



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

### **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

### **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“LA HABILIDAD COGNITIVA: CREATIVIDAD EN EL  
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y  
LITERATURA”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

#### **AUTORAS:**

Evelyn Liseth Ante Diaz  
Erika Estefania Toapanta Lagla

#### **TUTOR:**

Mgtr. Pablo Andrés Barba Gallardo

**PUJILÍ – ECUADOR  
AGOSTO 2024**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Ante Diaz Evelyn Diaz, con cédula de ciudadanía No.055055086-7, Toapanta Lagla Erika Estefania, con cédula de ciudadanía No.055054343-3, declaramos ser autoras del presente **PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “LA HABILIDAD COGNITIVA: CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA”**, siendo el Mgtr. Pablo Andrés Barba Gallardo, Tutor del presente trabajo; y, eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el trabajo de titulación son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí, agosto 16 del 2024



**Evelyn Liseth Ante Diaz**  
C.C: 0550550867



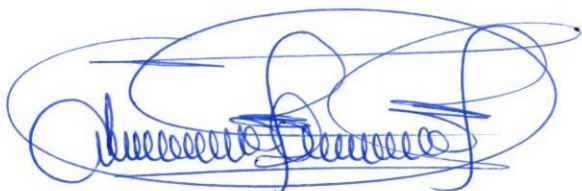
**Erika Estefania Toapanta Lagla**  
C.C: 0550543433

## **AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el título:

**“LA HABILIDAD COGNITIVA: CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA”**, de Ante Diaz Evelyn Liseth; Toapanta Lagla Erika Estefania, de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones en la pre-defensa.

Pujilí, agosto 16 del 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Pablo Andrés Barba Gallardo', enclosed within a large, loopy blue oval scribble.

Mgtr. Pablo Andrés Barba Gallardo  
C.C.: 1719308148  
**TUTOR**

## AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Extensión Pujilí; por cuanto, las postulantes: **Ante Diaz Evelyn Liseth; Toapanta Lagla Erika Estefania**, con el título de Proyecto de Investigación: **“LA HABILIDAD COGNITIVA: CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA”**, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Sustentación del trabajo de titulación

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, agosto 16 del 2024

Para constancia firman:



Mgs. Mayra Verónica Riera Montenegro  
C.C: 0502992308  
**LECTOR 1 (PRESIDENTE)**



Mgs. Juan Carlos Vizuite Toapanta  
C.C: 0501960140  
**LECTOR 2 (MIEMBRO)**



Mgs. Katya Mercedes Grados Fabara  
C.C: 0502498512  
**LECTOR 3 (MIEMBRO)**

## **AGRADECIMIENTO**

*A la Universidad Técnica de Cotopaxi por darnos la oportunidad de ser parte de tan prestigiosa institución, por formarnos como profesionales con pensamiento crítico, conciencia humanista, ética y valores, los cuales nos fortalecerán para ser el futuro de la patria y de esta manera contribuir al desarrollo de la sociedad.*

*A la Carrera de Educación Básica por acogernos en sus aulas, que son los templos del saber para forjar nuestras habilidades que serán de gran ayuda en la vida profesional.*

*A todos los docentes, que impartieron sus conocimientos en nuestro proceso de formación universitaria, en especial al Mgtr. Pablo Barba por confiar en nosotras y compartir sus conocimientos a lo largo de este proyecto de investigación que con su apoyo y motivación nos permitió alcanzar el proceso de titulación.*

***Evelyn Liseth  
Erika Estefania***

## **DEDICATORIA**

*El trabajo investigativo lo dedico a mi familia principalmente a mis padres Eduardo Ante y Norma Diaz, quienes son el pilar fundamental de mi vida por enseñarme valores, que gracias a su esfuerzo y apoyo incondicional me impulsaron a continuar con mis estudios y que hoy en día se ve reflejado en la culminación de un ciclo importante dentro de mi formación profesional. A mi único hermano Kevin que ha sido un apoyo moral durante este tiempo de vida universitaria. A Jorge que con su cariño y afecto ha estado presente en diversas etapas de este proceso. Les agradezco infinitamente por haber estado en todo momento a mi lado apoyándome, por depositar en mí su confianza y con sus sabios consejos estoy logrando cumplir uno de mis anhelos deseados.*

*Con amor y dedicación.*

***Evelyn Liseth***

## **DEDICATORIA**

*Este trabajo investigativo se lo dedico a las personas que me apoyando en toda mi carrera universitaria. A mis queridos padres, Ramiro Toapanta y Teresa Lagla, quienes siempre han confiado en mi capacidad e inteligencia, los que siempre con su amor, apoyo incondicional y sabios consejos han sido mi pilar fundamental en cada paso de este camino; a Stalyn, por su amor y constante aliento que me han dado fuerzas para superar cada obstáculo; a Yadira por su amistad sincera y apoyo incondicional; a mi hermano Mauricio, cuya memoria vive en mi corazón, por su cariño y complicidad que siempre me acompañarán; a mi abuelito Ángel, que desde el cielo me guía y me cuida, siendo mi inspiración eterna. Que este logro sea una prueba de que, con esfuerzo, dedicación y el apoyo de nuestros seres queridos, todo es posible. A ti, querido primo Josué, sigue persiguiendo tus sueños con la misma pasión y determinación, nunca olvides que la familia siempre será nuestro mayor soporte.*

*Con amor y dedicación.*

***Erika Estefania***

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TEMA:** “LA HABILIDAD COGNITIVA: CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA”

**Autoras:**

Ante Diaz Evelyn Liseth  
Toapanta Lagla Erika Estefania

### RESUMEN

El proyecto de investigación se aborda habilidades creativas, las cuales son importantes en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que influye en la generación de ideas innovadoras que aportan en su formación. El objetivo general del proyecto es desarrollar la creatividad mediante estrategias didácticas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en el quinto grado de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”. La metodología que responde nuestro proyecto tiene un enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue descriptiva, método analítico, la técnica fue la encuesta, su instrumento fue un cuestionario de 8 preguntas que se aplicó a 3 docentes, también se aplicó un cuestionario a 25 estudiantes. Los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada permitió conocer la carencia de aplicación de estrategias didácticas por el desconocimiento y cómo esto afecta al aprendizaje de los niños en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que, gran parte de los estudiantes no siempre sienten la motivación por aprender a pesar que el docente realiza actividades motivadoras, esto sucede porque todos tienen distintos estilos y ritmos de aprendizaje, además, al aplicar evaluaciones tradicionalistas basándose en la prueba y exposiciones provoca que los estudiantes se conviertan en memoristas y repetitivos. Finalmente, la creatividad es importante en el aprendizaje, pues, forma personas creativas fortaleciendo el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, para la toma de sus propias decisiones de forma responsable.

**Palabras Claves:** Aprendizaje, Creatividad, Estrategias Didácticas, Habilidad Cognitiva.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TITLE: "COGNITIVE SKILL: CREATIVITY IN LEARNING THE SUBJECT OF LANGUAGE AND LITERATURE"**

**Authors:**

Ante Diaz Evelyn Liseth  
Toapanta Lagla Erika Estefania

### **ABSTRACT**

The research project addresses creative skills, which are important in students' learning as they influence the generation of innovative ideas that contribute to their development. The general objective of the project is to develop creativity through didactic strategies for learning Language and Literature in the fifth grade at the Educación Básica "General Quisquis" school. The methodology of our project follows a quantitative approach, with a descriptive type of research, an analytical method, and the technique used was a survey. The instrument was an 8-question questionnaire applied to 3 teachers, and another questionnaire was applied to 25 students. The results obtained from the survey allowed us to identify the lack of application of didactic strategies due to a lack of knowledge, and how this affects children's learning in the subject of Language and Literature. Many students do not always feel motivated to learn, even though the teacher carries out motivating activities. This occurs because students have different learning styles and paces. Additionally, the use of traditional evaluations based on tests and presentations leads to students becoming memorists and repetitive. Finally, creativity is important in learning as it shapes creative individuals, strengthening critical and reflective thinking in students for making their own decisions responsibly.

**Keywords:** Learning, Creativity, Didactic Strategies, Cognitive Skill.

## ÍNDICE

<b>DECLARACIÓN DE AUTORÍA</b>	_____	¡Error! Marcador no definido.
<b>AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>	_____	¡Error! Marcador no definido.
<b>AVAL DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN</b>	_____	¡Error! Marcador no definido.
<b>AGRADECIMIENTO</b>	_____	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA</b>	_____	<b>vi</b>
<b>DEDICATORIA</b>	_____	<b>vii</b>
<b>RESUMEN</b>	_____	<b>viii</b>
<b>1 INFORMACIÓN GENERAL</b>	_____	<b>1</b>
<b>2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO</b>	_____	<b>2</b>
<b>3 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO</b>	_____	<b>3</b>
<b>4 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	_____	<b>4</b>
<b>5 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA</b>	_____	<b>4</b>
<b>6 OBJETIVOS</b>	_____	<b>7</b>
<b>7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS</b>	_____	<b>8</b>
<b>8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA</b>	_____	<b>9</b>
<b>8.1 Antecedentes</b>	_____	<b>9</b>
<b>8.2 Marco teórico</b>	_____	<b>11</b>
8.2.1 Proceso Enseñanza- Aprendizaje	_____	11
8.2.1.1 Enseñanza	_____	11
8.2.1.2 Aprendizaje	_____	11
8.2.1.3 Teorías del aprendizaje	_____	12
8.2.1.4 Fases del proceso de aprendizaje	_____	15
8.2.1.5 Factores que facilitan el aprendizaje	_____	16
8.2.1.6 Tipos de aprendizaje	_____	17
8.2.1.7 Estilos de aprendizaje	_____	19
8.2.1.8 Aprendizaje de Lengua y Literatura	_____	20
8.2.1.9 Estrategias didácticas en Lengua y Literatura.	_____	21
8.2.2 Habilidades Cognitivas	_____	22
8.2.2.1 Creatividad	_____	23
8.2.2.2 Tipos de creatividad	_____	23
8.2.2.3 Niveles de creatividad	_____	24
8.2.2.4 Elementos de la creatividad	_____	25
8.2.2.5 Proceso creativo	_____	26
8.2.2.6 Estrategias creativas para la Lengua y Literatura	_____	27
8.2.2.7 Conocimiento y actitud del docente sobre la creatividad	_____	30
8.2.2.8 Límites y posibilidades de desarrollo de la creatividad en el aula	_____	30

<b>9</b>	<b>PREGUNTAS CIENTÍFICAS</b>	<b>31</b>
<b>10</b>	<b>METODOLOGÍA</b>	<b>31</b>
10.1	Enfoque Cuantitativo	31
10.2	Investigación Descriptiva	32
10.3	Método Analítico	32
10.4	Investigación no experimental	32
10.5	Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.	33
10.6	Población y muestra	33
<b>11</b>	<b>ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	<b>34</b>
11.1	Análisis de resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica “General Quisquis”.	34
11.2	Análisis de los resultados de la encuesta dirigida a docentes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”.	42
<b>11.</b>	<b>IMPACTOS</b>	<b>50</b>
<b>12</b>	<b>PROPUESTA</b>	<b>51</b>
12.1	Introducción	51
12.2	Objetivo de la propuesta	51
12.3	Justificación de la propuesta	51
12.4	Desarrollo de la propuesta	52
12.5	Explicación de la propuesta	52
<b>13</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	<b>69</b>
<b>14</b>	<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>70</b>
<b>15</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>71</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Beneficiarios Directos</i>	3
Tabla 2	<i>Beneficiarios Indirectos</i>	4
Tabla 3	<i>Fases del proceso de aprendizaje</i>	15
Tabla 4	<i>Factores que influyen el aprendizaje</i>	16
Tabla 5	<i>Tipos de creatividad</i>	24
Tabla 6	<i>Niveles de creatividad</i>	25
Tabla 7	<i>Historias y dibujos mediante tu creatividad</i>	34
Tabla 8	<i>Actividades creativas en el aula</i>	35
Tabla 9	<i>Clases para expresar opiniones, sentimientos y experiencias</i>	36
Tabla 10	<i>Comprensión en Lengua y Literatura mediante actividades</i>	37
Tabla 11	<i>Actividades que despierten la creatividad</i>	38

Tabla 12 <i>Actividades creativas para la clase</i>	39
Tabla 13 <i>Motivación con actividades en las clases de Lengua y Literatura</i>	40
Tabla 14 <i>Motivación para trabajar en grupos</i>	41
Tabla 15 <i>Habilidad para producir ideas</i>	42
Tabla 16 <i>Estrategias didácticas de ayuda</i>	43
Tabla 17 <i>Estrategias didácticas varían según las necesidades</i>	44
Tabla 18 <i>Estrategias didácticas aplicadas en Lengua y Literatura</i>	45
Tabla 19 <i>Desarrollo de la creatividad con estrategias didácticas</i>	46
Tabla 20 <i>Efectividad de las estrategias didácticas</i>	47
Tabla 21 <i>Estrategias didácticas aplicadas para desarrollar la creatividad</i>	48
Tabla 22 <i>Formas de evaluación de aprendizajes</i>	49

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Historias y dibujos mediante tu creatividad</i>	34
Gráfico 2 <i>Actividades creativas en el aula</i>	35
Gráfico 3 <i>Clases para expresar opiniones, sentimientos y experiencias</i>	36
Gráfico 4 <i>Comprensión en Lengua y Literatura mediante actividades</i>	37
Gráfico 5 <i>Actividades que despierten la creatividad</i>	38
Gráfico 6 <i>Actividades creativas para la clase</i>	39
Gráfico 7 <i>Motivación con actividades en las clases de Lengua y Literatura</i>	40
Gráfico 8 <i>Motivación para trabajar en grupos</i>	41
Gráfico 9 <i>Habilidad para producir ideas</i>	42
Gráfico 10 <i>Estrategias didácticas de ayuda</i>	43
Gráfico 11 <i>Estrategias didácticas varían según las necesidades</i>	44
Gráfico 12 <i>Estrategias didácticas aplicadas en Lengua y Literatura</i>	45
Gráfico 13 <i>Desarrollo de la creatividad con estrategias didácticas</i>	46
Gráfico 14 <i>Efectividad de las estrategias didácticas</i>	47
Gráfico 15 <i>Estrategias didácticas aplicadas para desarrollar la creatividad</i>	48
Gráfico 16 <i>Formas de evaluación de aprendizajes</i>	49

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### 1 INFORMACIÓN GENERAL

- **Título del Proyecto:** La habilidad cognitiva: creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- **Fecha de inicio:** 23 de abril del 2024
- **Fecha de finalización:** agosto 2024
- **Lugar de ejecución:** Escuela de Educación Básica “General Quisquis” Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.
- **Extensión Académica que auspicia:**  
Extensión Pujilí
- **Carrera que auspicia:**  
Educación Básica
- **Proyecto de investigación vinculado:**
- **Equipo de Trabajo:**
  - **Tutor:**
    - Mgtr. Pablo Andrés Barba Gallardo
  - **Investigadoras:**
    - Evelyn Liseth Ante Diaz;
    - Erika Estefania Toapanta Lagla
- **Área de Conocimiento:**  
Educación
- **Línea de investigación:**  
Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social.
- **Sub líneas de investigación de la Carrera:**  
Prácticas pedagógicas, didácticas, curriculares e inclusivas en las áreas del conocimiento.

## 2 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto es de gran importancia porque mejora el desarrollo de la habilidad cognitiva: creatividad en el aprendizaje, debido a que, la creatividad en los docentes y niños es muy importante en su formación académica y personal, dado que, mejora su aprendizaje de Lengua y Literatura, además, este proyecto ayuda a los docentes a fomentar su creatividad y saber cómo transmitirla a los estudiantes con actividades innovadoras que desarrolle la creatividad, misma que guíe y fortalezca en el proceso pedagógico de los estudiantes.

El aporte teórico se basa en considerar a la creatividad como una habilidad cognitiva, la cual, consiste en encontrar las mejores estrategias que aporte en el desarrollo de la creatividad en los niños, dado que, los docentes deben utilizar estrategias de aprendizaje que motiven a los alumnos a desarrollar su creatividad, con el propósito de mejorar su atención y adquirir nuevos conocimientos en todas las áreas del saber, en especial de Lengua y Literatura, y mediante la aplicación de estas estrategias evitar el aburrimiento en los estudiantes.

El proyecto tiene como beneficiarios directos a los estudiantes y docentes de quinto grado EGB y autoridades de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”, como beneficiarios indirectos son los padres de familia del quinto grado EGB y la comunidad aledaña a la institución.

El impacto social de este proyecto es contribuir a los docentes con información relevante sobre las estrategias didácticas más adecuadas para mejorar la creatividad y al mismo tiempo aporte en el aprendizaje de Lengua y Literatura, con el propósito de que el alumno adquiera un aprendizaje efectivo. En tal sentido, los docentes mediante la aplicación de estrategias adecuadas convertirán las clases más dinámicas y participativas, lo cual incentiva a seguir aprendiendo cosas nuevas que les aporte en su formación académica, formando personas críticas y reflexivas.

El proyecto es relevante, porque hay conexión clara y directa entre la creatividad y el proceso de aprendizaje, esta relación facilita el desarrollo tanto del pensamiento crítico como del pensamiento creativo, estos dos tipos de pensamiento son fundamentales para integrar de manera efectiva los conocimientos, habilidades y actitudes que realmente pueden contribuir de

forma significativa a la vida académica y personal de los estudiantes, además, mediante la búsqueda y la incorporación de estrategias donde exista mejoras en la evolución de comprensión, incentivar la creatividad a catedráticos y niños, lo cual, permite aprender de forma divertida con un crecimiento mental para obtener aptitud al momento de sustentar objetivos planteados.

El trabajo de investigación contribuye con la creación de una propuesta sobre estrategias relacionadas con la creatividad y el aprendizaje de los niños. En este sentido, la investigación permite a los docentes aplicar estrategias adecuadas para implementar la creatividad en el aula según el contexto educativo, considerando que la creatividad es una habilidad del ser humano que permite mejorar las relaciones sociales, se debe implementar en la educación mediante estrategias flexibles para tener mejores resultados de aprendizaje.

### 3 BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

En el desarrollo de la investigación se considera beneficiarios directos a 25 estudiantes, tres docentes de quinto grado de EGB, pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”, dando un total de 28 beneficiarios, los cuales, serán favorecidos con las estrategias que desarrollen la creatividad en los niños.

**Tabla 1**  
*Beneficiarios Directos*

<b>Denominación</b>	<b>Cantidad</b>
<b>Niñas</b>	15
<b>Niños</b>	10
<b>Docentes</b>	3
<b>Total</b>	28

**Fuente:** Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”

En la investigación se considera beneficiarios indirectos a los padres de familia de quinto grado de EGB de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”, y a la comunidad aledaña a la institución, puesto que, al ser ámbito social en el que el niño convive aportan y motivan en su creatividad.

**Tabla 2**

Beneficiarios Indirectos

<b>Denominación</b>	<b>Total</b>
<b>Padres de familia</b>	116
<b>Comunidad</b>	

Fuente: Escuela de Educación Básica “General Quisquis”

#### **4 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿Es el desconocimiento de los docentes sobre estrategias didácticas, lo que impide el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”?

#### **5 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA**

En Latinoamérica la poca creatividad en la educación es un problema donde ha aumentado, la enseñanza aún se basa en el tradicionalismo que priorizan la memorización y la repetición, pero no se enfoca en la creatividad de los estudiantes. En Colombia, no se ha desarrollado la habilidad cognitiva en la educación para alcanzar nuevos aprendizajes. Por ende, Acuña y Quiñones (2020) mencionan que:

Los maestros limitan las posibilidades del niño al ofrecerle actividades que no le producen expectativas, pues se enfocan en evocar conocimientos y no en provocar nuevos procesos de aprendizaje. Como la información ya está dada y poco se le exige, el niño se acomoda rápidamente al sistema de repetición que se le ofrece, desaprovechando sus capacidades cognitivas. (p.447)

Los maestros son quienes reducen las posibilidades de que el niño desarrolle sus habilidades esenciales para su educación, puesto que, reciben una enseñanza tradicionalista donde los niños aprenden a ser memoristas y repetitivos, provocando que lleguen a memorizar cosas que no les ayuda en su formación, ocasionando un desinterés por aprender y no puedan fomentar su creatividad.

En Perú, Medina et al., (2017), en su investigación mencionan que:

El diagnóstico reflejó en los niños preferencia por las actividades que realizan en clase y sienten especial atracción por las lúdicas, sin embargo, son dependientes a las consignas, órdenes detalladas por parte del docente para ejecutar las actividades demostrando la falta de originalidad, fluidez, motivación y libertad para hacer en las distintas actividades de aprendizaje incidiendo en su desarrollo creativo de forma general (p.18).

En la educación actual las instituciones educativas no son un lugar estimulante para los niños porque el docente limita las actividades con instrucciones que impiden a los estudiantes despertar su creatividad de forma libre y espontánea. Por otro lado, Gamarra y Flores (2020), manifiestan que, la creatividad se ve diferenciado según el sexo de los estudiantes, en el masculino su creatividad es menos evidente con un porcentaje del 11%, a diferencia del femenino que tienen un porcentaje del 69.9%. En este sentido, la creatividad no es desarrollada de igual manera afectando a la sostenibilidad de las habilidades cognitivas impidiendo que puedan organizar actividades que aporte al aprendizaje de los niños.

En el Salvador existe la carencia en el aprendizaje de conocimientos básicos tras la pandemia del Covid-19, según la Prueba ERCE (2019) en el área de literatura se evidencia falencias en la lectura, el 43,6 % de los estudiantes de tercer grado y el 19,6 % de los de sexto se encuentra en el nivel uno de conocimientos, es decir los alumnos presentan dificultades en la comprensión y análisis de los textos, ocasionando un bajo rendimiento académico con vacíos y retrasos en el aprendizaje lo que impide en los estudiantes la adquisición de nuevos conocimientos. (Ramírez, 2021)

En Ecuador, la educación en las escuelas priva a los estudiantes su creatividad, al momento de aprender por la transmisión rígida de contenidos (Reinoso, 2018). De acuerdo con esto se puede acotar que, por preferir cumplir los programas educativos curriculares provoca que no se da el tiempo ni espacio a enseñar la importancia de la Creatividad (Alvarado, 2019). Frente a ello, los estudiantes no han desarrollado habilidades creativas porque no cuentan con la guía adecuada del docente.

Reinoso (2018), manifiesta que, “la falta de creatividad en los estudiantes provoca que no se adquiera los aprendizajes significativos” (p.133). Esto impide que los alumnos no demuestren su habilidad cognitiva, convirtiendo a la creatividad en un reto en la educación ya que es una habilidad que no se valora, lo que impide el desarrollo de habilidades creativas de los estudiantes, por la falta de atención y de estrategias didácticas que permitan cambiar este aspecto.

De igual forma, el bajo rendimiento en el área de Lengua y Literatura es provocado por el limitado control de tareas por parte de los padres, además influye la deficiente capacitación de los docentes en cuanto a las estrategias de aprendizaje, estas estrategias que aplican los docentes son tradicionalistas, provocando el desinterés de los estudiantes por aprender la asignatura (Morán y Villao, 2020). Esto es consecuencia de la falta de atención de los docentes y falta de tiempo disponible de los padres hacia sus hijos.

Según el INEVAL (2020), “el 62,8% de los niños de 10 años registra pobreza de aprendizajes en lectura” (p.10). Es evidente, que tanto docentes como padres ignoran los beneficios de incentivar la lectura desde tempranas edades, es por ello que “los estudiantes de quince años tienen un promedio de lectura de 49%, lo que lo sitúa en nivel 2, el nivel mínimo de competencias” (PISA, 2018, p.43). Sin embargo, la lectoescritura es la base del aprendizaje formal y es necesario despertar las habilidades lectoras de los estudiantes.

En la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”, se evidencia en la enseñanza de Lengua y Literatura la falta de motivación docente hacia los estudiantes, provocando que sientan aburrimiento al momento de aprender, además, las clases se centran en la teoría y no priorizan la práctica, esto es porque los docentes priorizan contenidos curriculares para cumplir con las planificaciones, lo cual les obliga a los estudiantes a ser memorísticas y repetitivos de contenidos irrelevantes en su futuro, causando que no haya producción ni creatividad en el estudiante eso evidencia la poca creatividad del docente en el proceso didáctico.

Se observó que la metodología que se aplica no es la adecuada para impulsar la creatividad, dado que, los docentes utilizan excesivamente el libro sin metodología alguna, esto provoca, que el estudiante desarrolle un proceso mecánico con las actividades del texto, evitando que se diversifique la utilización de recursos didácticos que faciliten su aprendizaje, esto a su vez es

consecuencia de que el docente tenga poca creatividad para elaborar recursos didácticos idóneos que favorezcan al aprendizaje de los estudiantes.

Se ha evidenciado, la falta de capacitación en los docentes para el desarrollo de las estrategias didácticas, provocando clases monótonas que desmotivan el aprendizaje y la asistencia de los estudiantes, también se evidencio la poca diversificación de estrategias que motiven la creatividad, lo cual con lleva a que los estudiantes sean conformistas con su aprendizaje, centrándose solo en los conocimientos adquiridos en el aula y no se auto eduquen, porque sienten desinterés y frustración por aprender, esto ocasiona el bajo rendimiento académico.

El desconocimiento del desarrollo de habilidades cognitiva: creatividad en la formación de los docentes, ocasiona en los estudiantes la ausencia del desarrollo de la creatividad, porque no tiene una guía adecuada del docente, debido a que no aplican estrategias para el desarrollo de procesos cognitivos, de la misma forma, se ha evidenciado que existe poca comunicación entre los estudiantes y docentes generando temor por preguntar, y a su vez limitando la curiosidad, lo que impide que los niños cuestionen y aprendan cosas nuevas, provocando el temor a equivocarse lo que afecta la confianza en sí mismos.

En las evaluaciones no se descubre las habilidades creativas en los estudiantes, debido a que, la evaluación se centra en el cuestionario, y no se diversifica la forma de evaluar con estrategias más creativas, porque solo se evalúa con el objetivo de obtener buenas calificaciones y no son realizadas con el propósito de guiar el aprendizaje, esto provoca que el estudiante limite su creatividad durante las evaluaciones y sienta presión.

## **6 OBJETIVOS**

- **General**
  - Desarrollar la creatividad mediante estrategias didácticas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en el quinto grado de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”.
- **Específicos**
  - Fundamentar los referentes teóricos de creatividad y aprendizaje de Lengua y Literatura.

- Diagnosticar estrategias que desarrollen la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Proponer estrategias que aporten al desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

## 7 ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

### SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la Actividad</b>	<b>Medios de verificación</b>
Fundamentar los referentes teóricos de creatividad y aprendizaje de Lengua y Literatura.	-Indagación de Referencias Bibliográficas. -Selección de fundamentos teóricos. -Construcción del marco conceptual	Marco Conceptual	Triangulación de la información
Diagnosticar las estrategias que desarrollen la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.	- Identificar las estrategias que los docentes aplican en la asignatura de Lengua y Literatura.	Recolección de información	Encuesta a estudiantes Encuesta a docentes
Proponer estrategias que aporten al desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.	-Ejecución de la propuesta de estrategias didácticas que desarrollen la creatividad para la docencia. - Selección de estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura	Desarrollo de la propuesta	Propuesta de estrategias didácticas

## 8 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

### 8.1 Antecedentes

La habilidad cognitiva: creatividad, mejora el aprendizaje del estudiante, por lo tanto, analizar y estudiar la creatividad facilitara tener conocimiento sobre investigaciones anteriores al reciente trabajo investigativo, utilizado bibliografía confiable, se pudo obtener las siguientes informaciones, que aportaran con información a los docentes para estimular la creatividad en los estudiantes y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

En la Universidad de México, Ambrosio (2021), en su proyecto de investigación titulado “Una propuesta de taller para lectura y creatividad en niños” tiene por objetivo diseñar una propuesta para potencializar la competencia lectora y el desarrollo del proceso creativo. La metodología aplicada es mixta con diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC), se contó con la participación de 20 lectores asiduos y la muestra fue no probabilística por redes. Los resultados de la entrevista arrojaron que la preparatoria es el nivel más común para convertirse en lector asiduo y que la creatividad se debe estimular. Por lo tanto, esta investigación es una base para el proyecto, ya que motiva la innovación de estrategias en el área de lengua y literatura mediante la creatividad.

En la investigación de Tinajero (2023), bajo el título de “La lectura pictográfica y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación inicial” en la Unidad Educativa Liceo Militar Particular “Héroes del 95” ubicada en Izamba, en la ciudad de Ambato. La educación en los primeros años de vida es fundamental para el desarrollo de la creatividad y del lenguaje además de influir en edades futuras dado que la lectura pictográfica posibilita el aprendizaje durante la vida, tiene como objetivo esta investigación analizar la incidencia de la lectura pictográfica en el desarrollo de la creatividad literaria de los niños y niñas de educación inicial. En cuanto a la metodología usada el enfoque de tipo cualitativo y bibliográfico nos permitió alcanzar los objetivos propuestos ya que se aplicó una entrevista a los docentes de la Unidad Educativa. Los resultados obtenidos de esta investigación permitieron demostrar que el uso de la lectura pictográfica es fundamental para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas dado que por este medio son capaces de identificar objetos, clasificarlos, mostrar sus emociones,

comunicarse con los demás y educarse a la vez. En tal sentido, los datos proporcionados fortalecen al proyecto ya que se enfoca en lectura y como está aporta en el aprendizaje.

El estudio realizado por Rodríguez Jijón (2014), con el título “El desarrollo de la creatividad en el aula y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Quito Sur de la ciudad de Quito, período lectivo 2013-2014”. Tiene un objetivo general, mismo que está orientado a contribuir con los resultados de la investigación para concienciar a las maestras sobre la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad en el desarrollo de los niños y niñas de Primer grado de Educación General Básica. Se trabajó sobre la base del método inductivo, deductivo, analítico y estadístico, para poder conocer el criterio de los informantes, hacer las abstracciones correspondientes y luego, la presentación de cuadros, gráficos y los análisis respectivos. Por lo expuesto anteriormente, la aplicación de estrategias creativas en la enseñanza favorece al aprendizaje de los estudiantes.

En el trabajo de investigación de Pallo y Valencia (2023), con el título “La alta actividad y el rendimiento académico”. El objetivo del proyecto se basó en establecer estrategias metodológicas para la alta actividad en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de la Escuela de Educación General Básica “Isidro Ayora” del cantón Latacunga. La investigación se realizó a través del enfoque cualitativo, mismo, que ayudó a la recolección de datos y permitió comprender la realidad dentro del contexto educativo. Por otro lado, se utilizó el método inductivo, que se basó en la observación, el cual, permitió analizar los problemas que suceden dentro del aula. La investigación contribuye al fortalecimiento de nuevas estrategias metodológicas, que se basan en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes con alta actividad que favorece a la creatividad e imaginación de los estudiantes y a su vez facilita al docente a enseñar de manera comprensiva y eficiente generando un ambiente de confianza dentro del aula. Por esta razón, contribuyen en el desarrollo del siguiente proyecto ya que, se evidencia la necesidad de desarrollar la creatividad en los estudiantes mediante estrategias y técnicas creativas.

De acuerdo con las investigaciones citadas se puede deducir que la investigación de la habilidad cognitiva: creatividad es fundamental en el aprendizaje, debido a que, permite a los docentes a indagar estrategias para mantener la atención de los estudiantes en clase desarrollando su creatividad y mejorar el rendimiento académico.

## **8.2 Marco teórico**

### **8.2.1 Proceso Enseñanza- Aprendizaje**

En años anteriores, quienes transmitían los conocimientos hacia los estudiantes eran los docentes mediante el proceso enseñanza-aprendizaje, actualmente, el aprendizaje no es consecuencia de la enseñanza, por el contrario, es el resultado de las actividades que el docente realiza y objetivos alcanzados por el estudiante, permitiendo mediante el proceso didáctico “acercar a los niños y niñas a otras formas de expresión, estimulando la imaginación, la creatividad como parte de la identidad crítica individual” (Chaparro et al., 2018, p.191).

#### **8.2.1.1 Enseñanza**

Para Tintaya (2016), “la enseñanza puede entenderse como un proceso de organización y disposición de condiciones que facilitan el aprendizaje” (p.80). En este sentido, la enseñanza es el proceso de transferencia de información y valores de una persona a otra. En la educación, el docente es quien dirige este proceso al estar capacitados y tener experiencia mientras que los estudiantes son quienes reciben el conocimiento, esto ayudara que los estudiantes adquieran un aprendizaje eficaz para su formación y sean personas participativas con un pensamiento crítico, con un cambio de conducta, capaces de saber tomara sus propias decisiones y puedan contribuir positivamente a la sociedad.

La enseñanza también es desempeñada en el hogar por ser considerado como la primera escuela de los niños, por lo que, la contribución de los padres contribuirá en la formación de sus hijos, porque al estar durante su crecimiento son quienes les guían enseñando valores éticos y morales permitiendo que desde pequeños aprendan a ser personas responsables y tenga la capacidad de resolver problemas en su vida diaria de manera autónoma.

#### **8.2.1.2 Aprendizaje**

Para Estrada (2018), el aprendizaje “es un proceso en el cual se adquiere conocimientos de tipo formativo e informativo” (p.221). El aprendizaje es la forma de obtener nuevos conocimientos y habilidades con el propósito de crear expertos en un tema o actividad, es decir, un

conocimiento de tipo informativo y de tipo formativo, a través de la integración social, la formación en valores e intelectual se produce nuevos profesionales en diferentes ámbitos (Vidal y Morales, 2017).

El proceso de aprendizaje se caracteriza por ser continuo, que no avanza de manera predecible, en tal sentido, las personas se involucran en este proceso tanto de manera consciente, al pensar y reflexionar sobre nuevos conocimientos, como de manera inconsciente, a través de experiencias cotidianas y situaciones que los rodean, esto facilita la adaptación de manera efectiva en su entorno social. Además, es importante destacar que este proceso contribuye al crecimiento y desarrollo tanto personal como profesional de los individuos, es por ello que, a los niños desde tempranas edades se les debe enseñar de una forma divertida mediante estrategias que impulsen su creatividad para evitar frustración y aburrimiento al momento de aprender.

### **8.2.1.3 Teorías del aprendizaje**

#### **a) Conductismo**

El conductismo, para Vega-Lugoa et al (2019a) “es una corriente de la psicología que se centra en el comportamiento humano y animal, deja de lado todo lo intrínseco para concentrarse en las conductas observables y medibles. Esta conducta es determinada por refuerzos y castigos” (p. 52). El conductismo permite estudiar el comportamiento que se puede observar en las personas permitiendo saber cómo el ser humano obtiene nuevos conocimientos mediante la convivencia con su entorno. Además, ayuda a conocer el proceso en el aprendizaje de los alumnos mediante su comportamiento, eso influye a que el docente de recompensas a los alumnos para que se motiven y crear una conducta deseable en el aula, lo que ha provocado que los estudiantes no tengan buena conducta sino son recompensados.

#### **b) Constructivismo**

El constructivismo se enfoca en que el rol del estudiante debe ser activo, en este sentido:

Se puede entender como aquel que permite que el alumno construya su propio aprendizaje, las ideas principales de esta teoría son: el alumno es responsable de su propio conocimiento, construye su conocimiento por sí mismo, relaciona la información nueva con conocimientos previos, establece relaciones entre elementos, da significado a la información que recibe, necesita un apoyo pudiendo ser el profesor, pares o padres y el profesor se convierte en el orientador. (Tigse, 2019, p.25)

Esta teoría se enfoca en los estudiantes por ser quienes crean sus propios conocimientos mediante sus experiencias, sus conocimientos previos e interacciones con la sociedad donde la información que adquieren activamente les ayude en el mejoramiento de su propio aprendizaje y sean personas críticas, creativas y tengan la autonomía de resolver sus problemas de forma responsable. Además, el profesor no debe ser quien siempre comparte el conocimiento siendo tradicionalista, sino que, debe crear espacios donde los estudiantes les motive a participar activamente en la temática y sean capaces de construir sus conocimientos por sí mismos con su guía y apoyo.

#### **c) Cognitivista**

Según la teoría cognitivista, el aprendizaje surge de la interacción con el humano y su contexto, en efecto, Méndez et al. (2021), mencionan que, “el cognitivismo concibe que los aprendizajes y conocimientos se originan desde la experiencia que cada uno desarrolla con el entorno” (p. 6851). Es decir, cada alumno interpreta, organiza y almacena información basada en sus experiencias únicas y de esta manera adquiere conocimientos obteniendo un rol transcendental en su aprendizaje, además, se debe reconocer que este aprendizaje está basado en la experiencia individual, es decir, cada alumno interpreta de distintas maneras la información permitiendo que la forma de aprender se adapte a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante logrando obtener un aprendizaje efectivo.

#### **d) Aprendizaje social**

El aprendizaje social no depende del aprendizaje escolar, sino que se basa en la observación y la interacción con otros en su contexto. En tal sentido, Vega -Lugoa et al. (2019b), consideran que para aprendizaje social:

El aprendizaje directo no es el principal mecanismo de enseñanza, sino que el elemento social da la base de un aprendizaje nuevo en los individuos, esta teoría resulta útil para explicar cómo las personas aprenden y desarrollan nuevas formas de conducirse mediante la observación a otros individuos. (p.52)

En el enfoque del aprendizaje social los estudiantes no solo aprenden mediante la experiencia directa sino que se enfoca en la observación a su entorno para imitar comportamientos de sus compañeros permitiendo que los alumnos obtengan nuevos conocimientos, habilidades, normas y valores sin necesidad de experimentar las consecuencias, es decir, el contexto y la interacción social afecta tanto al aprendizaje como al desarrollo personal de los alumnos ya que no se quedan solo con la información teórica sino que comprenden como aplicarla en contextos reales, permitiendo al docente utilizar estrategias didácticas que fomenten en los estudiantes la observación y la participación activa con sus compañeros.

#### **e) Socio constructivismo**

El socio constructivismo se basa en el constructivismo agregando el factor social, el cual es importante en la adquisición del aprendizaje, por tal razón, Robles y Barrero (2016), afirman:

El socio constructivismo sostiene que el individuo en su aspecto cognitivo y social - afectivo no es un mero producto del ambiente, ni un simple resultado de sus disposiciones volitivas, sino una construcción propia, resultante de la interacción de esos factores. (p.122)

En la teoría socio constructivista el conocimiento no es simplemente transmitido del docente hacia el estudiante o adquirido de su entorno, sino que el alumno construye su propio aprendizaje mediante la interacción social con sus compañeros y el entorno que lo rodea, esto permite que no solo adquiera conocimientos y habilidades sino que construyan sus propios significados y comprendan su realidad, por tal razón, es fundamental reconocer que los contextos sociales y culturales en los que vive y se desarrolla un estudiante tienen una gran relevancia, ya que ejercen una influencia significativa en diversas dimensiones de su vida, incluyendo su desarrollo social, su capacidad cognitiva y su bienestar emocional. Desde este punto de vista, resulta fundamental que los profesores implementen diversas estrategias

didácticas, ya que esto no solo favorecerá el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes, sino que también les permitirá alcanzar un aprendizaje efectivo.

#### 8.2.1.4 Fases del proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje requiere de fases relacionadas entre sí y con diferentes límites, para Yáñez (2016), son los siguientes:

**Tabla 3**

*Fases del proceso de aprendizaje*

<b>Fases</b>	<b>Descripción</b>
<b>La Motivación</b>	Es el deseo de aprender, las necesidades individuales y las perspectivas futuras impulsan al individuo a aprender más rápida y efectivamente.
<b>El Interés</b>	Expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo; por ello, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales, las cuales lo condicionan.
<b>La Atención</b>	Conforma una faceta del Proceso de Aprendizaje íntimamente ligada a actividades cognitivas como la percepción y el pensamiento.
<b>La Adquisición</b>	Es una fase del proceso de aprendizaje en la cual el estudiante se pone inicialmente en contacto con los contenidos de una asignatura.
<b>La Comprensión e Interiorización</b>	Involucra el pensamiento: la capacidad de abstracción y comprensión de conceptos, así como la memoria significativa.
<b>La Asimilación</b>	Se almacenan o guardan los aspectos positivos de los conocimientos y experiencias a los que el estudiante o aprendiz estuvo expuesto, el individuo suele conservar estos aspectos a mediano y largo plazo.
<b>La Aplicación</b>	Constituirá una pauta eficaz para observar el cambio conductual en un estudiante y para verificar si efectivamente el proceso de aprendizaje se desarrolló de manera adecuada.
<b>La Transferencia</b>	Es la unificación integradora de conocimientos y experiencias diversas para resolver una situación o problema nuevo.
<b>La Evaluación</b>	Constituye la etapa final del proceso de aprendizaje; de la observación e interpretación de los resultados de éste depende que el proceso se reencauce, modifique o mantenga con el mismo ritmo.

**Fuente:** (Yáñez, P., 2016, tomado de la Revista San Gregorio)

El docente al tener el rol de enseñar es quien debe de guiar todas estas fases del proceso de aprendizaje en sus estudiantes, para que con esfuerzo y una planificación apropiada permita lograr que los estudiantes reciban un aprendizaje eficaz y obtener buenos resultados, para cumplir con estas fases se inicia con motivación e interés que deben verse reflejados en los niños para obtener su atención y colaboración, que sea suficiente para cumplir con la planificación,

de esta manera al transmitir los conocimientos el estudiante puedan comprender, asimilar, aplicar y transmitir los conocimientos y mediante una evaluación, donde el docente consiga conocer el nivel de conocimientos que los estudiantes adquirieron. Además, estas fases pueden llegar a desarrollarse dentro o fuera del aula dependiendo de la temática y de la realidad educativa.

### 8.2.1.5 Factores que facilitan el aprendizaje

Los factores que influyen en el aprendizaje se dividen en factores internos y externos, los cuales permiten u obstaculizan la adquisición de conocimientos y habilidades. En este sentido, según Abarca (2023), los principales factores son:

**Tabla 4**  
*Factores que influyen el aprendizaje*

<b>Factores</b>		<b>Definición</b>
<b>Factores internos</b>	<b>Cognitivos</b>	Forman parte de las estructuras cognitivas de la persona, entre ellos están la inteligencia personal en sus diferentes dimensiones (o simplemente la inteligencia), la memoria, particularmente, la memoria de trabajo, y la creatividad.
	<b>No Cognitivos</b>	Son los aspectos que inciden en los procesos de aprendizaje operando a manera de estímulos externos que activan las estructuras cognitivas. Se ha considerado 5 factores: los enfoques, estrategias y estilos de aprendizaje, la motivación, las emociones, el estado de salud y sexo.
<b>Factores Externos</b>	<b>Entorno educativo</b>	Está enfocado en las políticas educativas, las cuales dependen del modelo de educación, de la importancia que se asigne a los procesos de formación, selección de docentes, pero también de los perfiles del proceso pedagógico: planificar, aplicación de metodologías de enseñanza, metodologías de evaluación y retroalimentación.
	<b>Centro educativo</b>	Se refiere a las características infraestructurales, logísticas y los agentes directos que participan en el proceso educativo; considerando aspectos como: los recursos educativos, el rol del profesor y el clima del aula.
	<b>Rol de los padres de familia</b>	El rol de la familia en los procesos educativos involucra: los estilos parentales y de crianza que aplican los padres, las características socioeconómicas y culturales del marco familiar, y la participación de los padres en los procesos educativos

**Fuente:** (Abarca, A., 2023, tomado de la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades)

Los factores internos y externos influyen en el aprendizaje. Entre los factores internos se encuentran los cognitivos que son procesos mentales que se encargan de procesar la información hasta generar un nuevo conocimiento y los factores no cognitivos que son estímulos externos que inciden en los procesos cognitivos tales como el enfoque, las estrategias y los estilos que se apliquen al momento de aprender, así como la motivación y las emociones de los estudiantes cuando están aprendiendo un conocimiento nuevo, el estado de salud y las variables de sexo, las cuales están relacionadas con el contexto social y el nivel económico de los estudiantes.

Los factores externos que más incide en el proceso de aprendizaje es el entorno educativo, el centro educativo y el rol de la familia dentro de la educación, pues son el entorno social más cercano al estudiante, estos factores en un equilibrio adecuado actúan como motivación extrínseca en los estudiantes pero son difíciles de controlar pues dependen de otras personas, cabe agregar que, estos factores son los principales limitantes de la creatividad provocando que el alumno no sienta motivación por aprender.

#### **8.2.1.6 Tipos de aprendizaje**

##### **a) Aprendizaje memorístico**

El aprendizaje memorístico también conocido como tradicional, es uno de los más antiguos en la educación, en este sentido:

Se conoce como aprendizaje memorístico aquel que se efectúa sin comprender lo que se fijó en la memoria, el que se realiza sin haber efectuado un proceso de significación, y se introduce en la mente sin anclar en la estructura cognitiva. (Cladera, 2023, p. s/n)

Este aprendizaje está basando en la repetición y memorización de información que es transmitida de forma mecánica por el docente al estudiante sin que exista comprensión de la información que está recibiendo, es decir, el docente es el encargado de proporcionar el conocimiento al estudiante convirtiéndole dependiente de su propio aprendizaje provocando que después de un corto tiempo lo olvide, lo que limita al estudiante a razonar y desarrollar nuevas habilidades.

### **b) Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento “es una metodología activa que precisa de la participación del aprendiz como centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y que tiene como resultado el aprendizaje significativo” (Espinoza, 2022, p.79). El proceso enseñanza y aprendizaje se centra en el estudiante, por lo que es necesario que el estudiante tenga motivación por aprender construyendo sus propios conocimientos mediante la identificación de un problema que luego será solucionado por medio de la investigación, además, la adquisición del conocimiento se realiza de manera autónoma mediante la exploración y la observación.

### **c) Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es lo que se pretende alcanzar en la educación, al respecto Moreira et al. (2021) expresan que:

El aprendizaje significativo es el elemento central del proceso de enseñanza y aprendizaje donde el educando aprende los contenidos cuando es capaz de analizar e interpretar su significado. Es por ello, que se hace necesario profundizar los conocimientos mediante la participación activa en el aula, aplicando métodos y técnicas dinámicas e interactivas que permitan atraer la atención del alumno. (p.918)

Este aprendizaje es el proceso educativo en el cual los estudiantes son capaces de conectar lo que ya saben con la información nueva que están adquiriendo, convirtiendo al estudiante en el principal protagonista, ya que es quien asimila, comprende y aplica la nueva información no solo en el entorno del aula, sino también en su vida diaria, por lo tanto, la figura del docente se vuelve fundamental, ya que su papel es guiar a los estudiantes e involucrarlos activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es crucial que los maestros implementen estrategias innovadoras que no solo transmitan información, sino que también fomenten la creatividad y el pensamiento crítico de los niños, ayudándoles a consolidar y reforzar los nuevos conocimientos adquiridos

### **8.2.1.7 Estilos de aprendizaje**

Según lo expuesto por Zambrano-Acosta et al. (2018), los estilos de aprendizaje se definen como “los métodos o diferentes formas de aprender utilizados por cada sujeto, a la forma en que se puede incorporar y usar mejor el conocimiento” (p.134). El aprendizaje puede ser adquirido de distintas formas, pues, todas las personas tienen una forma distinta de percibir y procesar la información provocando que el ritmo de aprendizaje no sea el mismo en todas las personas, además, los factores internos y externos influyen en el aprendizaje del niño.

Los estilos de aprendizaje más importantes son del Modelo de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder también conocido como VAK (visual, auditivo y kinestésico), al respecto Nivelá et al. (2019), consideran que:

Utilizamos el sistema de representación visual siempre que recordamos imágenes abstractas (como letras y números) y concretas. El sistema de representación auditivo es el que permite reproducir en la mente sonidos diversos. Por último, cuando recordamos el sabor de nuestra comida favorita, o lo que sentimos al escuchar una canción estamos utilizando el sistema de representación kinestésico. (p.87)

El aprendizaje visual se refiere a procesar la información y recordar lo aprendido mediante elementos visuales como imágenes, gráficos, videos y organizadores gráficos con distintos colores, esta forma de aprender facilita la asociación de temas extensos, por otro lado, el aprendizaje auditivo está basado en recordar información mediante músicas o una explicación oral del tema porque está enfocado en la adquisición de conocimientos mediante sonidos este estilo de aprendizaje es útil para aprender idiomas y letras de canciones, sin embargo, dificulta la asociación de conceptos muy amplios.

El aprendizaje kinestésico se refiere al aprender haciendo mediante el movimiento y sensaciones del cuerpo, relacionando estas sensaciones con la nueva información para luego transformarla en conocimiento, en efecto, el estudiante adquiere un nuevo aprendizaje a través de la práctica convirtiéndolo en significativo, pero el procesamiento de información es lento, por tal razón, este estilo de aprendizaje es el menos utilizado en las clases por el docente.

Cada persona tiene habilidades y cualidades distintas que facilitan u obstaculizan el aprendizaje, unos se destacan en la Lengua y Literatura y otros en el dibujo, por consiguiente, el docente debe diversificar constantemente su forma de enseñar para logara que los estudiantes adquieran mejor el conocimiento compartido en las aulas de clases, sin embargo, los docentes son quienes limitan la estimulación de la creatividad.

### **8.2.1.8 Aprendizaje de Lengua y Literatura**

Una de las cuatro asignaturas básicas de la educación en Ecuador es Lengua y Literatura, esta asignatura se enseña desde los primeros años de escolarización, debido a que, “tanto para Educación General Básica (EGB) como para Bachillerato General Unificado (BGU), se ha organizado en cinco bloques: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura” (Ministerio de Educación, 2016, p.48). Cada bloque curricular aporta de diferente manera para alcanzar un aprendizaje óptimo en Lengua y Literatura, es por ello, que se aplica a nivel nacional. En efecto, estos bloques permiten desarrollar las habilidades comunicativas según la edad evolutiva de cada niño.

La lengua y cultura busca habilidades sociales relacionadas con la lectura y escritura en la diversidad lingüística del país mediante la cultura escrita y las variedades lingüistas, mientras, que la comunicación oral permite expresar ideas y emociones a los estudiantes mediante la expresión oral y la interacción social, por otro lado, la lectura busca desarrollar habilidades de comprensión de textos que es necesario para todas las áreas del conocimiento mediante el uso de diferentes recursos.

De la misma forma, la escritura se refiere a la alfabetización inicial mediante la elaboración de textos, permitiendo el desarrollo de habilidades como el análisis, la organización y la jerarquización de textos; así también, la literatura es la que permite fomentar la creatividad, imaginación y libertad de expresión de los estudiantes a través de la escritura y lecturas creativas según su nivel de formación.

El aprendizaje de Lengua y Literatura es importante en la educación, es por ello que “ha sido reevaluado como punto de partida para el desarrollo de las competencias lingüísticas y habilidades metacognitivas de comunicación y pensamiento crítico” (Guzhñay, 2021, p.176).

En otras palabras, este aprendizaje permite desarrollar y fortalecer la forma de hablar, la comprensión lectora y escrita, lo que facilita comprender y cuestionar nuevos conocimientos, a través de la metacognición, que es la que controla el aprendizaje.

Las habilidades comunicativas como, el hablar, escuchar, leer y escribir permite a los estudiantes integrarse en su contexto social, por otro lado, con las habilidades de pensamiento crítico de argumentación, análisis y solución de problemas, permite un desarrollo personal en los niños facilitando en la toma de decisiones. Por lo tanto, el aprendizaje de la Lengua y Literatura mediante estrategias son de vital importancia para la educación de los alumnos y su vida cotidiana.

### **8.2.1.9 Estrategias didácticas en Lengua y Literatura.**

Las estrategias didácticas son utilizadas en el proceso pedagógico, en donde se abarca una amplia variedad de métodos, técnicas, actividades y recursos que el profesor emplea con el objetivo de facilitar que el alumno adquiera un nuevo conocimiento o habilidad, al respecto, Sánchez (2016), señala que “el docente solo pone en prácticas estrategias pedagógicas y didácticas que son de ayuda en el aprendizaje de los estudiantes” (p.1). El docente se enfoca únicamente en lograr que los estudiantes alcancen los objetivos establecidos en el currículo académico, dejando de lado la importancia del desarrollo de habilidades fundamentales como la creatividad, la cual, es esencial porque no solo facilita la adquisición de la capacidad para resolver problemas de manera efectiva, sino que también fomenta la formación de un pensamiento crítico y reflexivo en los alumnos.

La aplicación de distintas estrategias didácticas en Lengua y Literatura por parte de los profesores es fundamental para que los estudiantes obtengan un aprendizaje adecuado y se pueda alcanzar los niveles de aprendizaje en cada ciclo escolar. En efecto, López de Parra et al. (2017), manifiestan que:

Se destacan las estrategias con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la literatura como formación y mediación para la lectura literaria, la transposición didáctica textual, la modalidad paratextual, el teatro, los juegos didácticos, el análisis de las imágenes como la caricatura, el método viso audio gnóstico motor para la enseñanza de la ortografía. (p.54)

La educación está relacionada con la tecnología facilitando que las estrategias didácticas que están relacionadas con los medios tecnológicos tengan más eficacia en el aprendizaje, debido a que, mediante estas estrategias los estudiantes desarrollan su imaginación y creatividad al aprender de una manera dinámica mejorando la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de los bloques curriculares de la asignatura.

La falta de diversificación de las estrategias didácticas impide que el niño tenga interés por aprender, en ese sentido Cardona et al. (2010), proponen:

La aplicación de diversas estrategias didácticas o de aprendizaje; como es la identificación de fuentes primarias y su clasificación, la investigación de fuentes orales, la dramatización, el análisis de fuentes materiales basadas en objetos, la contratación de documentos, el análisis de fuentes audiovisuales, la interrogación, los juegos de simulación, entre otros. (pp. 51-52)

Estas estrategias didácticas permiten desarrollar habilidades investigativas, sociales, analíticas, de comprensión lectora, de redacción, de organización y un pensamiento crítico que le facilitan al niño a tomar decisiones y solucionar problemas en su contexto, además, la aplicación de estas estrategias involucra al estudiante en el proceso pedagógico, obteniendo como resultado un aprendizaje efectivo de Lengua y Literatura.

### **8.2.2 Habilidades Cognitivas**

Las habilidades cognitivas son propias del ser humano, pero deben de ser desarrolladas para poder mejorarlas, al respecto, Zurita (2020) expresa que:

Las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos, de modo que el estudiante no está limitado al proceso de adquisición, sino que es capaz de construir el conocimiento haciendo uso de la experiencia previa para la comprensión y precisión del nuevo aprendizaje. (p.56)

Las habilidades cognitivas son los procesos mentales que el estudiante realiza para construir un nuevo conocimiento relacionando su experiencia y la nueva información adquirida, convirtiéndose en un aprendizaje efectivo, debido a que, estos procesos no solo adquieren un nuevo conocimiento, sino que lo almacena convirtiéndose en personas en críticas y reflexivas.

### **8.2.2.1 Creatividad**

La creatividad es considerada como una habilidad natural que poseen todos los seres humanos, sin embargo, esta no se manifiesta plenamente sin un proceso de desarrollo, que puede ser promovido tanto por la propia iniciativa y esfuerzo del individuo como por la influencia y apoyo de otras personas o entorno, en efecto, Córdoba et al. (2018), declaran que “la creatividad es una habilidad con la que cuentan los seres humanos para la generación de ideas, soluciones de problemas u ofrecer diferentes interpretaciones o salidas a realidades socioeconómicas, sociales y contextuales diversas” (p.56). Es decir, es la capacidad de crear cosas nuevas o transformar algo ya existente con originalidad, por lo tanto, desarrollar la creatividad en clases permite que los estudiantes generen ideas innovadoras que faciliten su aprendizaje y que busque soluciones para problemáticas de su contexto.

Fomentar la creatividad en los estudiantes facilita el aprendizaje, es por ello que, debería ser un eje primordial en el proceso enseñanza-aprendizaje. Puesto que, promueve personas más flexibles, originales y la adaptación rápida a diferentes ambientes de aprendizaje facilitando así su comprensión y atención en las clases, además, los estudiantes se convierten en personas más reflexivas y críticas para la resolución de problemáticas tanto escolares como sociales (Lamana y Peña, 2018).

### **8.2.2.2 Tipos de creatividad**

Las personas se diferencian entre sí por tener su forma de pensar, actuar, así como su tipo de creatividad, por ende, Andrada, A. (2022) menciona que, Jeffrey Thomas DeGraff, ha sido partícipe de la creación de estudios relacionados a los tipos de creatividad, lo que depende de cada persona, este autor propone 5 tipos, que son:

**Tabla 5**  
*Tipos de creatividad*

<b>Tipos de creatividad</b>	<b>Definición</b>
<b>Creatividad mimética</b>	Se trata de la forma más simple ya que coge una idea que ya existe y la reformula. Es decir, la copia para poder adaptarla a otras necesidades concretas.
<b>Creatividad bisociativa</b>	Está relacionado con la lluvia de ideas. Se trata de dejar libre un amplio número de pensamientos, aunque no tengan sentido o puedan parecer disparatados. La clave está en organizar y clasificar esas ideas para elaborar un concepto final que sea novedoso. En este sentido, hay tres aspectos que debemos tener en cuenta: fluidez, flexibilidad y flujo.
<b>Creatividad analógica</b>	Es cuando podemos establecer semejanzas entre diferentes cosas. De esta forma, podemos entender problemas desconocidos mediante la semejanza y percibimos otras soluciones mediante las nuevas ideas que surgen.
<b>Creatividad narrativa</b>	Es frecuente que la asociemos a niños pequeños con un gran poder de imaginar e inventar. Las personas que la poseen tienen la habilidad de contar y crear historias. Son capaces de crear el relato, los personajes, los escenarios con confianza y soltura. Además, son capaces de deconstruir estas historias y reformularlas de diferentes formas.
<b>Creatividad intuitiva</b>	Evidentemente es la más compleja de desarrollar ya que debemos trabajar la desconexión de la mente. Esta es la forma a través de la cual surgen nuevas ideas con fluidez.

**Fuente:** (Andrada, 2022, p. s/n. tomado del blog de la UNADE)

Los cinco tipos de creatividad propuestos por Jeffrey Thomas DeGraff permiten conocer cuál es el que más influye en cada estudiante, ya que, la creatividad es una capacidad que todos los seres humanos tienen para generar ideas innovadoras, pero cada persona es creativa de diferente manera, por ende, es importante comprender los tipos de creatividad y al conocer su importancia identificar y desarrollar en los estudiantes.

### **8.2.2.3 Niveles de creatividad**

Irving A. Taylor reconoce cinco niveles de la creatividad que surge desde el más elemental al más complejo, son detallados en la tabla.

Tabla 6

*Niveles de creatividad*

<b>Niveles de creatividad</b>	<b>Definición</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Creatividad expresiva</b>	La libertad, espontaneidad e imaginación aplicada a la expresión de una idea o una emoción.	Los dibujos de los niños en su primera etapa de expresión, gran parte de la creatividad artística, etc.
<b>Creatividad productiva</b>	La elaboración de un producto o servicio que permite la aplicación en el mundo real y cotidiano de nuevos conceptos o nuevas emociones. El creador sabe medirse con éxito con la realidad y convertir sus visiones en algo útil para sus congéneres.	Los diseñadores, los arquitectos, los directores de cine, etc.
<b>Creatividad inventiva</b>	A partir de sus aptitudes de flexibilidad mental y fluidez imaginativa, el autor genera inventos o descubrimientos basados en nuevas maneras de ver las cosas o en el establecimiento de nuevas relaciones.	Los inventores, los científicos, los descubridores, etc.
<b>Creatividad para la innovación</b>	Creatividad aplicada a conseguir la aceptación social de nuevas maneras de ver o utilizar las cosas existentes.	Empresas innovadoras, modistos, artistas multimedia, etc.
<b>Creatividad emergente</b>	Se aplica a la producción de nuevos paradigmas de trabajo, nuevas escuelas o nuevos planteamientos tecnológicos. Requiere grandes aptitudes en la reestructuración de la realidad existente (pensamiento lateral).	Los creadores de Apple, Facebook, Google, etc

**Fuente:** (Guilera, 2011, tomado del libro Anatomía de la Creatividad)

A través de los cinco niveles de creatividad, se puede identificar y comprender las diferentes maneras de expresiones en las que se manifiesta las habilidades de los estudiantes, para saber diferenciarlas y que los profesores apliquen estrategias didácticas según a las necesidades de los alumnos, esto facilitara adquirir nuevos conocimientos, promoviendo un aprendizaje más creativo.

#### **8.2.2.4 Elementos de la creatividad**

La creatividad permite desarrollar un pensamiento creativo en los estudiantes, para Zambrano (2019), existen 4 elementos de la creatividad que son:

- **Fluidez:** Se hace alusión a la habilidad de producir una gran cantidad de ideas o soluciones en respuesta a preguntas o problemas previamente definidos o planteados,

que tiene como objetivo que el estudiante sea capaz de emplear el pensamiento divergente, lo que implica la utilización de diferentes estilos de aprendizaje que le faciliten encontrar soluciones a problemas mediante enfoques alternativos que no se basen únicamente en la lógica tradicional; con el propósito de que el alumno pueda ofrecer resultados que sean considerados aceptables y que considere más de una opción viable para abordar el problema que enfrenta.

- **Flexibilidad:** Se trata de explorar en múltiples direcciones con el objetivo de obtener una perspectiva más amplia o incluso diferente a la que tradicionalmente se ha utilizado; este proceso implica animar a los estudiantes, de manera cuidadosa y reflexiva, a considerar una variedad de respuestas que ofrezcan opciones alternativas, de esta manera, se busca que puedan elegir entre ellas la que les parezca más interesante y atractiva.
- **Originalidad:** Es uno de los rasgos más distintivos de la creatividad porque se trata de la capacidad de concebir ideas, no habían sido imaginadas por ninguna otra persona, así como en la habilidad para percibir y analizar los problemas desde una perspectiva alternativa.
- **Elaboración:** Se trata de la acción de incorporar nuevos elementos o detalles a conceptos que ya se encuentran establecidos, realizando una modificación en alguno de sus atributos o características distintivas.

Estos elementos son habilidades de una persona creativa, y son necesarios en el proceso didáctico de los alumnos permitiendo crear personas con un pensamiento más creativo y a tener un aprendizaje adecuado. Por tal motivo, los docentes son quienes deben estimular la creatividad de sus alumnos mediante estrategias que les motiven y aporten con sus ideas creando una clase con un ambiente dinámico.

#### 8.2.2.5 Proceso creativo

El proceso creativo está compuesto por un conjunto de fases para estimular la creatividad en la sociedad para que sean personas pensadoras y capaces de buscar soluciones a problemas y de crear cosas novedosas. Según López y Llamas (2018), menciona que, Wallas en el año 1926 describió 4 fases en este proceso, el cual es aplicado actualmente:

- **La fase de preparación:** Se realiza un análisis detallado sobre cómo se puede definir un problema específico, además de considerar la importancia de recopilar información, así como experiencias y diversas ideas relacionadas con dicho problema.
- **La fase de incubación:** Se genera un distanciamiento respecto a la problemática en cuestión, lo que llevaría a las personas a centrarse en actividades o tareas completamente diferentes.
- **La fase de iluminación:** La respuesta o solución se manifiesta de forma inesperada y repentina, a través de un momento de insight o idea espontánea.
- **La fase de verificación:** Es un proceso de análisis en el que se examina detenidamente lo que se ha logrado hasta el momento, para saber si realmente esa solución es adecuada y efectiva para el problema original que se había planteado.

Estas fases son parte del proceso creativo el cual se debe seguir para obtener resultados positivos e impulsar la creatividad, por tal razón, todas las personas tienen la capacidad de llegar a ser creativos. En la educación, el aula es el lugar donde los estudiantes a través de sus conocimientos previos deben aprender a construir nuevas ideas en las diferentes asignaturas con la guía del docente para que se vayan desarrollando y demostrando la creatividad.

#### **8.2.2.6 Estrategias creativas para la Lengua y Literatura**

Las estrategias relacionadas con la creatividad buscan desarrollar habilidades creativas en los estudiantes y docentes, al respecto, Blanquiz y Villalobos (2018), menciona que:

Creatividad surge como una necesidad esencial, exigida al discente al momento de dar la clase, estableciendo los tipos de procesos que puedan facilitar el desarrollo de la misma, determinando las habilidades básicas que los alumnos deben poseer, resulta una tarea muchas veces postergada o relegada en relación a indicadores concretos. (p. 369)

Las estrategias creativas son una necesidad para que se le facilite al docente impartir su clase y a la vez fomentar las habilidades creativas como la resolución de problemas, la imaginación en los estudiantes, que son importantes para cumplir los objetivos curriculares, sin embargo, los docentes no priorizan el desarrollo de estas destrezas en el proceso pedagógico. Las estrategias creativas que propone (Castillo, 2023, p.47), son:

- La historia continua
- Historia a la mano
- Con seis preguntas creamos un cuento
- Representar las emociones
- Antes y después de la fotografía
- Reportaje fotográfico
- Detalles de la imagen

Estas estrategias creativas son utilizadas para mejorar la elaboración de textos, el cual está dentro del bloque escritura en Lengua y Literatura, con la aplicación de estas estrategias los estudiantes tendrán la capacidad de crear y recrear nuevos textos mediante fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la fluidez, y la elaboración, para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes y fortalecer el aprendizaje. A continuación, se explica más a detalle cada estrategia:

- "La historia continúa"** es una estrategia que desarrolla la creatividad, la narración y escritura, en la que los alumnos crean una historia de manera colaborativa que se puede realizar oral o escrita donde el docente o un estudiante inicia la historia con una oración o un párrafo, luego los demás alumnos, por turnos, añaden una oración o un párrafo a la historia, una vez que todos los estudiantes han contribuido, la historia debe finalizarse pero si se realizó de forma escrita la estrategia termina con la lectura final.
- "Historia a la mano"** es una estrategia en la que los estudiantes utilizan sus manos como herramienta visual para crear y contar historias, combinando elementos visuales, kinestésicos y narrativos para crear o recordar historias. Se inicia cuando los estudiantes dibujan en una hoja de papel la silueta de su mano, o también puede utilizar su mano, representando cada dedo a una parte de la historia (introducción, desarrollo, climax, conflicto y desenlace) y luego con dibujos, palabras claves o frases cortas, detalla cada parte de la historia para al final relatar la historia siguiendo la estructura que se han creado.

- c. **"Con seis preguntas creamos un cuento"** es una estrategia que permite desarrollar la creatividad, mejorar la comprensión de textos y habilidades narrativas, esta estrategia se basa en la formulación de seis preguntas básicas: quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo, las cuales, serán respondidas por los estudiantes y a partir de las respuestas crear un cuento de manera organizada y coherente.
- d. **"Representar las emociones"** es una estrategia identifica, comprende y expresa emociones mediante formas de expresión artística, como dramatización, dibujo, escritura creativa, música y otras formas de arte. Para iniciar, los estudiantes identifican diferentes emociones (alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa, amor) y eligen la emoción que quieran explorar para representar utilizando una o más formas de expresión. Se puede integrar para representar las emociones de personajes en una obra literaria que estén leyendo en clase.
- e. **"Antes y después de la fotografía"** permite desenvolver la observación, análisis, escritura y creatividad en los estudiantes. Esta estrategia implica el uso de una fotografía o una serie de fotografías para que los estudiantes imaginen y describan los eventos que ocurrieron antes y después de la imagen, es decir, se utiliza las imágenes como para crear historias y reflexionar sobre el pasado y el futuro de las imágenes. Las imágenes pueden ser históricas, artísticas, periodísticas o incluso personales, dependiendo del tema de la clase.
- f. **"Reportaje fotográfico"** es una estrategia que combina el uso de la fotografía con la escritura para desarrollar habilidades de observación, análisis crítico, escritura descriptiva y la narración en los estudiantes, esta estrategia se trata de que los estudiantes creen un reportaje utilizando fotografías que ellos mismos capturen siguiendo una secuencia para escribir la descripción de estas fotografías creando un solo archivo, esto puede ser un libro fotográfico, una presentación digital, un mural, un blog, etc.
- g. **"Detalles de la imagen"** es una estrategia que permite desarrollar habilidades de observación, descripción, análisis crítico y creatividad en los estudiantes. Esta estrategia implica que los estudiantes observen detenidamente una imagen, analicen los detalles

específicos de esta imagen y luego escriban descripciones que permitan inventar historias, diálogos o reflexiones de los personajes presentes.

### **8.2.2.7 Conocimiento y actitud del docente sobre la creatividad**

#### **a) El conocimiento por parte de los docentes**

En la educación es importante que los estudiantes tengan un rendimiento académico adecuado, por ello, los docentes son quienes deben formar alumnos que sean pensadores y reflexivos. En la educación se puede encontrar pocos docentes que tienen el conocimiento de cómo desarrollar una clase participativa donde los estudiantes puedan aprender de la misma forma, sin embargo, existe la falta de información en directores, profesores y estudiantes sobre la enseñanza y el aprendizaje, por la falta de este conocimiento los docentes aun imparten clases tradicionalistas donde los estudiantes son memorísticos y repetitivos, lo que ocasiona que el niño no desarrolle su creatividad que es importante en su formación académica (Martínez, 2011).

#### **a) Actitud del docente sobre la creatividad**

Martínez (2011a) afirma que: “El docente debe motivar y orientar al estudiante en todos los procesos sustantivos, para que éste genere nuevas ideas y las pueda poner en práctica en todas las actividades que le sean posibles desarrollar” (p. 44). Es decir, los profesores deben crear espacios educativos impulsando a los estudiantes a aprender haciendo donde puedan desarrollar sus habilidades y mediante la práctica y puedan demostrar el aprendizaje adquirido, además, deben de aplicar estrategias según las necesidades de los estudiantes para que aprendan de diferente manera y alcancen un adecuado aprendizaje impulsando su creatividad.

### **8.2.2.8 Límites y posibilidades de desarrollo de la creatividad en el aula**

Martínez (2011b) señala que:

El desarrollo de la creatividad en el aula enfrenta algunos obstáculos, los mismos que pueden provenir de los estudiantes, del medio escolar incluido el hogar, y de los

docentes, es importante –desde el punto de vista práctico– identificar las barreras de la creatividad, las cuales pueden resumirse en una: el temor. (p. 47)

Los docentes deben de impartir una clase con estrategias didácticas para crear contextos creativos en los estudiantes y transformar el aula en un ambiente positivo y confiable donde los alumnos dejen a un lado los prejuicios como el temor a cometer errores, además, los padres al vivir en un ambiente conflictivo provocan que el niño sienta miedo de asistir a la escuela, es por ello, que el aula debe ser un lugar donde construyan actitudes que ayuden al niño a despertar su curiosidad, aporten con ideas nuevas y puedan interactuar con su entorno sin miedo a equivocarse, de esta manera formar estudiantes con un pensamiento creativo.

## **9 PREGUNTAS CIENTÍFICAS**

- ¿La creatividad aporta en el desarrollo del aprendizaje la Lengua y Literatura?
- ¿Es importante que el docente conozca estrategias didácticas que desarrollen la creatividad en Lengua y Literatura?
- ¿Es relevante proponer estrategias didácticas que mejoren el aprendizaje de Lengua y Literatura?

## **10 METODOLOGÍA**

### **10.1 Enfoque Cuantitativo**

Esta investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo, puesto que permite comprender y analizar los hechos reales dentro de la educación de una forma objetiva y precisas, donde los datos son medidos numéricamente para que los resultados sean compartidos y generalizados. De tal forma, Auguste Comte y Emile Durkheim, “proponían que el estudio sobre los fenómenos sociales requería de ser científico, es decir, susceptible de ser adquirido a través de la aplicación del método científico y sostenían que todos los fenómenos se podían medir” (Vega-Malagón et al, 2014, p. 524). Mediante esta investigación se puede realizar la recolección de datos numéricos sobre cómo se encuentra desarrollada la creatividad en los niños en el medio educativo, aumentando así su relevancia y aplicabilidad.

## **10.2 Investigación Descriptiva**

Se utilizo el tipo de investigación descriptiva, debido a que, facilita obtener datos verídicos para medir y analizar numéricamente la descripción de las características en los estudiantes dentro del aprendizaje de una forma objetiva y real. En efecto, Tamayo y Tamayo (2003), manifiesta que la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos” (p. 46). La investigación descriptiva interpreta el “qué es”, sin considerar la subjetividad del investigador permitiendo una interpretación clara y detallada sobre el desarrollo de la creatividad en la asignatura de Lengua y Literatura, con la finalidad de presentar una información precisa de los hechos en base a la realidad observada.

## **10.3 Método Analítico**

Esta investigación está basada en el método analítico, ya que, permite conocer mediante una observación a fondo sobre el objeto de estudio para analizar detenidamente cuales son las causas y efectos que impiden el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Por ende, Herszenbaun (2022), menciona que: “El método analítico consiste, como se dijo, en la descomposición del objeto a indagar con la finalidad de poder exponer sus componentes más simples y fáciles de concebir” (p.94). Mediante este método se busca estudiar de manera general si el docente aplica estrategias didácticas en sus clases para transmitir conocimientos a los estudiantes y nos permita conocer la realidad para analizar detenidamente por partes los elementos esenciales que causan el problema, y mediante hechos concretos buscar posibles soluciones que permitan a los estudiantes desarrollar su creatividad en la asignatura de Lengua y Literatura mejorando su aprendizaje.

## **10.4 Investigación no experimental**

En el trabajo investigativo se emplea un diseño de investigación no experimental, debido a que, “son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (Hernández Sampieri et al., 2006, p.205). Esta investigación no se modifica las variables independientes, por el contrario, se observa como la creatividad está inmersa en el aprendizaje de Lengua y Literatura,

para obtener datos más generales que permitan conocer la realidad educativa de los niños para después analizarlos.

### **10.5 Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.**

En la investigación se utiliza la encuesta como técnica de recolección de datos, ya que, permite obtener la información sin alterar el entorno de los sujetos de estudio favoreciendo en la veracidad de los resultados. De tal forma, para López y Fachelli (2015), “la encuesta es una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (p.8). Ante lo mencionado, la encuesta permite conocer las opiniones del sujeto de estudio sobre la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura, mediante un cuestionario elaborado previamente, el cual “consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación” (García Muñoz, 2003, p.2). El instrumento utilizado es una encuesta dirigida a los docentes y estudiantes del quinto grado de la institución que consta de 8 preguntas cerradas que permitan conocer la aplicación de estrategias didácticas por parte de los docentes que ayuden en el desarrollo de la creatividad de los niños.

### **10.6 Población y muestra**

El trabajo investigativo tiene una población finita porque se enfoca específicamente en los 25 estudiantes que están cursando el quinto grado de Educación Básica y 3 docentes de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”, los docentes y estudiantes son de ambos géneros y están dispuestos a ser partícipes de la investigación.

## 11 ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 11.1 Análisis de resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica “General Quisquis”.

#### Pregunta 1. ¿Te gusta inventar historias y dibujos mediante tu creatividad?

**Tabla 7**

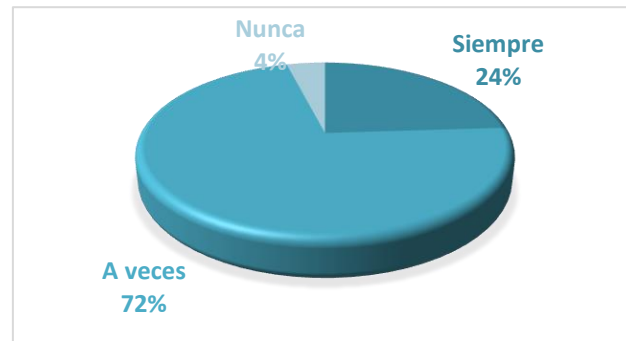
*Historias y dibujos mediante tu creatividad*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Siempre</b>	6	24%
<b>A veces</b>	18	72%
<b>Nunca</b>	1	4%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 1**

*Historias y dibujos mediante tu creatividad*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

#### **Discusión:**

El inventar historias y dibujos es una actividad que aporta en el desarrollo de la creatividad en los niños pero no a todos les gusta realizar, lo que presenta un panorama preocupante debido a que, aún existen niños que no sienten motivación para inventar o crear historias mediante su creatividad limitando su capacidad para resolver problemas por la falta de autoconfianza y que no sean independientes en su forma de pensar, por tal razón, se considera que desarrollar la creatividad desde tempranas edades es esencial porque estimula la imaginación mediante la creación de personajes, mundos y situaciones nuevas que permiten mejorar la capacidad de pensar más allá de lo que se conoce.

## Pregunta 2. ¿Tu docente te motiva a participar en actividades creativas en el aula?

**Tabla 8**

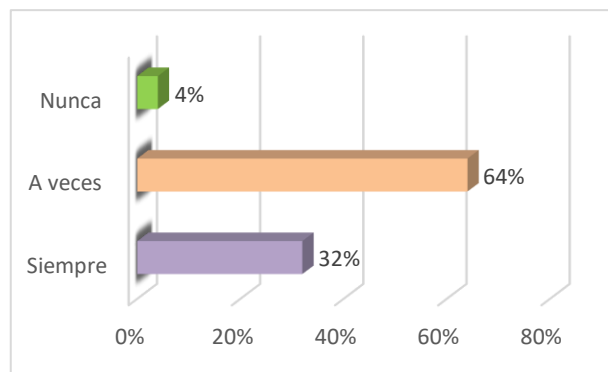
*Actividades creativas en el aula*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Siempre</b>	8	32%
<b>A veces</b>	16	64%
<b>Nunca</b>	1	4%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 2**

*Actividades creativas en el aula*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

### **Discusión:**

Las actividades creativas son importantes porque fomentan el desarrollo cognitivo, emocional y social en los niños es por ello que los docentes deben motivar su realización sin embargo los estudiantes según los resultados obtenidos solo a veces siente esa motivación para participar en estas actividades, lo cual es preocupante porque los docentes deberían encargarse que todos los estudiantes sean partícipes en las actividades que la institución educativa propone para convivir y desarrollar habilidades en los niños, permitiendo que tengan la libertad de expresar sentimientos y emociones para mejorar su pensamiento crítico y reflexivo.

**Pregunta 3. ¿Las clases me permiten expresar mis opiniones, sentimientos y experiencias?**

**Tabla 9**

*Clases para expresar opiniones, sentimientos y experiencias*

<b>Variable</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	8	32%
<b>A veces</b>	17	68%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Gráfico 3**

*Clases para expresar opiniones, sentimientos y experiencias*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Cuando los estudiantes expresan sus emociones y sentimientos en las clases permite que sean ellos quienes construyan su aprendizaje y desarrollen la creatividad, por tal razón, los niños expresan sus opiniones pero son muy pocos los estudiantes que lo hacen y la mayoría de niños solo a veces pueden expresarse libremente por temor a equivocarse; este temor puede ser provocado por miedo a la burla de sus compañeros o del docente por lo que es necesario que en el aula de clases se respete la forma de pensar de cada uno de los alumnos, es decir, el aula debe ser un ambiente en donde se permite expresar libremente las emociones y sentimientos.

**Pregunta 4. ¿Consideras que las actividades en la asignatura de Lengua y Literatura contribuyen en la comprensión de la clase?**

**Tabla 10**

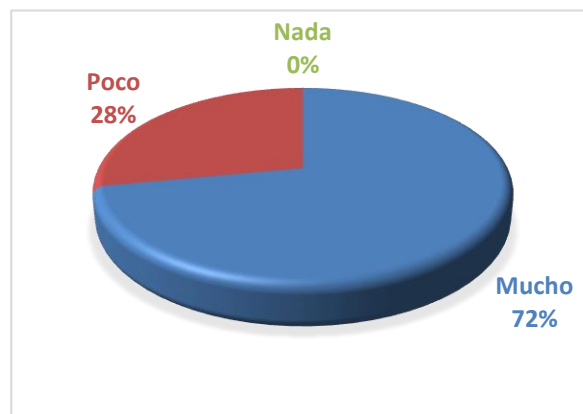
*Comprensión en Lengua y Literatura mediante actividades*

<b>Variable</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Mucho</b>	18	72%
<b>Poco</b>	7	28%
<b>Nada</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 4**

*Comprensión en Lengua y Literatura mediante actividades*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

El uso adecuado de las actividades facilitan el aprendizaje promoviendo la participación activa mejorando la retención de la información, aumentando su motivación e interés por aprender en los estudiantes, por ende, para algunos estudiantes su utilización ayuda mucho en las clases para que obtengan un aprendizaje eficaz en la asignatura de Lengua y Literatura, pero esto no es cierto en su totalidad porque algunos estudiantes comprende poco las clases, esto puede ser porque la explicación de las actividades es confusa o no son las adecuadas para la asignatura, provocando que los estudiantes se aburran y se distraigan fácilmente creando el caos en el aula de clases, por tal razón, se debe diversificar las actividades constantemente porque existen diferentes estudiantes que tienen distintos estilos y ritmos de aprendizaje.

### Pregunta 5. ¿Tu profesor realiza actividades que despierten tu creatividad?

**Tabla 11**

*Actividades que despierten la creatividad*

<b>Variable</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	4	16%
<b>A veces</b>	21	84%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 5**

*Actividades que despierten la creatividad*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

### **Discusión:**

Las actividades que despiertan la creatividad solo a veces son realizadas, esto sucede porque los docentes priorizan contenidos curriculares y se basan en la utilización del libro como medio de enseñanza evitando que los estudiantes desarrollen la creatividad en el aula de clases, esto se evidencia a pesar de que las actividades creativas en los estudiantes fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, estimula la imaginación aumentando el interés y motivación por aprender y desarrolla habilidades sociales donde se vuelven más autónomos y responsable de su aprendizaje.

**Pregunta 6. Seleccione las actividades creativas que tu docente utiliza para las clases con frecuencia.**

**Tabla 12**

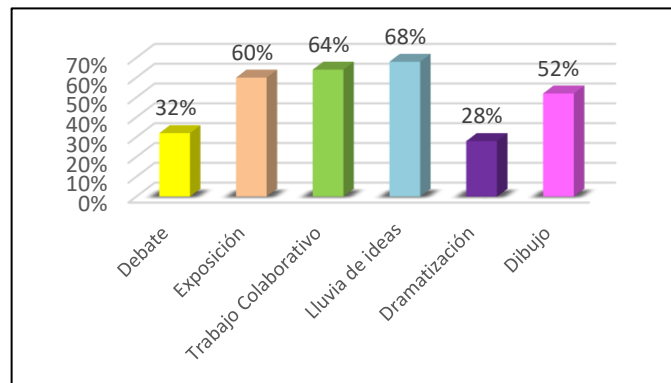
*Actividades creativas para la clase*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Debate</b>	8	32%
<b>Exposición</b>	15	60%
<b>Trabajo Colaborativo</b>	16	64%
<b>Lluvia de ideas</b>	17	68%
<b>Dramatización</b>	7	28%
<b>Dibujo</b>	13	52%
<b>Total</b>	<b>25</b>	

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 6**

*Actividades creativas para la clase*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Los docentes para impartir sus clases utilizan la exposición el trabajo colaborativo y la lluvia de ideas, estas estrategias son utilizadas frecuentemente porque no requieren de material didáctico y son más fáciles de aplicar, además se convierten en estrategias tradicionalistas provocando que los estudiantes se aburran y pierdan el interés por aprender pero se considera que el dibujo es la estrategia que más se debe de aplicar en el aula de clases porque desarrolla la creatividad e imaginación de los estudiantes sin embargo no es la más utilizada porque el tiempo en clase es muy limitado y los contenidos curriculares son muy complejos no se adaptan para trabajar mediante el dibujo.

**Pregunta 7. ¿Me motivo con las actividades que realiza el docente en la clase en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 13**

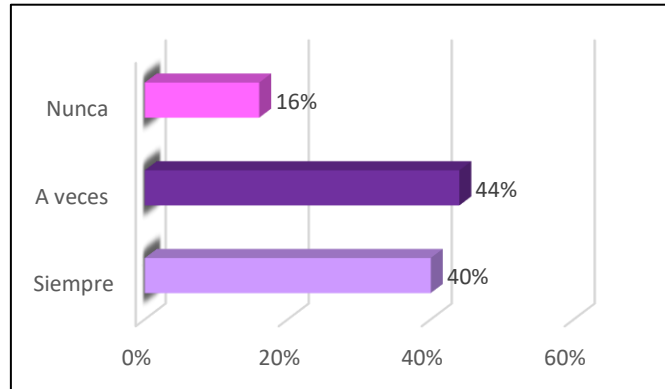
*Motivación con actividades en las clases de Lengua y Literatura*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Siempre</b>	10	40%
<b>A veces</b>	11	44%
<b>Nunca</b>	4	16%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 7**

*Motivación con actividades en las clases de Lengua y Literatura*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

La mayoría de los estudiantes solo a veces sienten motivación al aprender, dependiendo de las actividades que el docente aplique para fomentar su participación, además existen un pequeño porcentaje de alumnos que nunca sienten motivación en la hora de Lengua y Literatura, esto es preocupante, ya que, todos los estudiantes deben sentir la misma motivación con las actividades realizadas en clases de esta manera evitar que existan estudiantes con bajo rendimiento académico, por lo tanto, es importante elegir las actividades más adecuadas con las cuales todos los estudiantes sientan motivación por aprender en la asignatura de Lengua y Literatura fortaleciendo sus habilidades lingüísticas, creativas y críticas obteniendo un aprendizaje efectivo.

**Pregunta 8. ¿Tu profesor motiva a trabajar en grupos de trabajo para mejorar su aprendizaje y creatividad en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 14**

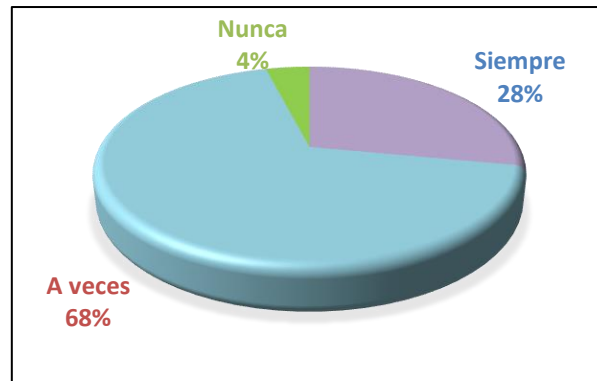
*Motivación para trabajar en grupos*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Siempre</b>	7	28%
<b>A veces</b>	17	68%
<b>Nunca</b>	1	4%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Gráfico 8**

*Motivación para trabajar en grupos*



**Fuente:** Estudiantes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

De acuerdo a los datos obtenidos, un pequeño porcentaje de niños no se sienten motivados para trabajar en grupos convirtiéndose en una obligación ya que el docente nunca motiva de forma correcta, a pesar de que para la mayoría de los estudiantes el docente a veces motiva a trabajar en grupos es preocupante porque todos los estudiantes deberían sentirse motivados con esta estrategia porque pueden intercambiar ideas, pensamientos, opiniones y a la vez compartir con sus compañeros de clase lo que ayuda en el fortalecimiento de manera significativa del aprendizaje de todos los alumnos.

## 11.2 Análisis de los resultados de la encuesta dirigida a docentes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”.

**Pregunta 1. ¿Cree usted que la creatividad es una habilidad para producir ideas y soluciones nuevas?**

**Tabla 15**

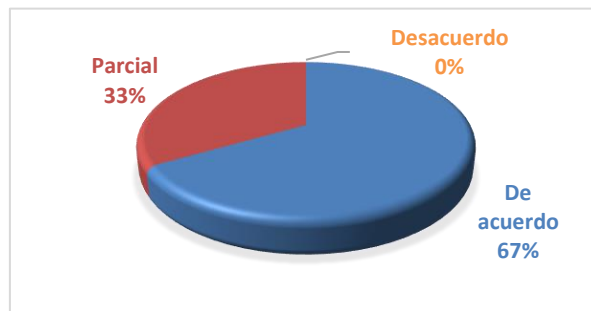
*Habilidad para producir ideas*

Variable	Número	Porcentaje
De acuerdo	2	67%
Parcial	1	33%
Desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 9**

*Habilidad para producir ideas*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

### **Discusión:**

En la Escuela de Educación Básica “General Quisquis” se puede observar que los docentes están de acuerdo que la creatividad es una habilidad de las personas, lo cual se considera correcto, ya que, es un habilidad que permite crear nuevas ideas y despertar su imaginación construyendo estudiantes innovadores y críticos, pero no todos los estudiantes desarrollan la creatividad al mismo ritmo, debido a la falta de aplicación de estrategias por los docentes lo que impide desarrollar su creatividad, por ende, consideran a la creatividad como una habilidad que puedan desarrollar parcialmente en todas las personas.

**Pregunta 2. ¿Considera que la aplicación de estrategias didácticas ayuda a que los niños aprendan mejor en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 16**

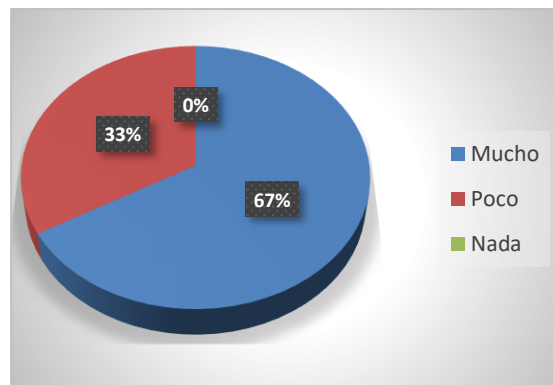
*Estrategias didácticas de ayuda*

<b>Variable</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Mucho</b>	2	67%
<b>Poco</b>	1	33%
<b>Nada</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 10**

*Estrategias didácticas de ayuda*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Se puede evidenciar que para los docentes aplicar estrategias didácticas ayuda mucho en el aprendizaje de los estudiantes, ya que, pueden impartir una clase dinámica y permitir que los estudiantes sean creativos y adquieran mejor los conocimientos, pero para algunos docentes las estrategias didácticas no lo consideran importante causando que utilicen estrategias que no estén acorde a la temática lo que ocasiona que los estudiantes no se motiven por aprender impidiendo el desarrollo de la creatividad en la asignatura de Lengua y Literatura, de esta manera, la aplicación de estrategias didácticas ayuda poco en el aprendizaje de los estudiantes.

**Pregunta 3. ¿Las estrategias didácticas deberían variar conforme a las necesidades de la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 17**

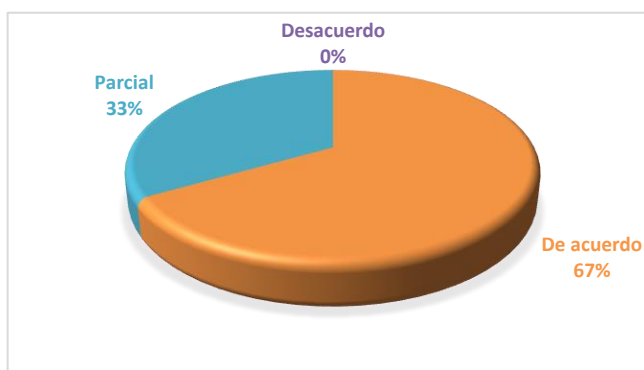
*Estrategias didácticas varían según las necesidades*

Variable	Número	Porcentaje
<b>De acuerdo</b>	2	67%
<b>Parcial</b>	1	33%
<b>Desacuerdo</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 11**

*Estrategias didácticas varían según las necesidades*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

La mayoría de docentes están de acuerdo que las estrategias didácticas deben variar según las necesidades de los estudiantes para lograr que todos adquieran un aprendizaje efectivo, debido a que, no todos aprenden por igual, lo que requiere aplicar distintas estrategias para logara transmitir el conocimiento de una manera más fácil y comprensible, pero para otros docentes aplicar estrategias didácticas basándose en las necesidades de los estudiantes es parcial, esto se debe a que los docentes aun realizan clases tradicionalistas y no ven la necesidad de aplicar distintas estrategias didácticas por lo que todos los estudiantes se ven obligados a aprender con las mismas actividades.

#### Pregunta 4. Selecciones las estrategias didácticas que usted aplica en sus clases de Lengua y Literatura

Tabla 18

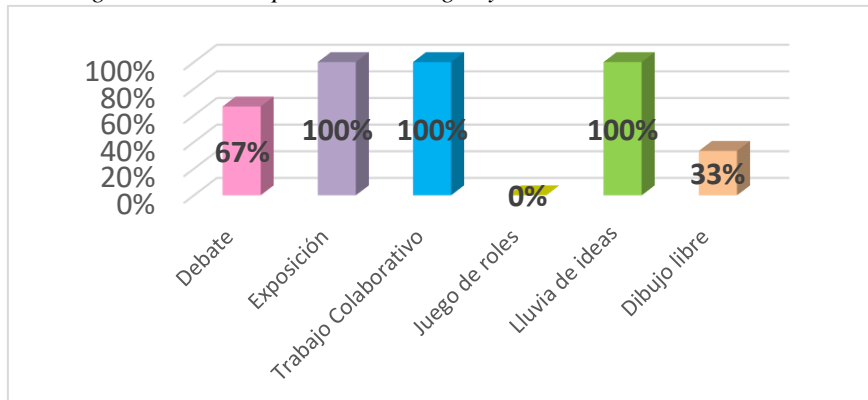
*Estrategias didácticas aplicadas en Lengua y Literatura*

Variable	Número	Porcentaje
Debate	2	67%
Exposición	3	100%
Trabajo Colaborativo	3	100%
Juego de roles	0	0%
Lluvia de ideas	3	100%
Dibujo libre	1	33%
<b>Total, de encuestados</b>	<b>3</b>	

Fuente: Docentes del quinto grado EGB

Gráfico 12

*Estrategias didácticas aplicadas en Lengua y Literatura*



Fuente: Docentes del quinto grado EGB

Elaborado por: Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

#### Discusión:

Las estrategias didácticas más utilizadas por los docentes son la exposición, el trabajo colaborativo y la lluvia de ideas en las clases de la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que, los docentes imparten temáticas con la guía del texto donde los estudiantes al desarrollar estas estrategias aprenden y comparten el mismo contenido del libro, lo que impide descubrir nuevas formas de aprendizaje, en cambio el dibujo libre a pesar de no ser una estrategia muy utilizada en el aula por los docentes porque solo se enfocan a cumplir con las actividades del libro es una de las estrategias que más desarrolla la creatividad en los estudiantes, por lo que es necesario que se aplique en el aula de clases como forma de aprendizaje.

**Pregunta 5. ¿Considera que las estrategias didácticas antes mencionadas (pregunta 4), ayudan en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 19**

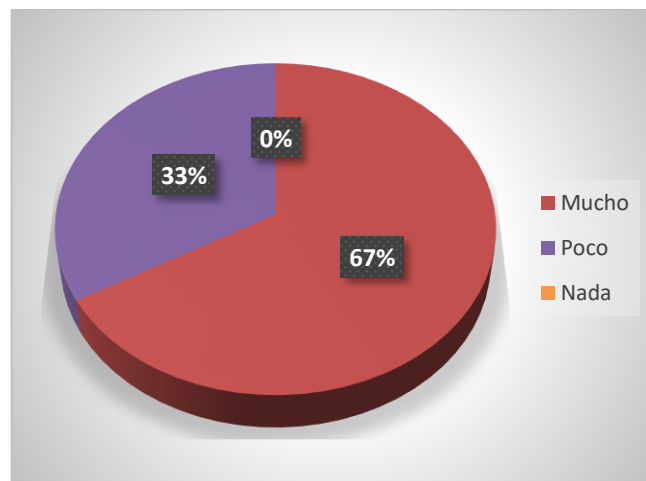
*Desarrollo de la creatividad con estrategias didácticas*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Mucho</b>	2	67%
<b>Poco</b>	1	33%
<b>Nada</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 13**

*Desarrollo de la creatividad con estrategias didácticas*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

### **Discusión:**

De acuerdo a los resultados obtenidos, las estrategias didácticas que aplica el docente en el desarrollo de sus clases en la asignatura de Lengua y Literatura si aporta en mucho ya que a la mayoría de docentes le conviene mantener una clase tradicionalista porque ellos consideran que es más importante que los estudiantes compartan un mismo conocimiento y se enfoquen más a lo teórico y menos a lo práctico donde puedan desarrollar su creatividad, esto es preocupante, ya que los docentes están convirtiendo a los estudiantes en personas memorísticas y repetitivas, por ende, las estrategias utilizadas ayudan muy poco en aprendizaje y en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

**Pregunta 6. ¿Considera que las estrategias didácticas basadas en la creatividad son más efectivas que las estrategias tradicionales en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 20**

*Efectividad de las estrategias didácticas*

Variable	Número	Porcentaje
<b>De acuerdo</b>	1	33%
<b>Parcial</b>	2	67%
<b>Desacuerdo</b>	0	0%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 14**

*Efectividad de las estrategias didácticas*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Muy pocos docentes están de acuerdo que las estrategias didácticas son más efectivas que las estrategias tradicionalistas, puesto que las estrategias didácticas permiten crear una clase dinámica donde los estudiantes se motiven a ser participativos y puedan desenvolver su creatividad mientras que las estrategias tradicionalistas forman estudiantes memorísticos y repetitivos causando el aburrimiento y desmotivación por aprender, no obstante, los docentes no utilizan con frecuencia estrategias didácticas además no son aplicadas correctamente lo que provocan que no aporte en su totalidad en el desarrollo de la creatividad y el estudiante no obtendrá un aprendizaje adecuado, ocasionando un problema porque la mayoría de docentes considera que la efectividad de las estrategias didácticas y tradicionales es parcial, por esta perceptiva de ver a las estrategias es lo que provoca que en el aprendizaje este basado en lo tradicionalista.

**Pregunta 7. ¿Qué estrategias didácticas usted aplica para desarrollar la creatividad en los niños en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 21**

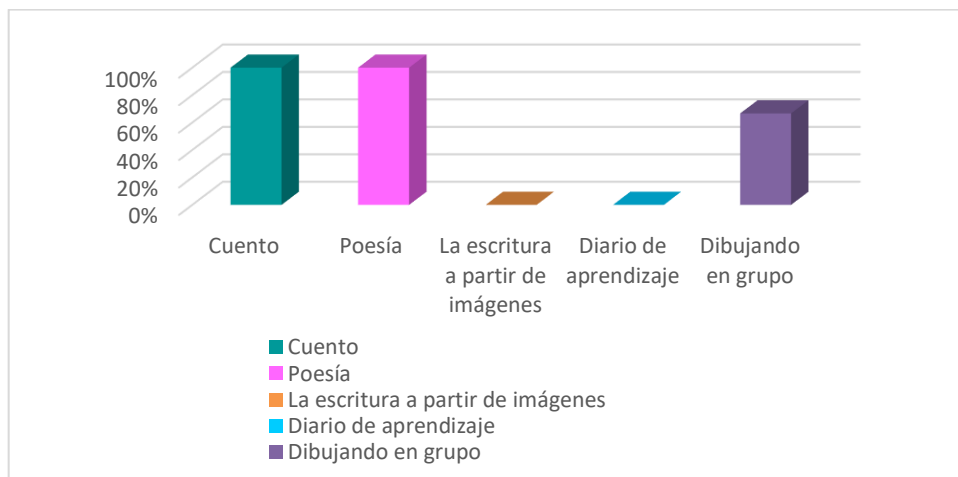
*Estrategias didácticas aplicadas para desarrollar la creatividad*

Variable	Número	Porcentaje
<b>Cuento</b>	3	100%
<b>Poesía</b>	3	100%
<b>La escritura a partir de imágenes</b>	0	0%
<b>Diario de aprendizaje</b>	0	0%
<b>Dibujando en grupo</b>	2	67%
<b>Total de encuestados</b>	<b>3</b>	

Fuente: Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 15**

*Estrategias didácticas aplicadas para desarrollar la creatividad*



Fuente: Docentes del quinto grado EGB

Elaborado por: Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Los docentes aplican con más frecuencia el cuento y la poesía como estrategias didácticas donde los niños puedan imaginar pero no desarrollan su creatividad en su totalidad ya que los docentes aplican estas estrategias pero basándose solo en contenidos curriculares y eso impide a que el niño no se motive a crear un cuento o recitar una poesía en total libertad, mientras que, las estrategias didácticas que nunca aplican es la escritura a partir de imágenes y el diario de aprendizajes, lo cual se da por la falta de conocimiento de estas estrategias a pesar de que su aplicación ayuda a desarrollar habilidades lingüísticas y creativas favoreciendo a su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

**Pregunta 8. ¿Usted con qué frecuencia aplica estas formas de evaluación de aprendizajes en la asignatura de Lengua y Literatura?**

**Tabla 22**

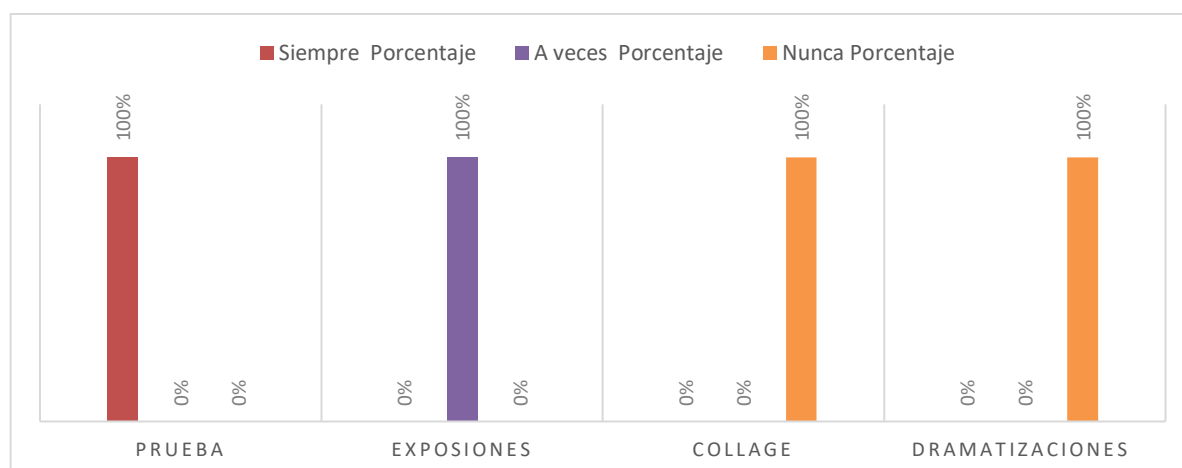
*Formas de evaluación de aprendizajes*

	Siempre		A veces		Nunca	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
<b>Prueba</b>	3	100%	0	0%	0	0%
<b>Exposiciones</b>	0	0%	3	100%	0	0%
<b>Collage</b>	0	0%	0	0%	3	100%
<b>Dramatizaciones</b>	0	0%	0	0%	3	100%
<b>Total de encuestados</b>	<b>3</b>					

**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Gráfico 16**

*Formas de evaluación de aprendizajes*



**Fuente:** Docentes del quinto grado EGB

**Elaborado por:** Evelyn Ante y Erika Toapanta (2024).

**Discusión:**

Los docentes siempre evalúan de forma tradicionalista mediante la prueba debido a que les facilita evaluar los contenidos curriculares para evidenciar los conocimientos adquiridos, lo cual no es lo más adecuado porque los estudiantes se ven obligados a memorizar y repasar los contenidos del libro para obtener una buena calificación, por tal razón, es recomendable que se cambie la formas de evaluar como puede ser mediante el collage y las dramatizaciones, estas son formas de evaluación que los docentes nunca aplican, ya que, al ser quienes califican deben invertir más tiempo, esto impide que los estudiantes desarrollen su creatividad y puedan demostrar los conocimientos adquiridos.

## 11. IMPACTOS

- **Educativo.** - contribuye a que los docentes desarrollen clases dinámicas y motivadoras aplicando estrategias didácticas que permitan desarrollar la creatividad en los estudiantes, además, fomenta en los estudiantes la participación colaborativa donde pueden construir su propio conocimiento mejorando el rendimiento académico en el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- **Psicológico.** – influye en varios aspectos psicológicos de los estudiantes, como su motivación por aprender, la autoestima, las habilidades de resolución de problemas, la libre expresión de sentimientos, pensamientos y emociones, así como el descubrir sus propias capacidades, además, aporta en su creatividad la cual mejora el bienestar emocional y psicológico del estudiante al permitir la autoexpresión y la resolución creativa de problemas personales.

## **12 PROPUESTA**

**Título de la propuesta:** Guía de estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

### **12.1 Introducción**

La creatividad en la educación es importante porque se relaciona a la capacidad de los estudiantes para que sean innovadores, desarrollen su pensamiento crítico, así como tener una forma más libre de expresión donde los niños se pueden expresar abiertamente, en ese sentido, es importante que los maestros también sean creativos e innovadores para desarrollar la creatividad en los estudiantes y no solo ser un maestro que transmita conocimientos.

Por tal razón, la guía de estrategias didácticas tiene el propósito de transmitir información sobre estrategias importantes que el docente debería implementar en sus clases para desarrollar la creatividad en los estudiantes creando un ambiente de confianza, respeto para que se motiven durante el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y de esta manera puedan mejorar su comunicación y sean capaces de interactuar con la sociedad.

### **12.2 Objetivo de la propuesta**

Mejorar el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura mediante estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad para en los estudiantes del quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “General Quisquis” del cantón Latacunga, de la provincia de Cotopaxi.

### **12.3 Justificación de la propuesta**

Ante los resultados obtenidos de la investigación, se evidencio que los docentes no aplican estrategias innovadoras para el aprendizaje por la falta de conocimiento de las mismas creando así una clase monótona, por lo cual es necesario estructurar una guía de estrategias didácticas para docentes y estudiantes que permita desarrollar la creatividad aportando en el aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en la Escuela de Educación Básica “General Quisquis”

Las estrategias didácticas pretenden ayudar en el fortalecimiento de los aprendizajes de cada estudiante así como su formación personal donde mediante su creatividad y el desarrollo de nuevas habilidades pueden enfrentar retos de la vida cotidiana tomando las mejores decisiones, además con la implementación de estas estrategias permitirá que el docente imparta clases más dinámicas y entretenidas creando un espacio de aprendizaje creativo, donde los estudiantes tengan la libertad de expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones mientras aprenden.

#### **12.4 Desarrollo de la propuesta**

La guía beneficia tanto a docentes y estudiantes porque proporciona orientaciones sobre las estrategias didácticas más adecuadas que ayuden a los docentes en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes utilizando correctamente sus horas de clase y a la vez facilite el proceso de aprendizaje, en donde los estudiantes adquieran y refuercen sus conocimientos de una forma creativa desarrollando sus habilidades.

La propuesta busca que los docentes implementen estrategias didácticas que desarrollen la creatividad de los niños en la asignatura de Lengua y Literatura para proporcionar información sobre nuevas estrategias y a la vez fortalecer el aprendizaje autónomo en los estudiantes y lograr que disfruten su proceso de aprendizaje.

#### **12.5 Explicación de la propuesta**

La guía de estrategias didácticas tiene 3 estrategias que aportan en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, mediante esta guía permitirán al docente conocer la importancia de cada una de estas estrategias y como aplicarlas en el momento y con la temática adecuada lo que ayudará a que todos los estudiantes desarrollen sus habilidades a través de estas estrategias dejando fluir su creatividad y adquieran un aprendizaje eficaz. Por último, la guía está enfocada en mejorar la relación docente - estudiante generando confianza, libertad y respeto en el aula para que las clases sean dinámicas y participativas, donde el estudiante sienta motivación por aprender construyendo su propio aprendizaje relacionando sus conocimientos previos con la nueva información desarrollando su pensamiento crítico y creativo.

# La Mente Bailando



## Estrategias didácticas

*Elaborado por:*

Evelyn Liseth Ante Diaz

Erika Estefania Toapanta Lagla

**Pujilí  
Agosto - 2024**

## Estrategia N° 1

# Escritura a partir de imágenes

Observa la imagen e inventa una historia a partir de ella.  
No olvides escribir el título de tu historia.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Objetivo:** Identificar palabras a través de imágenes, partiendo desde la observación para generar pensamientos y descifrar mensajes. (Ref. O.LL.3.11)

### Materiales


- Secuencias de imágenes para crear un cuento
- Lápiz
- Hojas de papel bond
- Libro de Lengua y Literatura de quinto grado

**Tiempo:** 30-40 minutos



## Descripción

La escritura es una habilidad importante en el ámbito académico porque permite crear textos o relatos mediante imágenes, cumpliendo una secuencia lógica basándose en la ortografía y vocabulario del estudiante de forma creativa, esta estrategia se la conoce como "escritura a través de imágenes", la cual no tiene un único creador, pero varios educadores y escritores han aportado en el desarrollo de esta estrategia, porque es producto de diversas prácticas pedagógicas y artísticas que se relacionan con la observación y la escritura.





Es una estrategia que permite expresar sentimientos, ideas y emociones mediante imágenes donde fomenta en los estudiantes su imaginación, observación y sean capaces de crear frases y oraciones cortas y mediante la organización de sus ideas obtener una escritura clara y concisa desarrollando la creatividad y una mente literaria.

## Beneficios

En la educación es esencial que los estudiantes tengan la capacidad de deducir lo que las imágenes intentan expresar a través de la escritura, por ende, esta estrategia fomenta la creatividad en los estudiantes donde mediante su imaginación tienen la habilidad de crear personajes ficticios dando origen a una nueva historia basándose en los detalles más relevantes de las imágenes, lo que facilita la descripción de lo observado permitiendo que los alumnos tengan una escritura efectiva.

Además, al utilizar esta estrategia en el aula de clase permiten el intercambio de ideas con distintas perspectivas lo que ayuda a conocer las interpretaciones de cada estudiante a partir de una sola imagen desarrollando habilidades de pensamiento crítico y fortalecer el aprendizaje colaborativo, es decir, utilizar imágenes para narrar un relato no solo ayuda al desarrollo de la creativa y la escritura sino también aporta para que lo estudiantes desarrollen habilidades sociales para su vida.



- **Tema:** ¡Es la hora de los cuentos populares! (Tema tomado del texto de 5to grado)
- **Destreza:** Recrear textos literarios leídos o escuchados mediante imágenes.  
(Ref. LL.3.5.6.)
- **Proceso**



Toda estrategia necesita de un proceso para aprovechar todos sus beneficios, en este sentido la estrategia “escritura a partir de imágenes” se desarrollará con el método de KOLB (ERCA):

### Experiencia

Aplicar la dinámica motivadora: “Sigue la historia” que consiste en que el docente inicie con un relato para que luego cada estudiante continúe siguiendo la secuencia y al final entre todos construir un relato.

### Reflexión

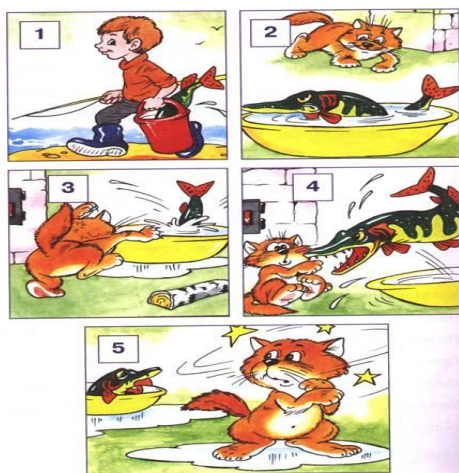
✦ Leer el cuento “Ansiosos de oro” del libro de Lengua y Literatura (pág.33)

✦ Responder las preguntas relacionadas al cuento:

- ✦ ¿Cuáles fueron los personajes del cuento?
- ✦ ¿Qué buscaban los dos hijos adolescentes?
- ✦ ¿Qué producto sembraron los hijos?
- ✦ ¿Qué hizo el padre con la cosecha de papas?
- ✦ ¿Qué hicieron los hijos después de recibir el dinero de la cosecha de papas?

### Conceptualización

1. Presentar secuencias de imágenes para crear un cuento



2. El estudiante debe observar las imágenes y escoger la que le llame la atención para crear su propio cuento.
3. Observar la secuencia de las imágenes, los detalles, los colores, las formas, texturas para que puedan tener una gran variedad de ideas y más posibilidades de narrar su cuento.
4. Identificar palabras que tengan relación con la imagen.
5. Redactar oraciones mediante las palabras escritas anteriormente.
6. Escribir su cuento utilizando las oraciones realizadas.

### Aplicación

7. Realizar una auto revisión de su cuento para corregir faltas ortográficas.
8. Socializar su cuento con sus compañeros.

### NOTA:

Esta estrategia puede ser utilizada en otras temáticas, cambiando las imágenes

### Evaluación

Esta evaluación va dirigida para los estudiantes mediante el instrumento de **Escala Descriptiva** Marcar con una X la opción que considere más adecuada.

Preguntas	Mucho	Poco	Nada
1. ¿La imagen te motivo a crear personajes ficticios?			
2. ¿Lograste expresar tus ideas libremente?			
3. ¿Sentiste aburrimiento al escribir tu relato?			
4. ¿Esta estrategia deajo fluir tu creatividad?			

### Recomendaciones

- Seleccionar imágenes que permita expresar con claridad un mensaje cumpliendo con las instrucciones de la actividad.
- Las imágenes seleccionadas deben estar relacionadas a la temática y tener una buena resolución para que los estudiantes distinguir todos los detalles de una manera fácil.

## Estrategias N°2

### Títeres que leen



**Objetivo:** OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.

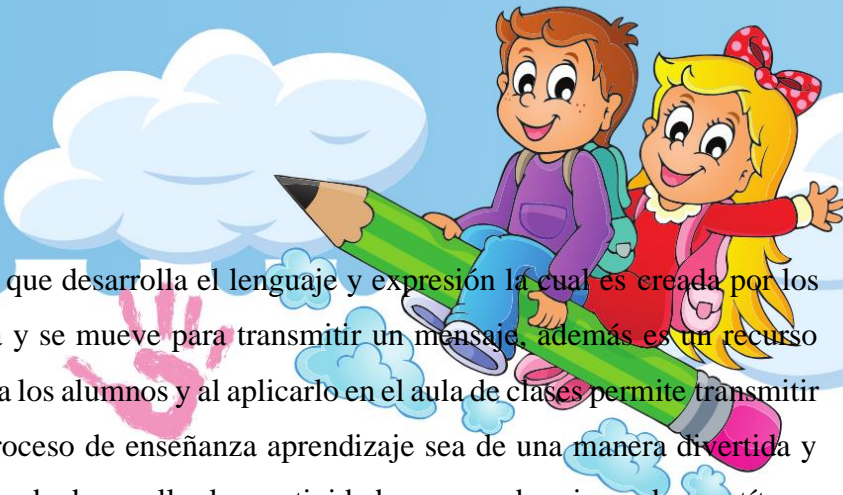
#### Materiales

- ✦ Lectura de la “Leyenda de Etsa”
- ✦ Guión de la “Leyenda de Etsa”
- ✦ Aula de clases
- ✦ Títeres de los personajes de la “Leyenda de Etsa”
  - ✦ Mama (mamá)
  - ✦ Etsa (niño shuar)
  - ✦ Iwia (demonio)
  - ✦ Ápa (papá)
  - ✦ Yapankan (paloma)


**Tiempo:** 40 minutos

#### Descripción





El títere es un objeto animado que desarrolla el lenguaje y expresión la cual es creada por los seres humanos que cobra vida y se mueve para transmitir un mensaje, además es un recurso didáctico que atrae la atención a los alumnos y al aplicarlo en el aula de clases permite transmitir los conocimientos donde el proceso de enseñanza aprendizaje sea de una manera divertida y amena. Una muy buena manera de desarrollar la creatividad es armando y jugando con títeres donde no solo estimula la creatividad, sino que también permite que los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros.



En este sentido la estrategia denominada “Títeres que leen”, es una forma de desarrollar la creatividad combinando ejercicios de lectura compartida y lectura autónoma para fortalecer su aprendizaje, mediante esta estrategia permite que los estudiantes sientan motivación por la lectura logrando una mejor fluidez y comprensión la información que quiere transmitir el texto.

### Beneficios

Las estrategias títeres que leen fortalecen en el niño la creatividad e imaginación y su lenguaje oral ya que pueden expresar sus sentimientos y emociones mediante los diálogos creativos con el títere. Esta estrategia es una forma creativa de enseñar y aprender ya que mediante su desarrollé se atrae la atención de los niños y puedan adquirí de una manera más fácil el conocimiento.

Además, aplicar títeres en el aula de clase como forma de aprendizaje fortalece la amistad entre compañeros de clase mejorando su lenguaje con un vocabulario más amplio donde los niños tienen la oportunidad de participar pueden expresar sus sentimientos, emociones, alegrías y tristezas perdiendo el miedo a hablar en público, logrando desarrollar su creatividad e imaginación para que el estudiante aprenda de una manera divertida y no se sientan presionados a leer.



- **Tema:** Disfruto las leyendas de mi país. (Tema tomado del texto de 5to grado)
- **Destreza: L.3.3.8.** Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).
- **Proceso**

Toda estrategia necesita de un proceso para aprovechar todos sus beneficios, en este sentido la estrategia “títeres que leen” se puede desarrollar en grupos para evitar la exclusión y todos sean participantes de la obra. Esta estrategia se desarrollará con el método de KOLB (ERCA):

### Experiencia

- Realizar la dinámica "Palabras encadenadas", este juego consiste en mencionar una palabra, para que otra persona la repita y enuncie una nueva que palabra con la letra final de la anterior. Por ejemplo: sana, azul, lana.

### Reflexión

- Participar de una discusión guiada:
  - ¿Qué es una leyenda?
  - ¿Por qué se da las leyendas?
  - ¿Conocen una leyenda?
- Leer la “Leyenda de Etsa”
- Responder las preguntas
  - ¿Conocías esta leyenda?
  - ¿Qué personajes tiene la leyenda?
  - ¿Qué te llamo más la atención de la leyenda?
  - ¿De qué parte del país es la leyenda?
- Leer de forma individual la leyenda y comprenderla.

## Conceptualización

1. Presentar el guion de la leyenda (*anexo 1*)
2. Formar grupos para que represente la obra
3. Los estudiantes escogen el personaje que desea representar mediante un títere.
4. Escuchar la lectura para identificar el acento, la entonación, el tono, el ritmo, la melodía, la velocidad con la lee el docente y las pausas que realiza en los signos de puntuación.
5. Los estudiantes leerán el texto en voz alta según el personaje seleccionado con la guía del docente.

## Aplicación

6. Presentar la lectura con los títeres de la “Leyenda de Etsa”

### **NOTA:**

Esta estrategia puede ser utilizada en otras temáticas, cambiando el tipo de lectura.

## Evaluación

Esta evaluación va dirigida para los estudiantes mediante el instrumento de **Escala Descriptiva**.

Marcar con una X la opción que considere más adecuada.

Preguntas	Mucho	Poco	Nada
1. ¿Sentiste aburrimiento a leer mediante títeres?			
2. ¿Lograste compartir con tus compañeros?			
3. ¿Sentiste miedo al hablar frente a tus compañeros?			
4. ¿Esta estrategia dejó fluir tu creatividad?			

## Recomendaciones

- Presentar lecturas entretenidas que estén relacionados a su entorno.
- Solicitar, a los estudiantes con anticipación traer el títere.
- Los personajes deben ser escogidos por los estudiantes no por el docente.
- La lectura debe tener un vocabulario siempre y fácil de entender.
- El docente debe de guiar constantemente a los estudiantes para asegurarse de que todos participen.

## Estrategia N° 3

### Pintar con palabras



**Objetivo:** OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.

#### Materiales

- Imágenes relacionadas a la temática
- Pizarrón
- Lápiz
- Colores
- Hoja de papel
- Aula de clase

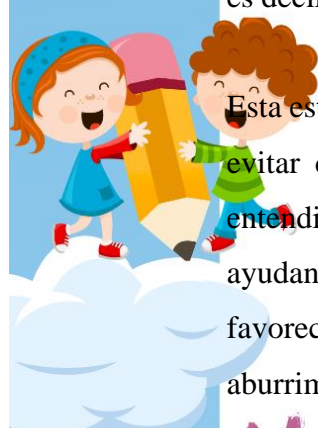
**Tiempo:** 30 minutos





## Descripción

La estrategia "Pintar con Palabras" desarrolla la creatividad y mejora las habilidades de escritura descriptiva en los estudiantes y docentes. Esta estrategia se centra en el uso de un lenguaje real y detallado para recrear imágenes descritas de forma detallada ayudando a los estudiantes a que aprendan a dibujar escenas, personajes y objetos mediante lo que escuchan de otra persona que puede ser el docente o un estudiante, además esta estrategia se puede realizar de forma contraria, es decir, no solo se puede recrear sino también describir para que alguien más lo haga.



Esta estrategia ayuda a comprender la importancia de expresar las palabras correctamente para evitar cualquier malentendido, de esta manera mejorar la comunicación y para que sea entendible debe utilizar un vocabulario básico en donde utilizan sinónimos para explicar mejor ayudando a una mejor recreación del dibujo mediante la descripción, esto también puede favorecer para el estudiante pueda crear sus propias definiciones de forma divertida evitando el aburrimiento lo que ayuda a obtener un aprendizaje adecuado.



## Beneficios

Los beneficios de utilizar pintando con palabras como una estrategia didáctica en Lengua y Literatura aporta de desde dos perspectivas, cuando se describe la imagen y cuando se la recrea.

Cuando un estudiante describe la imagen entiende la importancia de seguir un orden al describir un objeto para hacerlo de forma detallada, esto le permitirá saber cómo expresar las ideas para que sus compañeros lo entiendan y puedan recrear lo más parecido posible, esto a su vez ayuda a que el estudiante mejore su lenguaje y tenga una comunicación clara con sus compañeros fortaleciendo el compañerismo. Por otro lado, cuando se recrea un dibujo mediante la descripción comprende la importancia de saber prestar la atención adecuada manteniendo el silencio para poder escuchar y seguir indicaciones, además aprende que la creatividad y dejar volar su imaginación ayudara a obtener como resultado un dibujo que más asemeje al original.

- **Tema:** Creo imágenes y fotografías con palabras. (Tema tomado del texto de 5to grado)
- **Destreza:** Dibujar descripciones organizadas con un vocabulario específico relativo al ser, objeto, lugar o hecho que se describe e integrarlas en producciones gráficas. (Ref.LL.3.4.2.)
- **Proceso**

Toda estrategia necesita de un proceso para aprovechar todos sus beneficios, en este sentido la estrategia “pintando con palabras” se puede desarrollar con el método de Kolb (ERCA)

### Experiencia

- Realizar la dinámica motivadora: “Adivina quién soy” que consiste en que un estudiante describe un animal y los demás estudiantes intenta adivinarlo.

### Reflexión

- Participar de una discusión guiada
  - ¿Te gusta describir cosas? ¿Cuándo lo haces?
  - ¿Te has imaginado lugares, objetos y situaciones solo escuchando su descripción?
  - ¿Te parece divertido describir cosas?

### Conceptualización

1. Presentar la imagen a describir.



2. Seleccionar al estudiante que va a describir la imagen mediante el juego tingo tango.
3. Observar de la imagen los detalles, los colores, las formas, texturas para que conozca la manera de como describirla y transmitir las ideas a los compañeros.
4. Iniciar con la descripción detallada de la imagen.
5. Los demás estudiantes deben comenzar a dibujar lo que escuche de su compañero.

## Aplicación

6. Proyectar la imagen en la pizarra.
7. Presentar el dibujo de cada estudiante.

### NOTA:

Esta estrategia puede ser utilizada en otras temáticas, cambiando la imagen

## Evaluación

Esta evaluación va dirigida para los estudiantes mediante el instrumento de **Escala Descriptiva**.

Marcar con una X la opción que considere más adecuada.

Preguntas	Mucho	Poco	Nada
1. ¿La descripción de la imagen fue clara?			
2. ¿Sentiste motivación para dibujar mediante la descripción de la imagen?			
3. ¿Tu dibujo se parecía al original?			
4. ¿Mejoro la comunicación con tus compañeros?			
5. ¿Esta estrategia deo fluir tu creatividad?			

## Recomendaciones

- Mencionar desde el inicio que cada instrucción solo se mencione de dos a tres veces.
- Durante la descripción de la imagen todo deben de hacer silencio para que pueda escuchar
- Es importante que todos los alumnos participen, tanto en la elaboración como en la presentación.
- El estudiante que va a describir la imagen debe observar y seleccionar los detalles que se va a describir siguiendo un orden para que los estudiantes puedan recrear la imagen.

## Anexo 1

### LEYENDAS

La leyenda de Etsa es una leyenda ecuatoriana.

Esta leyenda nos cuenta, con personajes del pueblo shuar, y ubicada en la Amazonía, como la ambición de los fuertes puede destruir la belleza, la naturaleza, y esclavizar a las personas y como la solución viene desde la solidaridad de los pequeños.

#### Personajes

- 👉 Narrador
- 👉 Mama (mamá)
- 👉 Etsa (niño shuar que significa el señor de los animales terrestres)
- 👉 Iwia (demonio)
- 👉 Ápa (papá)
- 👉 Yapankan (paloma)

#### LA LEYENDA DE E TSA

Etsa, en el idioma de los Shuar, quiere decir sol, el generoso sol capaz de hacer brotar la vida y derretir los nevados.

*Aparece Etsa*

- **Narrador:** Etsa vivía feliz con sus padres.

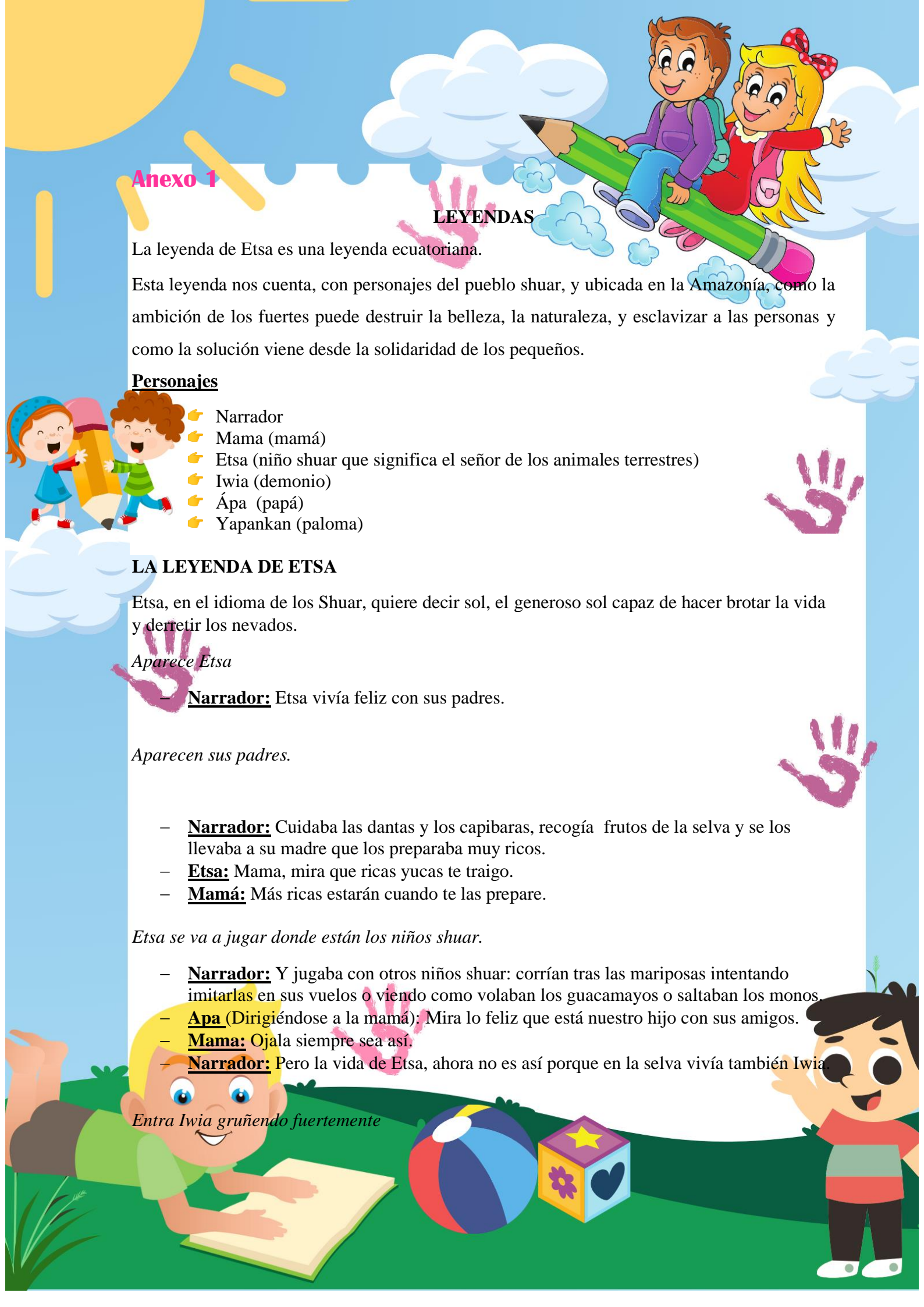
*Aparecen sus padres.*

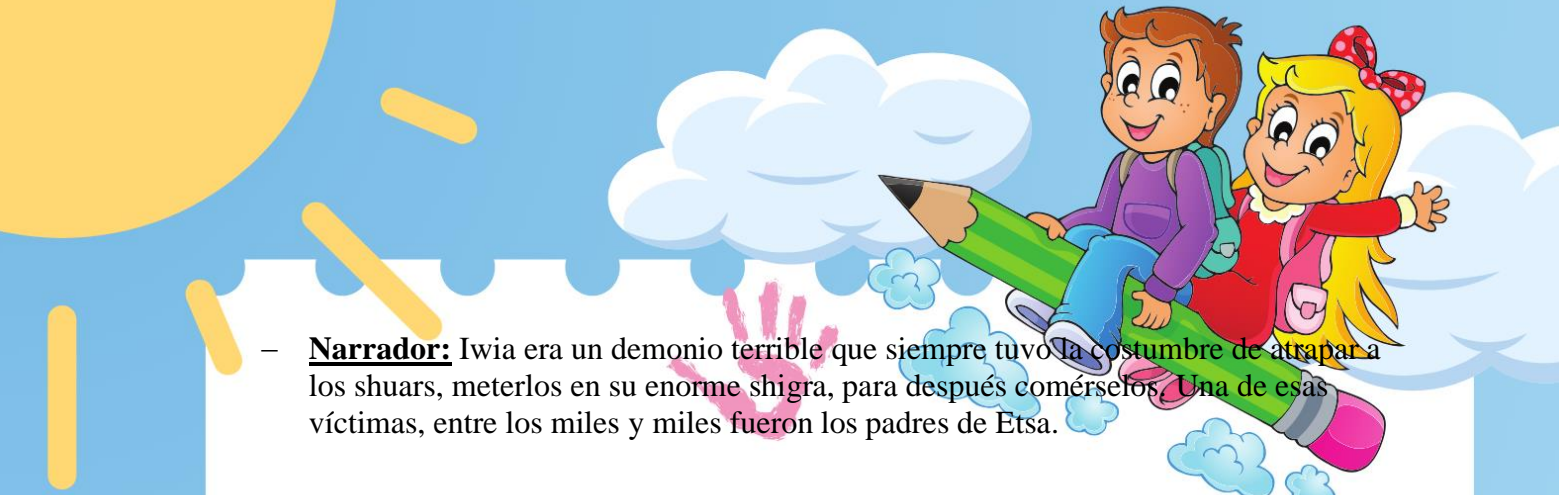
- **Narrador:** Cuidaba las dantas y los capibaras, recogía frutos de la selva y se los llevaba a su madre que los preparaba muy ricos.
- **Etsa:** Mama, mira que ricas yucas te traigo.
- **Mamá:** Más ricas estarán cuando te las prepare.

*Etsa se va a jugar donde están los niños shuar.*

- **Narrador:** Y jugaba con otros niños shuar: corrían tras las mariposas intentando imitarlas en sus vuelos o viendo como volaban los guacamayos o saltaban los monos.
- **Ápa** (Dirigiéndose a la mamá): Mira lo feliz que está nuestro hijo con sus amigos.
- **Mama:** Ojala siempre sea así.
- **Narrador:** Pero la vida de Etsa, ahora no es así porque en la selva vivía también Iwia.

*Entra Iwia gruñendo fuertemente*



- 
- **Narrador:** Iwia era un demonio terrible que siempre tuvo la costumbre de atrapar a los shuars, meterlos en su enorme shigra, para después comérselos. Una de esas víctimas, entre los miles y miles fueron los padres de Etsa.

*Iwia se levanta, va donde los padres de Etsa y los agrade. Lanza una tela sobre la madre y la mata. El padre quiere defenderla, pelean y también lo mata.*

- **Narrador:** Etsa era muy pequeño aún y no se acuerda. Iwia lo raptó para tenerlo bajo su dominio haciéndole creer que era hijo suyo.



*Dirigiéndose a Etsa con voz de enojo y fuerte, que de miedo.*

- **Iwia:** Etsa, parece que estás dormido. No haces nada. ¿En qué piensas? Te pasas el día debajo de los matapalos y los copales y no me cuidas adecuadamente.
- **Etsa** (*Se levanta nervioso de donde está y se acerca a Iwia atemorizado*): Perdona, ápa, ahora mismo me apresto.
- **Iwia:** Cada día estás más holgazán. ¿Aún no tienes mi desayuno?

*Etsa sale. Se supone que va a cazar.*

- **Narrador:** Y es que Etsa no tenía ya tiempo para jugar. Todos los días, al amanecer, salía a cazar para el insaciable Iwia que siempre pedía pájaros como postre. Y así Iwia, este gran destructor de la vida, abusaba del joven Etsa. Etsa regresaba con su shigra llena de aves de todas las especies. Pero el insaciable Iwia siempre pedía más.
- **Iwia:** ¿No te digo que eres un vago? Con los poquitos pájaros que me traes me quedo con hambre.
- **Etsa:** Es que cada vez es más difícil cazarlos. Será que han aprendido a esconderse.

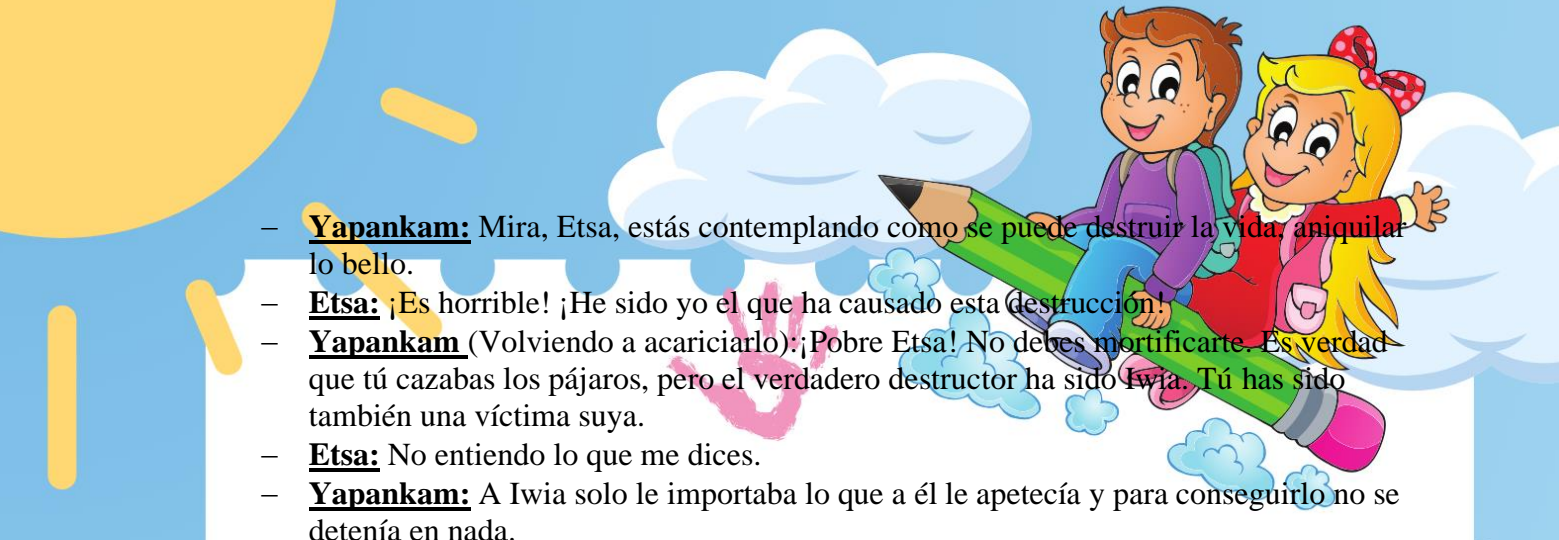
*Iwia se retira refunfuñando.*

- **Narrador:** Pero no era eso. Escuchen. Una mañana, Etsa, apenas salió a cazar descubrió que la selva estaba en completo silencio. Ya no había pájaros ni colorido por ninguna parte. Solo quedaba la paloma Yapankam recostada a los pies de una malitagua. Etsa y Yapankam se vieron y se miraron largamente en medio de la soledad.
- **Yapankam:** ¿Me vas a matar a mí también?
- **Etsa:** No, ¿de qué me serviría? Parece que he dejado toda la selva sin pájaros. ¡Este silencio es terrible!



*Etsa se queda como abatido y Yapankam se acerca a Etsa y, despacio, le acaricia la cabeza.*



- 
- **Yapankam:** Mira, Etsa, estás contemplando como se puede destruir la vida, aniquilar lo bello.
  - **Etsa:** ¡Es horrible! ¡He sido yo el que ha causado esta destrucción!
  - **Yapankam:** (Volviendo a acariciarlo): ¡Pobre Etsa! No debes mortificarte. Es verdad que tú cazabas los pájaros, pero el verdadero destructor ha sido Iwia. Tú has sido también una víctima suya.
  - **Etsa:** No entiendo lo que me dices.
  - **Yapankam:** A Iwia solo le importaba lo que a él le apetecía y para conseguirlo no se detenía en nada.
  - **Etsa:** Sigue, por favor.
  - **Yapankam:** Así fue acabando con el pueblo shuar. El exterminó incluso a tus propios y verdaderos padres.
  - **Etsa:** ¡No es posible! Yo siempre he creído que él era mi ápa.
  - **Yapankam:** Él te lo hizo creer para tenerte a su servicio, tenerte dominado y que hicieras lo que él quisiera. ¿Comprendes porque también tú eres una víctima? Has estado a punto de destruirte haciéndote cruel y destructor. No solo ha destruido a los pájaros. Ha estado a punto de destruirte a ti.

*Etsa, con rabia, llora y golpea. Mientras dice.*

- **Etsa:** Pero, ¿qué hacer?
- **Yapankam:** Etsa, muchacho, no puedes hacer nada para devolver la vida a tus padres, pero aún puede devolvérsela a los pájaros.
- **Etsa:** ¿Cómo?
- **Yapankam:** Introduce en la cerbatana plumas de los pájaros que has matado y sopla.

*Etsa lo hace de inmediato y empiezan a salir títeres de pájaros.*

- **Narrador:** De esta manera Etsa restableció todo lo dañado y la selva, la naturaleza, la vida volvió a llenarse de colores y de esperanza.

*Todos los personajes salen, saludan y se despiden.*



### 13 CONCLUSIONES

- En base a referentes teóricos, la creatividad es importante en el aprendizaje de Lengua y Literatura porque desarrolla en los estudiantes su pensamiento crítico y reflexivo, pero la implementación de estrategias didácticas que ayuden en su formación, es poca; porque existe el desconocimiento de este tipo de estrategias por parte de los docentes ocasionando que, cuando aplican una estrategia creativa no lo hagan correctamente por la falta de capacitación, lo que induce a que los estudiantes obtengan un aprendizaje de forma tradicionalista convirtiéndoles en memorísticos y repetitivos.
- Los docentes tienen dificultades para motivar a sus estudiantes porque utilizan estrategias didácticas tradicionalistas que no logran despertar su interés; al contrario, induce a que los alumnos sientan temor de expresar sus opiniones, sentimientos, pensamientos y emociones, por el miedo a ser juzgados por sus compañeros y docentes, esto impide que, los estudiantes desarrollen su creatividad y descubran sus habilidades, afectando negativamente en su rendimiento académico.
- La forma de evaluar los conocimientos es muy tradicionalista, y partiendo de la premisa de que como se evalúa se enseña, se puede deducir que la forma de enseñanza se basa en el tradicionalismo a pesar de que existen diversas maneras de evaluar mediante estrategias didácticas donde se puede desarrollar con más eficacia la creatividad, pero los docentes prefieren hacerlo mediante pruebas o exposiciones siendo estas las formas más fáciles de obtener calificaciones, impidiendo que los estudiantes tengan un aprendizaje más duradero y promueva su pensamiento crítico y reflexivo.

## 14 RECOMENDACIONES

- Se debería implementar capacitaciones a los docentes sobre estrategias didácticas que ayuden en el desarrollo de la creatividad y puedan aplicar dentro y fuera del aula para lograr que los estudiantes adquieran un aprendizaje efectivo.
- Incentivar a los docentes a diversificar la aplicación de nuevas estrategias didácticas donde todos los estudiantes sientan motivación por querer aprender y tengan la oportunidad de demostrar su potencialidad desarrollando su creatividad perdiendo el miedo a equivocarse, además, es importante que los docentes incentiven a los alumnos por igual.
- Se debe reforzar la creatividad en los estudiantes, por ende, es necesario que los docentes enseñen utilizando estrategias didácticas que permitan aplicar nuevas formas de evaluar donde los estudiantes puedan demostrar sus conocimientos adquiridos mediante la práctica, de esta manera evitar la formación de estudiantes repetitivos y memorísticos.

## 15 BIBLIOGRAFÍA

- Acuña Agudelo, M. P., & Quiñones Tello, Y. del C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/11379/6071>
- Abarca-Zaquinaula, A. (2023). Factores de aprendizaje: de las bases teóricas a la perspectiva de investigación empírica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(3), 1489–1512. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1177>
- Alvarado Aluma, R. A. (2019). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, 1(6), 35–44. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Ambrosio Martínez, A. (2021). *Una propuesta de taller para lectura y creatividad en niños* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de México]. Archivo digital. <http://132.248.9.195/ptd2021/octubre/0816181/Index.html>
- Andrada, A. (2022, 6 de enero). *Cuántos tipos de creatividad existen*. UNADE. <https://unade.edu.mx/tipos-de-creatividad/>
- Blanquiz, Y. y Villalobos, M. F. (2018). Estrategias de Enseñanza y Creatividad del Docente en el área de Ciencias Sociales de Instituciones Educativas de Media de San Francisco 1. *Telos*, 20(2), 356-375. <https://acortar.link/AmBmj1>
- Cardona-Montoya, J. E., Posada-Montoya, J. C. y Ramírez-Gutiérrez, D.A. (2010). *Estrategias metodológicas que implementan los profesores para la enseñanza de Lenguaje y Literatura en el tercer grado de Educación Básica del Centro Escolar José Mariano Méndez de la ciudad de Santa Ana*. [Tesis de pregrado, Universidad De El Salvador]. Archivo digital. <https://oldri.ues.edu.sv/id/eprint/684/1/10136206.pdf>
- Castillo, R. (2023). *Estrategias creativas para mejorar la capacidad de producción de textos de los estudiantes de la Especialidad Lengua y Literatura del Programa de Licenciatura Educación Modalidad Mixta*. [ Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Luis Gallo]. Archivo digital. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12915>
- Chaparro-Cardoso, S., Chaparro-Cardoso, E. y Prieto-Acevedo, E. (2018). El arte en un acto sensible: el niño en procesos creativos. *Revista de investigación en el campo del arte*, 13 (23),186-196. <https://doi.org/10.14483/21450706.12998>
- Cladera Gonzales, C. (2023, mayo 21). Aprendizaje memorístico. *El Mundo*. <https://www.cladera.org/pdf/aprendizajememoria.pdf>
- Córdoba. E., Castillo, J. y Castillo, N. (2018). Creatividad e innovación: Motores de desarrollo empresarial. *Revista Lámpsakos*, (19), 55-65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6771076>
- Espinoza-Freire, E. E., (2022). Aprendizaje por descubrimiento Vs aprendizaje tradicional. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 2(1), 73 81. <https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/38/35>
- Estrada-García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218-228. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536/509>
- Gamarra Moscoso, M. y Flores Mamani, E. (2020). Pensamiento creativo y relaciones interpersonales en estudiantes universitarios Creative thinking and interpersonal relations in university students. *Investigación Valdizana*, 14 (3), 159-168. <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/742/648>

- García Muñoz, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Almedralejo. [http://www.etpcba.com.ar/documentos/sitios/evaluacion\\_intitucional/8\\_el\\_cuestionario.pdf](http://www.etpcba.com.ar/documentos/sitios/evaluacion_intitucional/8_el_cuestionario.pdf)
- Guilera, L. (2011). Anatomía de la creatividad. *FUNDIT*. <https://esdi.es/wpcontent/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Guzhñay-Vélez, K. J. (2021). Aprendizaje de Lengua y Literatura mediante rúbricas de evaluación. *Revista Sociedad & Tecnología*, 4(2), 174-190. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/103/336>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación. *The McGraw-Hil Companies*, (8), 1-850 <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>
- Herszenbaun, M. (2022). Método analítico y la carencia de síntesis en “El conocer analítico” de la Ciencia de la lógica de Hegel. *Nuevo Itinerario*, 18(2), 92–102. <https://doi.org/10.30972/nvt.1826199>
- INEVAL. (2020). Medir la pobreza de los aprendizajes, una labor necesaria en Ecuador. *Revista Evaluación Educativa*, 3(1), 6-25. [https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/revista/wp-content/uploads/2021/01/INEVAL\\_DICS\\_RDEE\\_Volumen3-1.pdf](https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/revista/wp-content/uploads/2021/01/INEVAL_DICS_RDEE_Volumen3-1.pdf)
- Lamana, M. y Peña, C. (2018). Rendimiento académico en Matemáticas. Relación con creatividad y estilos de afrontamiento. *Revista mexicana de Investigación Educativa*, 23(79), 1075-1092. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v23n79/1405-6666-rmie-23-79-1075.pdf>
- López de Parra, L., Córdoba Beltrán, M. A., Segura Castro, M. H. y Polanía Muñoz, J. T. (2017). Desarrollo investigativo en didáctica de la lengua y la literatura (2010-2015). *Actualidades Pedagógicas*, (69), 49-79. doi: <http://dx.doi.org/10.19052/ap.3639>
- López, P y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Creative Commons. [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa\\_a2016\\_cap23.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsoccaa_a2016_cap23.pdf)
- López, V. y Llamas, F. (2018). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 113-127. <https://core.ac.uk/download/pdf/153334626.pdf>
- Martínez, J. (2011). “Propuesta para el desarrollo del pensamiento creativo desde los docentes de cuarto año de educación básica” [Tesis de posgrado, Universidad de Cuenca]. Archivo digital. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4688/1/tesis.pdf>
- Medina Sánchez, N., Velázquez Tejeda, M., Alhuay-Quispe, J. y Aguirre Chávez, F.(2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2). <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/281acdb3-481b-48b7-b8b0-99205c05139a/content>
- Méndez, M., Egüez, E., Ochoa, K., Plúas, D. y Paredes, C. (2021). Análisis del conductismo, cognitivismo, constructivismo y su interrelación con el conectivismo en la educación postpandemia. *South Florida Journal of Developmen*, 2 (5), 6850-6863v. <https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/854/750>
- Ministerio de Educación. (2016). *Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Morán-Ramírez, J. y Villao-Reyes, M. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 935-964. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231605>

- Moreira-Chóez, J., Beltron-Cedeño, R. y Beltrón-Cedeño, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Revista dominio de las ciencias*, 7 (2), <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/3708>
- Nivela-Cornejo, M., Echeverría-Desiderio, S. y Morillo, R. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en el contexto universitario. *Dominio de las ciencias*, 5 (1), 70-104. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/993/1513>
- Pallo Guamangate, J. y Valencia Chicaiza, G. (2023). *La alta actividad y el rendimiento académico* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Archivo digital. [PP-000303.pdf \(utc.edu.ec\)](https://pp000303.pdf(utc.edu.ec))
- PISA (2018). *Educación en Ecuador*. <https://acortar.link/KupkSE>
- Ramírez, A. (2021, diciembre 06). Estudiantes de 3° y 6° grado con rezago en matemáticas, lenguaje y ciencias. *La Prensa Gráfica*. <https://acortar.link/X42Lsr>
- Reinoso, V. (2018). El aprendizaje basado en problemas como estrategia para promover la creatividad en la educación. *Polo del Conocimiento*, 3 (10), 130-149. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/734/909>
- Robles-Altamirano, A. y Barreno-Salinas, Z. (2016). La práctica docente-investigativa desde la tecnología educativa y el socio-constructivismo. *Revista Ciencia UNEMI*. 9 (17), 118 – 124. <https://core.ac.uk/download/pdf/276552167.pdf>
- Rodríguez Jijón, J. (2014). “*El desarrollo de la creatividad en el aula y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Quito Sur de la ciudad de Quito, período lectivo 2013-2014*” [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Archivo digital. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/15029/1/Tesis%20Johanna%20Rodriguez.pdf>
- Sánchez-Chiluisa, M. (2016). *Estrategias Psicopedagógicas Para El Desarrollo De La Escritura Creativa En Los Estudiantes De Sexto Año “D”, De Educación General Básica De La Unidad Educativa “José María Román”, Período 2015-2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional De Chimborazo]. Archivo digital. <https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3236>
- Tamayo y Tamayo, (2003), *El proceso de la investigación científica*. Limusa. [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_de\\_la\\_investigaci\\_n\\_cient\\_fica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf)
- Tinajero Pérez, E. (2023). *La lectura pictográfica y el desarrollo de la creatividad literaria en niños y niñas de educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39243/1/TESIS%20ESTEFANIA%20MONSERRATH%20TINAJERO%20PEREZ-signed-signed-signed.pdf>
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Pluralidad en la Ciencia con Enfoque Psicológico*, 16. [http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n16/n16\\_a05.pdf](http://www.scielo.org.bo/pdf/rip/n16/n16_a05.pdf)
- Tigse, C. M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1). <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rae/v2n1/2631-2816-rae-2-01-00025.pdf>
- Vega-Lugoa, N., Flores -Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B. y Rodríguez – Martínez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA*, 14, 51-53. [Vista de Teorías del aprendizaje \(uaeh.edu.mx\)](https://vista.de.teorias.del.aprendizaje.uaeh.edu.mx)
- Vega-Malagón G., Ávila-Morales J., Vega-Malagón A., Camacho-Calderón N., Becerril-Santos A, y Leo-Amador G,. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10 (15), 523-528. <https://core.ac.uk/reader/236413540>

- Vidal-Ledo, M., y Morales-Suárez, I. (2017). Innovación organizacional en las escuelas de medicina. *Educación Médica Superior*. 32(4).  
[http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v31n4/a26\\_1274.pdf](http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v31n4/a26_1274.pdf)
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 1(11). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585727>
- Zambrano-Acosta, J., Arango-Quiroz, L. y Lezcano-Rueda, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias de aprendizaje y su relación con el uso de las TIC en estudiantes de educación secundaria. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 11(21), 130-159.  
<https://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1087/1808>
- Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 15(67). <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n67/1990-8644-rc-15-67-354.pdf>
- Zurita, M. (2020). El Aprendizaje Cooperativo Y El Desarrollo De Las Habilidades Cognitivas. *Revista educare*, 24(1), 51-74.  
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>