los procesos creativos (Sotelo Ríos & Domínguez, 2017).

Con relación a lo planteado Bernal (2020) Picardo et al. (2020) sostienen que la educación artística es holística e integradora y aún en modalidad virtual presenta múltiples potenciales que debieron ser aprovechadas para potenciar habilidades y destrezas, a través de estrategias metodológicas que aportan de manera creativa a los procesos cognitivos, como también a las dimensiones socio afectivas, psicomotrices y de desarrollo del ser humano tan fragmentados en la actualidad.

En este sentido, las dimensiones afectivas y emocionales desarrollan un trabajo integral en los aspectos sensoriales, cognoscitivos y fisiológicos que modifican los comportamientos y conductas, a partir del tratamiento de espacio, la expresión emocional como la reflexión individual y colectiva. El arte, genera actitudes positivas y proporciona el aumento de relaciones interpersonales, experiencias creativas e inclusivas que ascienden la calidad educativa (Liranzo et al., 2017).

Por otro lado, las dimensiones motrices se encuentran relacionadas al trabajo de carácter manual, es decir, la motricidad. Entendida como la destreza motora fina y gruesa del desarrollo integral del estudiante dentro de sus procesos de enseñanza- aprendizaje (Astudillo, 2020). Por lo tanto, la psicomotricidad, es la destreza motriz relacionada a los procesos perceptivos y a la representación simbólica que organiza la parte corporal con la cognoscitiva para incorporar el movimiento sucesivamente. Dentro del ámbito artístico, la motricidad está íntimamente relacionada con la expresión gráfica-plástica, la cual promueve el desarrollo biopsicosocial al generar conciencia corporal de sí mismo, de los demás, y de las diversas técnicas relacionadas a los componentes del dibujo, espacio físico y contexto. Los resultados enmarcan la interdisciplinariedad del arte como un recurso de innovación educativa (Andrade & Merino, 2020).

Por otra parte, Cano (2019) determina que la innovación es una sucesión multifuncional de actividades estratégicas que surgen desde la concepción, razonamiento, y aplicación de actividades para generar, integrar o modificar un nuevo conocimiento, recurso o resultado del desarrollo de una idea científica o teórica que da respuesta a una necesidad dentro de un contexto, encaminadas a generar nuevos ambientes y parámetros en todos los aspectos del ámbito educativo, desde el espacio físico institucional hasta los procesos pedagógicos y didácticos, con la finalidad de que los resultados sean transferibles e intercambiables a otros entornos, además de ser sostenibles en el tiempo.

En base a lo analizado, se puede establecer que la innovación en el marco educativo, es un sistema persistente de mejora y seguimiento en base a una propuesta novedosa planteada dentro de un marco específico y enfocado hacia un bien común (Macanchí Pico, 2020). Por lo tanto, la innovación es una transformación que puede surgir desde la intervención de una infraestructura, proyectos enfocados hacia los actores de la comunidad educativa o en transformar los procesos pedagógicos. Por consiguiente, una correcta innovación educativa debe centrarse en procesos objetivos y sostenibles que generen una cultura de innovación (Carvajal,2020).

## **METODOLOGÍA**

El presente estudio consiste en una investigación descriptiva con corte transversal que empleó el estudio de casos con base exploratoria y de cuasi-experimentación por ensayo parcial de la propuesta con un grupo de control para estimular las habilidades creativas, con medidas antes y después-metodología cuantitativa-cualitativa.

En primer lugar, se efectuó una revisión bibliográfica de las temáticas del objeto de estudio, mediante las técnicas de análisis documental, análisis deductivo y síntesis de información teórica fundamentada en artículos científicos, revistas indexadas, bases de datos y repositorios con filtro de año de publicación desde el 2016 hasta el 2022.

Posteriormente, a fin de efectuar un diagnóstico que permita la implementación de estrategias didácticas, se aplicó una metodología descriptiva-comparativa con enfoque mixto al integrar datos cuantitativos y cualitativos, extraídos a partir del proceso empírico de la investigación, mediante fichas de observación y

aplicación del instrumento para conocer los valores creativos en los estudiantes; además de determinar las experiencias, significaciones e impactos de la intervención por parte de los actores involucrados (estudiantes y docentes del octavo de básica) en relación a la propuesta metodológica. Por lo tanto, las técnicas a utilizadas fueron la encuesta (Test Crea) y la entrevista semiestructurada mediante un conversatorio guiado de preguntas entre observador y el sujeto de estudio.

### **Participantes**

La muestra fue por conveniencia, no probabilística y de carácter no aleatorio, compuesta por 17 estudiantes- 9 hombres y 8 mujeres con edades entre 11 a 13 años que pertenecieron al octavo de básica de la Unidad Educativa Porvenir con código AMIE 01H00456 en régimen escolar Sierra, ubicada en las calles Alfonso Jaramillo León y Carmela Malo (Sector Misicata) situada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, parroquia Yanuncay, periodo lectivo 2021-2022.

### **Instrumento**

El instrumento utilizado para la valoración fue el test CREA, aplicado antes y después de la intervención. La herramienta consiste en una prueba estandarizada y desarrollada con el propósito de valorar la creatividad general de niños entre 12 a 16 años de edad (Corbalán-Berná et al., 2003).

El ejercicio consiste en mostrar un estímulo (imagen en blanco y negro) para formular interrogantes imaginativas, detalles espaciales y fantásticos de la situación planteada en un tiempo máximo de 4 minutos. Los resultados permitirán obtener según el número de respuestas y percentiles los niveles de creatividad general, categorizados en baja, media y alta. El test Crea, es una versión del pensamiento creativo planteamiento por Torrance (1990) el cual determina que la creatividad se evalúa mediante procesos divergentes que responden a las siguientes variables: fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad, estipuladas dentro de las categorías de creatividad narrativa y gráfica.

### **Procedimiento**

El proceso consistió en la estructuración, planificación y ejecución de una metodología docente basada en el modelo pedagógico constructivista para la implementación de técnicas artísticas, sensitivas, sensoriales y creativas en la planificación curricular de la materia de Educación Cultural y Artística.

La propuesta articuló mediante técnicas artísticas, las variantes del proceso divergente; flexibilidad, fluidez, originalidad, elaboración. Así como la clasificación de los tipos de creatividad: intuitiva, narrativa y gráfica mediante diversas estrategias creativas, lúdicas y experimentales.

La primera fase, abarca los conceptos de la creatividad intuitiva y el procedimiento de cuestionamiento, percepción, preparación y comprensión en donde se trabajó con nueve actividades fundamentadas en técnicas sensoriales. El proceso desarrolló una mejora dentro de los aspectos del análisis y la sensibilidad. Los estudiantes, reflexionan proponen cambios, interrogantes y actitudes con mayor facilidad ante situaciones emergentes, identificando cada una de las partes de la problemática presentada.

De igual manera, la segunda fase estuvo constituida por el desarrollo de cinco actividades fundamentada en técnicas sensitivas, encaminadas a estimular la creatividad narrativa y mediante las etapas de iluminación y verificación dentro del proceso creativo. El estudiante desarrolla la capacidad de síntesis, apertura mental y comunicación para relacionar, organizar y esquematizar nuevas ideas y significados a situaciones de la vida cotidiana.

Por último, el tercer periodo, consistió en el empleo de técnicas artísticas y creativas para el desarrollo de la creatividad gráfica y los procesos de adaptación y difusión en donde el estudiante trabaja aspectos relacionados a la elaboración y originalidad, con el objetivo de redefinir y proponer mediante detalles relevantes y soluciones ingeniosas que modifiquen su contexto actual.

La intervención contó con una duración de quince semanas (tres sesiones por semana de 40 minutos aproximadamente). Las actividades fueron desarrolladas a partir de tres momentos de la planificación curricular: anticipación, construcción y consolidación, además de estar estructuradas a partir de los fundamentos teóricos de las metodologías del trabajo cooperativo y gamificación. De igual manera, los estudiantes desarrollaron sus dimensiones afectivas y emocionales y psicomotrices enfocadas a la competencia artística. Además de incidir en los beneficios del aprendizaje a través del juego y el trabajo colaborativo.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados fueron analizados mediante los criterios de interpretación de creatividad general y en la práctica educativa, a partir de Baremos con muestra argentina, por la cercanía del estudio a la realidad educativa latinoamericana. De igual manera, el análisis estadístico se desarrolló por medio del paquete estadístico Excel 2010 y el paquete estadístico de SPSS IBM versión 2021.

En la tabla 1, se puede apreciar de manera descriptiva las puntuaciones con relación a los niveles de creatividad de la pre y post intervención con base del instrumento Crea, en donde se categorizó los niveles de creatividad con variables de la creatividad baja negativa, 2 creatividad baja positiva, 3 creatividad media y 4 creatividad alta. Por lo tanto, los resultados arrojan en la valoración estadística de la Media, un aumento de 1,1176 estipulado como creatividad baja negativa a baja a 2,82 valor categorizado dentro de los rangos de creatividad media. Datos reflejados en la tabla 1.

**Tabla 1:** Datos estadísticos descriptivos generales

<b>Interpretación Pre-Test</b>				
<b>Válidos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje Válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Baja negativa</b>	15	88,2	88,2	88,2
<b>Baja Positiva</b>	2	11,8	11,8	100
<b>Interpretación Pro-Test</b>				
<b>Válidos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje Válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Baja positiva</b>	8	47,1	47,1	47,1
<b>Media</b>	4	23,5	23,5	70,6
<b>Alta</b>	5	29,4	29,4	100
<b>Total</b>	17	100	100	

En la misma línea, en la tabla 2 se exponen los criterios interpretativos dentro de la práctica educativa, con la finalidad de ofertar una mayor comprensión a los percentiles argentinos que determinan los rasgos característicos y sugerencias de intervención de cada nivel de creatividad general. Mediante la interpretación y el percentil que determina 1 como creatividad baja negativa, 2 como creatividad baja positiva, 3 creatividad media y 4 creatividad alta. Por lo tanto, los datos evidencian que los niveles de creatividad pasaron de la denominación de 1 y 2 como creatividad baja a 3 y 4 categorías de creatividad

**Tabla 2:** Estadísticas en base al # de preguntas, interpretación y percentil

<b>Estadísticos generales</b>					
<b>Rangos</b>	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Maximo</b>	<b>Media</b>	<b>Desv.típ</b>
<b>Interpretaci</b>	17	1	2	1,1176	0,33211
<b>Percentil P</b>	17	1	2	1,1176	0,33211
<b>Percentil P</b>	17	1	3	1,8235	0,88284
<b>Interpretaci</b>	17	2	4	2,8235	0,88284
<b>#preguntas</b>	17	2	12	4,8235	3,066666
<b>#preguntas</b>	17	3	30	191765	7,47683

Se evidencia en la tabla 2, una comparación estadística de la variable por # de preguntas entre el pre y la post mediación. En el análisis se obtiene las valoraciones de media, desviación típica, mínimo y máximo. De los resultados se determina que existe un aumento de 4 a 19 preguntas como promedio general de la intervención. Por lo tanto, la aplicación de la metodología en base a las dimensiones del proceso divergente mediante técnicas artísticas y las posibles recomendaciones en torno al ámbito educativo, permiten estimular los niveles de creatividad (Díaz et al., 2020).

El análisis de los datos del mínimo y el máximo permiten constatar que las técnicas artísticas presentan múltiples potencialidades al desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes (Picardo et al.,2020) ya que el cambio de los valores es significativo y en aumento. Por lo tanto, los resultados respaldan las estrategias metodológicas planteadas en la intervención.

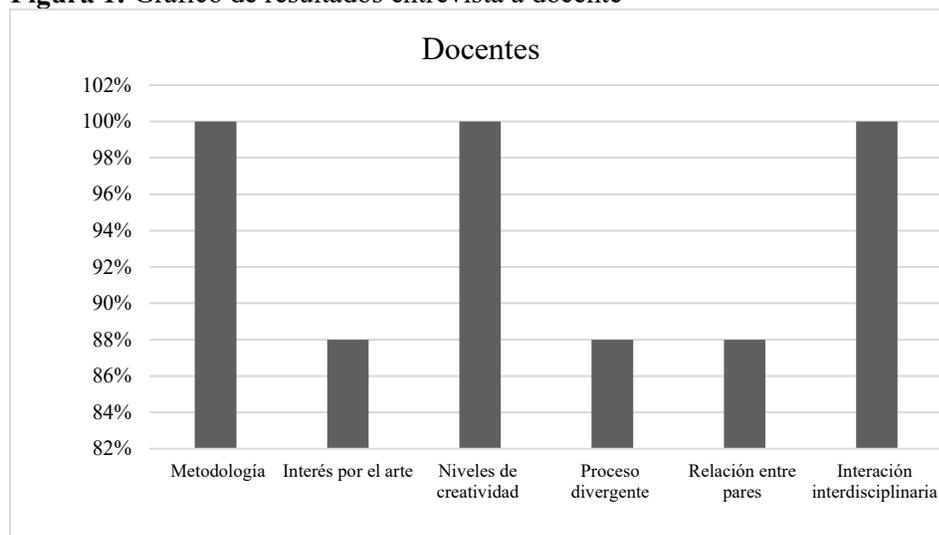
**Tabla 3:** Interpretación de los niveles de creatividad de pre y post intervención

<b>Interpretación Pre-Test</b>				
<b>Válidos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porentaje Válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Baja negativa</b>	15	88,2	88,2	88,2
<b>Baja Positiva</b>	2	11,8	11,8	100
<b>Interpretación Pro-Test</b>				
<b>Válidos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porentaje Válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Baja positiva</b>	8	47,1	47,1	47,1
<b>Media</b>	4	23,5	23,5	70,6
<b>Alta</b>	5	29,4	29,4	100
<b>Total</b>	17	100	100	

Por otra parte, en la comparación planteada en la tabla 3, se puede observar la interpretación de los niveles de creatividad, pasando de una creatividad baja a alcanzar niveles de creatividad baja positiva, media y alta. Datos que determinan que los estudiantes responden ante espacios que potencian el pensamiento creativo y divergente por medio de estrategias lúdicas, didácticas, cooperativas, sensitivas y sensoriales como métodos de aprendizaje, centrándose en sus necesidades y su percepción hacia su contexto social (Kirrane et al., 2019).

En la misma línea, los datos obtenidos de la entrevista semiestructurada aplicada a docentes del nivel como a los estudiantes del octavo de básica, con la finalidad de evaluar la intervención. Determinándose por parte de los docentes que la propuesta presentó un impacto positivo en los estudiantes, reflejándose en su rendimiento académico de las demás asignaturas de la malla curricular. Además de visualizar lo beneficios del arte en el desarrollo personal y creativo para incorporarlo a sus metodologías.

**Figura 1:** Gráfico de resultados entrevista a docente

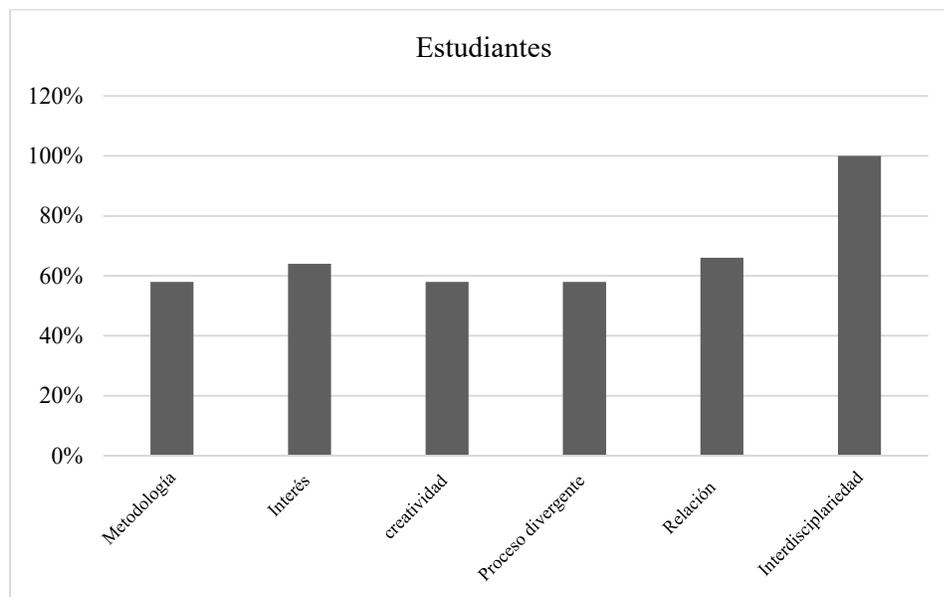


En la figura 1, se evidencia que el 100% de los educadores sostienen que los estudiantes incrementaron sus niveles de creatividad mediante el arte como herramienta pedagógica. En un 88% mejoró la correlación de los estudiantes con el docente, entre pares y el entorno social del curso. Mientras que un 66% cambió la actitud con relación a las técnicas y metodologías de enseñanza-aprendizaje

De igual manera, a partir de la entrevista de satisfacción aplicada a los estudiantes participantes de la propuesta, se determina que un 58% aumentaron su interés por metodologías de aprendizaje artístico. El

64% aumentó sus niveles de creatividad y en 58% el proceso divergente. Un 66% considera que se mejoró la relación entre pares y el ambiente del curso y el 100% de los estudiantes afirma que estas propuestas deben ser integradas a otras asignaturas del nivel. Por lo tanto, se evidencia que la educación actual necesita de espacios que fomenten metodologías holísticas e integradoras para motivar al estudiante e involucrarlo en los procesos de aprendizaje, mejorando así la calidad educativa (Bernal, 2020). Resultados que se reflejan en la figura 2.

**Figura 1:** Gráfico de resultados entrevista estudiantes



Finalmente, al realizar una comparación del aprovechamiento académico de los estudiantes, se puede identificar que en el primer quimestre el 65% dominan los conocimientos de la asignatura, el 6% alcanzan los conocimientos mínimos y el 29% están próximos a alcanzar los aprendizajes, es decir, el promedio es inferior a los parámetros sugeridos de rendimiento académico, por lo tanto, reprobaban la asignatura. Posteriormente, a la propuesta de intervención se puede evidenciar que, en el segundo quimestre, un 65% presentan un aumento significativo en el rendimiento académico dentro de los rangos de dominio del conocimiento y un 35% alcanzan los aprendizajes requeridos, sin existir estudiantes con notas inferiores a la categoría próximo a alcanzar, notas inferiores a 7. Por lo tanto, se presenta que el 100% aprueban la asignatura. Observar el anexo 2.

Por lo tanto, el análisis de resultados permitió a partir de las valoraciones obtenidas del instrumento Crea, las fichas de observación y la encuesta de evaluación de la propuesta, información determinante que permitió establecer conclusiones del estudio con relación a los objetivos propuestos. El estudio identifica como principal resultado, una variación elocuente en los niveles de creatividad de los estudiantes desde una magnitud baja con rango negativo a una magnitud de creatividad media con rango positivo, con un incremento en el rendimiento académico, por lo que, se puede establecer que se mejoró los procesos de aprendizaje artístico mediante la metodología docente. Además, se identifican recomendaciones para futuras intervenciones como centrar las actividades en el desarrollo personal, prácticas que busquen la valoración, reconocimiento, curiosidad y amplitud de horizontes a partir de propuestas de actividades creativas con la finalidad de alcanzar niveles más altos.

## **DISCUSIÓN**

A partir del análisis de los hallazgos de las variables del estudio y la articulación de la información teoría relacionada al problema de investigación. Se presenta el siguiente apartado la interpretación y análisis de los resultados, con el objetivo de valorar si la metodología docente logró estimular los niveles de la creatividad en los estudiantes, mediante de procedimientos de competencia artística.

La creatividad es considerada como un proceso complejo que integra las habilidades humanas a partir de procesos cognitivos. En consecuencia, una persona creativa presenta una gran gama de alternativas, se adapta rápidamente al cambio y desarrolla la capacidad de identificar, comprender y responder ante situaciones relevantes, mediante ideas novedosas e ingeniosas para enfrentar y resolver conflictos de manera diferente.

En este sentido, la pandemia de la COVID 19, ocasionó una crisis en todos los ámbitos del sistema social, entre ellos, uno de los más afectados fue el régimen educativo, el cual se vio enfrascado en iniciativas improvisadas y no planificadas emitidas por entidades administrativas (MINEDUC, 2016) que intentaban solucionar e implementar a la carrera, nuevas modalidades de enseñanza tras el confinamiento y desde programas educativos difundidos por plataformas digitales y encuentros virtuales de teleeducación. Sin embargo, la llamada educación virtual, no englobó la realidad de todos los actores involucrados, y poco a

poco se comenzó a evidenciar las inconformidades e impactos de un proceso improvisado, poco planificado y sin fines pedagógicos que ocasionaron polémicas y vulnerabilidad al derecho a la educación (Villagómez & Llanos Erazo, 2020).

En consecuencia, el sistema necesita reinvertirse y adaptarse a las nuevas realidades sociales y de competencia educativa a través de propuestas de innovación docente con el objetivo de integrar a las estructuras pedagógicas, metodologías inductivas, estratégicas y creativas que desarrollen nuevas habilidades dentro de las líneas de la investigación- acción y el trabajo cooperativo, en donde el estudiante se enfrentará a un aprendizaje basado en problemas de la vida cotidiana, para relacionarlo con su realidad y con la de sus pares y así encontrar experiencias concretas del entorno y romper de tal manera con la educación tradicional (De Miguel Zamora, 2022).

En este sentido, estudios Fischer et al., (2016) afirman que la creatividad no puede desvincularse de su entorno. Ante este panorama, los procesos de enseñanza- aprendizaje actualmente se encuentran vinculados a escenarios socioculturales, regidos por factores ambientales y por un nuevo paradigma competencial. Por lo tanto, los procesos pedagógicos deben basarse en planes de estudio y contenidos curriculares que desarrollen conceptos de interdisciplinariedad y dimensiones creativas. Siendo estas considerada como un recurso eficaz para dar respuesta a situaciones de relevancia social

La intervención evaluada dentro de este artículo, nace desde la realidad de los estudiantes en un contexto de constante incertidumbre, cambio como aspectos negativos y traumáticos resultado de la pandemia. El arte y los procesos ligados a la creatividad, son recursos claves de expresión y estimulación emocional ante entornos demandantes. Los resultados demuestran que el programa artístico aumentó significativamente los niveles de creatividad de los beneficiarios, determinando que la propuesta docente favorece al desarrollo de la creatividad. Realidad que se ve reflejada en el análisis de los datos obtenidos entre el test Crea en la pre y post aplicación con relación a las variantes del proceso divergente.

De igual manera, los resultados permiten visualizar los beneficios de la creatividad dentro del marco artístico y educativo, determinado al concepto como la capacidad de transformar una idea, problemática o situación en una obra de arte. Además de reflexionar acerca de la importancia de proponer nuevas

intervenciones que fomenten un aprendizaje sociocultural y contextual para fomentar el pensamiento creativo y divergente desde enfoques interdisciplinarios que rompan con estructuras curriculares rígidas e impuestas y sin fundamentos pedagógicos de la educación tradicional.

En este contexto, la educación artística en el Ecuador, se encuentra regida por un currículo poco flexible, el cual según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) permite integrar al proceso de aprendizaje disciplinas tanto de artes visuales, musicales y escénicas. Sin embargo, la propuesta de aprendizaje presenta múltiples límites en su aplicación, por la falta de conocimiento y un rechazo a la importancia creativa ligada a la actividad artística. Además de la falta de contacto del profesorado ante procesos creativos y la falta de capacitación para identificar nuevas metodologías que abarquen mallas curriculares multidisciplinarias y contenidos interdisciplinarios que permitan proporcionar espacios de creación y expresión artística (Vintimilla, 2019).

Por consiguiente, la metodología docente, aspiró a desarrollar nuevas oportunidades más allá de las normativas dictaminadas por parte del currículo nacional de la asignatura como también el modelo educativo de la institución. Siendo el eje fundamental de la intervención, la postura crítica referente a las realidades y dificultades encontradas dentro del ámbito educativo post- pandemia. Por lo que, es labor del docente, ofertar herramientas para la aplicación de estrategias didácticas que motiven y encaminen al estudiante a ser partícipe de su propio aprendizaje y que mejor manera que mediante metodologías artísticas que fomentan habilidades, dimensiones afectivas y competencias psicomotrices.

Pila-Martínez et al., 2020 centran al docente como el eje principal de la innovación, afirmando que un docente motivado y con recursos, es un docente en potencia que lidera procesos de cambio, involucrando no solo el bienestar personal sino el de toda la comunidad educativa. De igual manera, Iglesias et al. (2018) analizan la necesidad de la actualización continua (capacitaciones) de nuevas metodologías de enseñanza por parte de las entidades educativas hacia la labor docente.

El docente debe ser consciente que su labor requiere de un constante reajuste de innovaciones metodológicas dentro de su carrera formativa, y no únicamente enfocadas a la aplicación de tecnología dentro del aula, sino de cómo un docente se prepara para generar un cambio dentro de su metodología con

la finalidad de llegar al receptor, el estudiante, en tiempo emergentes y de constantes actualizaciones y adaptaciones. Además de promover espacios de aprendizaje desvinculados de sesiones rutinarias y contenidos del régimen académico nacional y relacionados a los procesos creativos y de libre expresión permite el desarrollo de los factores cognitivos, aptitudinales y comportamentales ligados a las emociones e interés individuales y colectivos.

Miñano & García (2020) determinan que el arte, es el recurso óptimo para estructurar un modelo de aprendizaje transformador y centrado en el estudiante, para la formulación de una educación con parámetros de calidad basados en la acción, investigación y participación de todos los actores y a partir de los efectos y beneficios del proceso creativo, entre los cuales se destacan la reflexión crítica, transformación de la realidad, favorece el trabajo cooperativo, proporciona experiencias positivas, cognitivas y afectivas, a través del uso de diferentes lenguajes y técnicas artísticas que permiten identificar, proponer y establecer posibles soluciones desde perspectivas novedosas y diferentes (Checa et al., 2017.)

Por lo tanto, la intervención tuvo como objetivo potenciar el pensamiento creativo y divergente, fomentando la expresividad y la creación artística. Los resultados, evidencian que la creatividad general paso de una valoración de baja negativa a una media alta. Desde esta perspectiva, se considerada a la creatividad como una habilidad que puede ser adquirida, trabajada y potenciada dentro de los contextos educativos. La educación necesita de espacios que fomenten competencias transversales. A partir del análisis bibliográfico, se determina que el arte puede ser considerado como un recurso de innovación educativa (Chaverra & Gil, 2017). Al desarrollar mecanismos estratégicos para enfrentar y desahogar las problemáticas sociales del contexto. Además de genera actitudes positivas y proporcionar el aumento de relaciones interpersonales, experiencias creativas e inclusivas que ascienden la calidad educativa del Ecuador (Liranzo et al., 2017).

## **CONCLUSIONES**

El presente estudio al cual reporta este artículo científico, tuvo como objetivo principal, el diseño, organización y aplicación de una metodología de técnicas artísticas para estimular los niveles de creatividad. Los resultados obtenidos evidencian que las actividades basadas en técnicas artísticas, establecieron un impacto positivo en el incremento del pensamiento creativo y divergente. Además de una

alta aceptación de programa artístico por parte de estudiantes y docentes. Así mismo, el análisis estadístico determina que el efecto es significativo.

De la indagación de los fundamentos epistemológicos se concluye que la creatividad es un proceso que puede ser adquirido y estimulado. Aunque la concepción de la creatividad ha tomado mayor relevancia en el entorno educativo, aún existe una carencia de estudios e investigaciones que respalde las teorías de los procesos creativos en referencia a instrumentos de diagnósticos y valoración educativa. Se concluye también que los aportes en torno a la creatividad son importantes y benefician a los contextos educativos. La propuesta abarca el nivel micro curricular (planificación docente) pensando a un futuro dichas propuestas didácticas para el desarrollo pueden respaldar y fundamentar variables y objetivos a niveles macros (currículo nacional).

Metodológicamente, se comprueba que el pensamiento creativo y las competencias del área artística como la expresión, la percepción estética y la sensibilidad, influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En términos prácticos, los sistemas educativos deben brindar espacios para la implementación de procesos creativos, visualizando al arte como un proceso interdisciplinario y fundamentado en metodologías lúdicas y de trabajo cooperativo para ofertar una educación personalizada y de calidad.

Por otra parte, es necesario, reconocer la importancia del arte no solo dentro contextos educativos si no pensada hacia escenarios personales y sociales, que en tiempos de pandemia hubieran apoyado las situaciones emocionales surgidas por el confinamiento. En este sentido, las dimensiones creativas ligadas a actividades artísticas fomentan aptitudes de valoración, expresión comunicación, recreación de experiencias y percepciones relacionados al mundo interno de la persona como a su entorno.

Finalmente, el factor de innovación reportado en esta investigación, responde a los objetivos planteado acerca de fundamentación, diagnóstico y propuesta metodológica con relación a los hallazgos científicamente validados sobre el impacto de la incorporación de técnicas artísticas a las metodologías de enseñanza y aprendizaje en contextos educativos. Por lo tanto, los resultados arrojados, permitirán la toma de decisiones en cuento a la oferta y contenido académico a niveles meso y microcurricular de la asignatura de educación cultural y artística. Desde esta perspectiva, se busca que el diseño metodológico con resultados

positivos, se mantenga en la Unidad Educativa y sean difundidas a otras áreas para la integración de nuevas propuestas docentes dentro del área artística a nivel local y nacional.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Marinelli, H., Arias Ortiz, E., Bergamaschi, A., Lòpez, À., Noli, A., Ortiz, M., Pérez, M., Rieble, S., Rivera, C., Scannone, R., Madiery, V., & Viteri, A. (2022). Educación En Tiempos De Coronavirus: Investigación Educativa En Contextos de Pandemia. 48–162. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3v49.16>
- Andrade Carrión, A., & Merino Armijos, Z. G. (2020). Incidencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial II. *Ecuadorian Science Journal*, 4(1), 45–49. <https://doi.org/10.46480/esj.4.1.60>
- Ariza, P. E. sentido del arte en la escuela. M. (2017). Ariza. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-sentido-del-arte-en-la-escuela>
- Astudillo Sarmiento, J. C., & Neira Ruiz, V. (2020). El arte y la educación en el contexto de la pandemia en el ecuador. *Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanas*, 76, 121–129. <https://doi.org/10.33324/uv.vi79.375> / Páginas: 120-129
- Bermeo-Álvarez, E. L., & Urquina-Delgado, L. S. (2021). Pensamiento creativo: un estudio desde las artes plásticas. *Revista UNIMAR*, 39(2), 171–184. <https://doi.org/10.31948/rev.unimar/unimar39-2-art8>
- Bernal Martínez, E. (2020). Juegos de arte. Propuesta metodológica de educación artística para la formación de habilidades para el siglo XXI. 1–9.
- Cano Maqueda, D. M. (2019). La innovación educativa: ¿El futuro de la educación. 1–119. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/193385/Innovación.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Carvajal, B. C. (2020). Creatividad , intuición y emoción en la praxis metodológica universitaria . Un estudio aproximado Creativity , intuition and emotion in university methodological praxis . An approximate study. 11(1), 9–24.

<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.1.2020.01%0ARecibido>:

- Chaverra, D., & Gil, C. (2017). Creative Thinking Skills Associated to the Writing of Multimodal Texts. An Instrument for its Assessment in Primary School. *Folios; Primera Epoca*, 45, 3–35.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0123-48702017000100001](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0123-48702017000100001)
- Checa, R., Díaz, V., & Guzmán, L. (2017). El cerebro infantil necesita arte: Joaquín Lobato, pintor y poeta. Documentación. Consejería de Educación. Junta de Andalucía. Dirección general de innovación.
- Corbalán-Berná, J., Martínez Zaragoza, F., Donolo, D. S., Alonso-Monreal, C., Tejerina-Areal, M., & Limiña-na-Gras, M. (2003). CREA. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad. Madrid, España: TEA Ediciones.
- Corujo, R., Borges, H., & Rodríguez, N. (2016). La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico TT - Artistic creativity. Theory and teaching from the psychological foundations. *Revista Integra Educativa*, 9(1), 123–137.  
[http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v9n1/v9n1\\_a08.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1997-40432016000100008](http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v9n1/v9n1_a08.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432016000100008)(=pt
- De la Torre, S. (2003). Conversando con Robert J. Sternberg sobre creatividad. *Creatividad Aplicada. Prácticas de Aprendizaje*, 6.  
[http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/conversando\\_con\\_robert\\_sobre\\_creatividad.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/conversando_con_robert_sobre_creatividad.pdf)
- De Miguel Zamora, M. (2022). La narración como herramienta didáctica de creación publicitaria. *Doxa Comunicación. Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y Ciencias Sociales*, 201–220. <https://doi.org/10.31921/doxacom.n34a846>
- Díaz Fernández, A., & Ledesma Gómez, R. D. G. (2021). El arte y la creatividad en niños y jóvenes: procesos de transformación del espacio escolar y público. *Revista Educación*, 45, 0–18.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.43550>
- Díaz Santiago, A. Y., Figueroa Rodríguez, S., Bigurra de la Hoz, R., & Martínez Fontecilla Martínez, H. O. (2020). El arte como herramienta para desarrollar la creatividad: Una experiencia en un taller de expresión libre. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 2(2), 270–277.

- Dorado Longas, S. I. (2021). Estrategias de aprendizaje artístico y la interdisciplinariedad en tiempos de pandemia como proyecto de vida. *Revista Educación y Ciudad*, 41, 189–210. <https://doi.org/10.36737/01230425.n41.2634>
- Dueñas-Silva, V. (2021). La creatividad artística en tiempos de pandemia *Artistic Creativity in Times of Pandemic* Criatividade artística em tempos de pandemia. 7(1), 677–690. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/indexCienciasdeArtesyLetrasArticuloderevisión>
- Dussel, I., Ferrante, P., & Pulfer, D. (2020). Pensar la educación en tiempos de pandemia : entre la emergencia, el compromiso y espera. UNIPE. <http://biblioteca.clacso.org/Argentina/unipe/20200820015548/Pensar-la-educacion.pdf>
- Elliot W, E. (2010). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Pulso*, Núm. 33, 1695–9477, 87–107. <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/3>.  
 Modos y grados de relacion e implicacion en las practicas ariísticas colaborativas.pdf%5Cnhttp://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/3. [Modos y grados de relacion e implicacion en las practicas ari](http://www.creatividadysociedad.com/articulos/20/3)
- Fernández Souto, A. B., & Balonas, S. (2021). Creativity in teaching as a factor in bringing universities closer to social challenges. *Icono14*, 19(2), 11–35. <https://doi.org/10.7195/RI14.V19I2.1754>
- Fischer, S., Oget, D., & Cavalluci, D. (2016). The evaluation of creativityfrom the perspective of subject matter and training in highereducation: Issues, constraints and limitations (p. Thinking Skills andCreativity 1 9, 1 23-1 35).
- González, N., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29–37.
- Hernández, R. F. (1997). Metodología de la investigación. Metodología de la investigación. México. Mc Graw Hill. .
- Iglesias Martinez, Jesús, M., Cabezas, I. L., & Soler, I. R. (2018). 3090-Texto del artículo-1453-3-10-20180619. 77, 13–34.

- Jiménez Galán, Y. I. (2017). Innovación educativa y docencia ¿falla el protagonista?: el caso ESCOM / Educational innovation ¿Does the protagonist fail?: the ESCOM case. RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo, 8(15), 710–734. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.317>
- Kirrane, M. K. (2019). Beyond the Surface: Exploring the Relationship between Value Diversity and Team Creativity. Creativity . Research Journal.
- Larraz-Rábanos, N., Lorente, S., Murillo-Pardo, B., Corral-Abós, A., & Canales-Lacruz, I. (2021). Proyecto creativo físico-artístico basado en los objetivos de desarrollo sostenible: “La Voz del Rehén” (Creative sustainable development goal-based physical-artistic Project: “La voz del rehén”). Retos, 43, 944–953. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.89440>
- Liranzo Soto, P., Jiménez Soto, A., & Pacheco Salazar, Berenice Hernández Mella, R. (2017). Expresión socio-afectiva. expresión socio-afectiva y arte en estudiantes del nivel primario. Ciencia y Sociedad, 42(2), 53–63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87052388002>
- Llanos Zuoaga, M. (2021). of the Pandemic. Sociedad Peruana de Resiliencia, 28, 1–23. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248> 191
- Lorente, S., Murillo, B., Corral, A., & Natalia Larraz, I. C. y. (2022). Creative sustainable development goal-based physical-artistic Project: «La voz del rehén». Retos, 43(October 2021), 944–953. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V43I0.89440>
- Macanquí Pico, M. L. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. Universida, 396–403. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2218-36202020000100396](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202020000100396)
- Miñano, R., & Martha, G. (2020). Implementando la Agenda 2030 en la universidad. 104. [https://redssdsn.es/wp-content/uploads/2020/05/Dosier-REDS\\_Casos-ODS-Univ-2020\\_web.pdf](https://redssdsn.es/wp-content/uploads/2020/05/Dosier-REDS_Casos-ODS-Univ-2020_web.pdf)
- MINEDUC. (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística para Educación Inicial, Básica y Bachillerato. 162. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>

- Orbeta, A. (2021). ¿Por que enseñar arte en tiempos de pandemia? <https://cambiaelmundo.uahurtado.cl/porque-ensenar-arte-y-como-se-esta-haciendo-en-pandemia/>.
- Picardo, O., Ábrego, A. M., & Cuchillac, V. (2020). Educación y COVID-19: Estudio de factores asociados con el rendimiento académico online en tiempos de pandemia (caso El Salvador). Gavidia. <http://hdl.handle.net/11592/964>. Universidad Francisco.
- Pila Martínez, J. C., Andagoya Pazmiño, W. G., & Fuertes Fuertes, M. E. (2020). El profesorado: Un factor clave en la innovación educativa. Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 24(2), 212–232. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i2.1327>
- Puente Verde, M. (2017). Las artes en educación: concepciones, retos y posibilidades. Universidad Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/13204/PuenteVerdeMarina.pdf?sequence=1>.
- Salido, P. V., & Isirri Juste, R. (2021). Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural. Reflexiones Multidisciplinares Para El Tratamiento de La Competencia Artística y La Formación Cultural. [https://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.00](https://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00)
- Sotelo Ríos, G., & Domínguez Chengue, M. P. (2017). Metodologías para la enseñanza del arte: una reflexión inconclusa (Methodological approach to teach the understanding of art: a discussed Reflection) Georgina Sotelo Ríos\* 4 Martha Patricia Domínguez Chengue\*\* 5. 8–18. <https://www.uv.mx/iiesca/files/2017/10/02CA201701.pd>.
- Torrance, E. P. (1990). Torrance Tests of Creative Thinking. Technical Supplement Verbal Forms A & B. Bensenville: Scholastic Testing Service.
- Touriñán, J. M. (2019). Pedagogía, competencia técnica y educación. La perspectiva mesoaxiológica. Revista Boletín Redipe, 8(7), 22–50. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/772/711>
- Tristán, A., & Mendoza González, L. (2016). Taxonomías sobre creatividad. Revista de Psicología (Peru), 34(1), 147–183. <https://doi.org/10.18800/psico.201601.006>

Valle Contreras, M. E. (2020). Educación artística en tiempos de COVID-19: Perspectivas y desafíos.

<https://www.ujmd.edu.sv/cich-educacion-artistica-en-tiempos-de-covid-19-perspectivas-y-desafios/>.

Villagómez, M. S., & Llanos Erazo, D. (2020). Educational policies and curriculum in the 2020 health emergency. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 195–212. [https://doi.org/10.4067/S0718-](https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300195)

[07052020000300195](https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300195)

Vintimilla, M. (2019). La Educación Artística Y Sus Problemas: Consideraciones En Torno Al Caso De Ecuador. *Revista de Investigación y Pedagogía Del Arte.*, 6(julio-diciembre), 1–17.

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/jcrespo-06-01-paula.pdf>