



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

TEMA:

**Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos
interdisciplinarios en Educación Básica Elemental**

AUTOR:

Rojas Acuña, Christian Vicente

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación**

TUTORA:

Lcda. Mogollón Claudett, Grace Alexandra Mgs.

Guayaquil, Ecuador

8 de Febrero del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Rojas Acuña, Christian Vicente**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en la Ciencias de la Educación**.

TUTORA

f. _____

Lcda. Mogollón Claudett, Grace Alexandra Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Blakman Briones Yadira Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 8 del mes de Febrero del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Rojas Acuña, Christian Vicente**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Elemental**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 8 del mes de febrero del año 2023

EL AUTOR

f. _____
Rojas Acuña, Christian Vicente



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo, Rojas Acuña, Christian Vicente

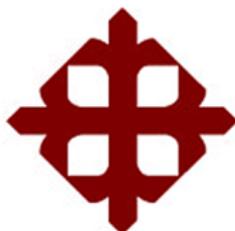
Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación **Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Elemental**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 8 del mes de febrero del año 2023

EL AUTOR:

Christian Rojas A.

f. _____
Rojas Acuña, Christian Vicente



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**
**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

REPORTE URKUND

Nombre del estudiante: Rojas Acuña, Christian Vicente

Fecha del reporte: Enero 29 de 2023

Título: Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Nivel Elemental.

URKUND	
Documento	Christian Rojas Acuña TT.docx (D157295919)
Presentado	2023-01-29 17:30 (-05:00)
Presentado por	grace.mogollon@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	grace.mogollon.ucsg@analysis.urkund.com
Mensaje	Análisis URKUND TT Christian Rojas Mostrar el mensaje completo 2% de estas 44 páginas, se componen de texto presente en 9 fuentes.

Tutora
Lcda. Mogollón Claudett, Grace Alexandra, Mgs

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haber ayudado a realizar mi meta y a mis seres queridos por el apoyo recibido durante este periodo

Rojas Acuña, Christian Vicente

DEDICATORIA

Le dedico a mi familia y todas las personas que de una u otra manera en un momento complicado me ayudaron a no rendirme.

Rojas Acuña, Christian Vicente



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. *Endre Nogollón B*
TUTORA

f. _____
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____
OPONENTE



Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Carrera de Educación

CALIFICACIÓN

Claudette Mogollón

Lcda. Mogollón Claudett, Grace Alexandra, Mgs
TUTORA

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
INTRODUCCIÓN.....	2
Capítulo I: Problema	4
Planteamiento del problema	4
Preguntas de investigación	6
Pregunta principal	6
Preguntas secundarias.....	6
Justificación	6
Objetivos.....	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA.....	8
Diseño de Investigación	8
Unidad de Análisis	8
Técnicas de Recolección de Datos	9
Encuesta	9
CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
La creatividad	10
El aprendizaje creativo	12
La creatividad en la escuela	17
Rasgos de una escuela creativa.....	20
Competencias del Docente Creativo	28
Beneficios de la creatividad en el aprendizaje	29
El Aprendizaje Basado en Proyectos.....	29
Características	31
Aprendizaje interdisciplinar	33
Actividades interdisciplinarias.....	35
Rol del Docente en el ABP	35
Rol del Estudiante en el ABP.....	36
Cómo trabajar en las aulas el ABP	37

La Meta cognición	37
Ambientes de aprendizaje.....	38
Educación básica.....	39
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	41
Encuesta a Estudiantes	41
Encuesta a Docentes	46
Análisis de los resultados.....	52
CAPÍTULO 5: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	54
Contextualización	54
Objetivos de la propuesta	55
General	55
Específicos.....	55
Justificación de la propuesta.....	56
Metodología de intervención de la propuesta.....	57
Características de los espacios creativos	58
Objetivos de trabajar por espacios creativos.....	59
Actividades	60
Materiales y recursos	67
Evaluación de la propuesta.....	68
Conclusiones	70
Recomendaciones	72
Referencias Bibliográficas.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Material de reciclaje	45
<i>Figura 2</i> Actividades de Matemáticas	45
<i>Figura 3</i> Collage para la asignatura de Ciencias Naturales	46
<i>Figura 4</i> Recorridos en la comunidad u otro lugar	46
<i>Figura 5</i> Sorpresas en las clases	47
<i>Figura 6</i> Clases de lenguaje	47
<i>Figura 7</i> Recurso audiovisual para clases	48
<i>Figura 8</i> Utilizan el juego	48
<i>Figura 9</i> Recurso audiovisual para clases	49
<i>Figura 10</i> Diversidad de materiales	49
<i>Figura 11</i> La creatividad sea parte del proceso de enseñanza- aprendizaje	50
<i>Figura 12</i> Actividades lúdicas en las asignaturas	50
<i>Figura 13</i> Dinámicas y juegos	51
<i>Figura 14</i> Actividades creativas fomenta el aprendizaje significativo	51
<i>Figura 15</i> La creatividad beneficia al aprendizaje significativo	52
<i>Figura 16</i> Estudiantes son más participativos actividades creativas	52
<i>Figura 17</i> Organizar espacios para la creatividad	53
<i>Figura 18</i> Aplicar los espacios creativos beneficiaría a las actividades del proyecto interdisciplinario	53
<i>Figura 19</i> El proyecto interdisciplinario fortalece las competencias de los estudiantes	54
<i>Figura 20</i> La metodología ABP	54
<i>Figura 21</i> Proyecto interdisciplinario todos pueden participar	55
<i>Figura 22</i> El proyecto interdisciplinario y la creatividad	55
<i>Figura 23</i> Mapa de la Unidad Educativa Particular Pastores de Fátima	59
<i>Figura 24</i> Signos mayor, menor e igual	66
<i>Figura 25</i> Lectura dramatizada/ teatro leído	68
<i>Figura 26</i> Experimento de germinación	70
<i>Figura 27</i> La bandera trabajo artístico	71
<i>Figura 28</i> Mezcla de Colores	72

Resumen

En este trabajo se hace una *Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios para los estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Particular “Pastores de Fátima”*, ya que es importante que los estudiantes cambien la manera de aprender, así puedan dejar de lado el uso de aparatos tecnológicos que es uno de los motivos que los distraen del objetivo de su aprendizaje. Esta investigación se la hizo los estudiantes y docentes del nivel investigado, además de las autoridades, con una metodología cuantitativa con la que se hizo la aplicación de instrumentos como encuestas a los estudiantes, y a los docentes y directivos de la institución con la que se recogió información. Al hacer el análisis de la información, se concluyó que es necesario la implementación de innovaciones en la mejora de las prácticas docentes, cambiar la experiencia de contenidos de los estudiantes para que se incentiven a adquirir conocimientos de manera creativa para lograr la conexión de los nuevos conocimientos con los ya aprendidos, para que se produzca un aprendizaje significativo. Se propone adecuar espacios para que fortalezca la creatividad de los estudiantes y desarrollen la elaboración de los proyectos interdisciplinarios donde todos los estudiantes mediante el aporte de sus capacidades puedan cumplir con la finalidad que es aprender y lograr mejorar proceso de adquisición de conocimiento.

Palabras Claves: *Espacios creativos, proyectos interdisciplinarios, innovación, aprendizaje significativo.*

Abstract

In this work a proposal of creative spaces for the elaboration of interdisciplinary projects for the students of Third Grade of Elementary Basic Education of the Particular Educational Unit "Pastores de Fatima" is made, since it is important that the students change the way of learning, so they can leave aside the use of technological devices that is one of the reasons that distract them from the objective of their learning. This research was carried out with students and teachers of the investigated level, in addition to the authorities, with a quantitative methodology with the application of instruments such as surveys to students, teachers and directors of the institution with which information was collected. After analyzing the information, it was concluded that it is necessary to implement innovations to improve teaching practices, change the students' content experience so that they are encouraged to acquire knowledge in a creative way to achieve the connection of new knowledge with what they have already learned, in order to produce meaningful learning. It is proposed to adapt spaces to strengthen the creativity of students and develop the development of interdisciplinary projects where all students through the contribution of their abilities can meet the purpose of learning and achieve better knowledge acquisition process.

Key words: *Creative spaces, interdisciplinary projects, innovation, meaningful learning.*

Introducción

El presente trabajo sobre una propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en la Educación Básica Elemental, se refiere a la manera cómo el aprendizaje de los estudiantes se puede dar mediante nuevas metodologías. Al hablar de aprendizaje se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes creadas a través de actividades en el entorno que conducen a cambios cognitivos en el individuo (Moreira-Chóez, Beltron-Cedeño, & Beltrón-Cedeño, 2021).

La problemática que se encuentra como docente es que luego de la pandemia, los estudiantes presentan muchas falencias en el manejo de los contenidos y al demostrar sus competencias. Lo que preocupa y obliga al docente a indagar nuevas metodologías y estrategias de trabajo para que sean aplicadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, una de ellas son las actividades basadas en proyecto. Por lo tanto, los proyectos interdisciplinarios deben ser contextuales y responder a las necesidades y problemas relacionados con la realidad que resulta de combinar el conocimiento y el análisis con la resolución de problemas y la transformación social (Rodríguez, 2004).

Para Pineda (2021) el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un método que asegura la producción de conocimiento, porque el docente se vuelve protagonista a través de la enseñanza-aprendizaje de sus alumnos, lo que asegura la adquisición de conocimientos, habilidades, etc. En este sentido, es importante promover el aprendizaje basado en proyectos en los centros de formación, ya que, al trabajar juntos, los estudiantes adquieren diversas habilidades y destrezas que les serán útiles, luego en el mercado laboral.

De acuerdo con Pareja, Santos y Leiva (2021), pronostican en su investigación que la implementación de innovaciones en educación mejora las prácticas docentes, cambia la experiencia de contenidos de los estudiantes, los incentiva a adquirir conocimientos. de manera suficiente para lograr la conexión de los nuevos conocimientos con los ya aprendidos, lo que produce un aprendizaje significativo. El adecuar espacios para que fortalezca la creatividad de los estudiantes y desarrollar la elaboración de los proyectos interdisciplinarios donde todos los estudiantes mediante el aporte de sus capacidades puedan cumplir con la finalidad que es aprender y lograr mejorar el proceso de adquisición de conocimiento.

Es importante investigar sobre este tema, porque trata de innovar metodologías de trabajo que incida en la creatividad de los estudiantes para que su aprendizaje sea mediante la elaboración de proyectos interdisciplinarios dentro de la educación básica elemental. El principal propósito del aprendizaje mediante los proyectos interdisciplinarios es que los estudiantes sean autónomos, autodidactas, investigativos, colaboradores, indagadores e innovadores, con la finalidad que puedan aprender en base a la interacción entre pares de su misma edad, al trabajar actividades de diversas asignaturas, reunir las competencias de cada estudiante para el desarrollo y elaboración de cada una de las tareas y lograr elaborar el producto.

El objetivo del presente trabajo es proponer recursos para estimular la creatividad e imaginación de los estudiantes de Tercero EGB Nivel Elemental, ya que, como docente, se ha identificado el efecto del uso excesivo de tecnología en niños y niñas de EGB Nivel elemental. Además del análisis de las herramientas que utilizan los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños EGB Nivel elemental y distinguir las actividades que practican los niños que incentivan el pensamiento creativo.

Capítulo I: Problema

Planteamiento del problema

El mundo está cambiando cada vez más rápido, trayendo consigo cambios drásticos que afectan nuestra vida cotidiana (Tahull, 2016), y con ello también el entorno educativo, por lo que es necesario y urgente actuar para que la educación empiece a promover la creatividad, los espacios. fueron cultivados para que permitan crear soluciones a nuevos desafíos (Konieczny, 2015). Sin embargo, estos cambios deben ser aceptados no solo por la escuela, sino por toda la sociedad, pues la generación de soluciones innovadoras e inusuales busca el beneficio de todos (Ferreyra, 2014).

Si el siglo XIX fue el siglo de la industrialización y el siglo XX el siglo del desarrollo científico y la sociedad de la información, entonces el siglo XXI se llama el siglo de la creatividad no por la conveniencia de unos pocos, sino por la demanda de nuevas ideas y soluciones a muchos problemas que aparecen en la sociedad por los cambios acelerados (Saturnino de la Torre, 2006).

En consecuencia, la educación debe ser la protagonista de la transformación de nuestra sociedad (de la calle, Malaver, Gallego, Rodríguez, Flórez, Saldaña, 2014), que permite fomentar la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles educativos, convirtiéndola en un reto creativo para todos y no limita, como se ha hecho hasta ahora, al dibujo, al baile, al canto, entre otros (De Almeida, Santos, & Porto, 2017).

La problemática que se encuentra, es que la luego de la pandemia los estudiantes presentan muchas falencias en los contenidos y al demostrar sus

competencias, por otro lado, los docentes con pocas destrezas didácticas en el aula de clases para motivar al estudiante a exponer sus ideas y pensamientos.

Ante ello, entre otros problemas en la práctica docente se ha observado:

- El impacto que crea en la creatividad e imaginación de los niños en las clases por el uso excesivo de los dispositivos tecnológicos.
- Las clases se enfocan mucho en los contenidos.
- Estudiantes callados y temerosos de proponer situaciones distintas a las dadas por el docente
- No existen actividades donde el estudiante tenga la libertad de expresar sus ideas y opiniones.
- Deberían existir aulas creativas donde el estudiante puedan exteriorizar sus potencialidades creativas.
- Directores muy preocupados a que se cumpla al 100 % la malla curricular
- Los docentes enseñan un patrón didáctico que los estudiantes deben seguir.
- Estudiantes encaminados a seguir los patrones que dan los docentes.

Lo que preocupa y obliga a indagar nuevas metodologías y estrategias para que sean aplicadas por la práctica docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en proyectos.

Preguntas de investigación

Pregunta principal

¿Qué recursos se deben utilizar para que el estudiante fomente y estimule su creatividad e imaginación en clases?

Preguntas secundarias

¿Cómo afecta el uso excesivo de tecnologías el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de educación básica elemental?

¿Qué herramientas utilizan los docentes para promover el desarrollo de la creatividad en niños de EGB Elemental?

¿Qué actividades recreativas practican los niños para incentivar el pensamiento creativo?

Justificación

Esta investigación se realiza porque se ha observado que los niños y niñas de nuestro sistema educativo, aunque permanezcan en clase, demuestran poca creatividad e imaginación para dominar los contenidos que se ofrecen en el aula. Ante ello, promover el desarrollo de la creatividad de los estudiantes es fundamental, porque esta habilidad tan importante para los niños les ayuda a, expresarse, desarrolla el pensamiento abstracto, y también es importante para resolver problemas y construir mejores relaciones con los demás a lo largo de la vida (Nuevo, 2022), por lo que, para EGB Elementary, propuso espacios creativos que posibilitan el desarrollo de proyectos multidisciplinarios.

De allí la importancia de este tema, porque trata de las nuevas metodologías que incentivan la creatividad para el aprendizaje mediante la elaboración de proyectos

interdisciplinarios en estudiantes de educación básica elemental, que mejore el trabajo en el aula, ante un mejor trabajo en el aula que se baje el uso excesivo de los dispositivos tecnológicos, las clases se enfoquen más en la práctica de los contenidos, los estudiantes dejen de ser callados y temerosos de proponer situaciones distintas a las dadas por el docente, y sienta más la libertad de expresar sus ideas y opiniones.

El principal propósito del aprendizaje mediante los proyectos interdisciplinarios es que los estudiantes sean autónomos, autodidactas, investigativos, colaboradores, indagadores e innovadores, con la finalidad que puedan aprender en base a la interacción entre pares de su misma edad, al trabajar actividades de diversas asignaturas, reunir las competencias de cada estudiante para el desarrollo y elaboración de cada una de las tareas y lograr elaborar el producto.

Objetivos

Objetivo General

Proponer recursos y espacios para estimular la creatividad e imaginación del estudiante de EGB Nivel Elemental a través de proyectos interdisciplinarios

Objetivos Específicos

Identificar el efecto del uso excesivo de tecnologías en niños y niñas de EGB Nivel elemental.

Analizar las actividades y herramientas que utilizan los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños EGB Nivel elemental.

Proponer recursos y espacios para estimular la creatividad de los estudiantes de EGB Nivel Elemental a través de la práctica de proyectos interdisciplinarios.

Capítulo 2: Metodología

Diseño de Investigación

En este trabajo se desarrolló un estudio descriptivo, apoyado en un enfoque metodológico cuantitativo (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018), para lograr el objetivo planteado, ya que la sistematización de los datos fue intencional, tiene como objetivo explicar y analizar los aspectos relevantes del objeto estudiado. En este trabajo se describirá el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Tercer Grado EGB Nivel Elemental para descubrir si se desarrolla el proceso creativo de acuerdo a su edad e identificar si los docentes están aplicando estrategias metodológicas que incentiven su creatividad.

Entre los métodos y técnicas se destacan desde el punto de vista teórico el análisis-síntesis y la inducción-deducción, desde el punto de vista empírico se utilizó una encuesta para la investigación en escala tipo Likert.

Unidad de Análisis

Las unidades de un estudio de investigación son todas las personas y elementos utilizados para obtener información sobre el evento de investigación que se presenta (Hurtado, 2010). Este autor, menciona que con ellos se puede dar una respuesta completa y no parcial a la pregunta de investigación; por lo tanto, debe incluir a todos los participantes en los eventos de investigación. Las unidades de investigación enfatizan la población y muestra de esta propuesta de investigación., la población estuvo compuesta por los estudiantes y docentes del nivel a investigar, además de las 2 autoridades, los 6 docentes y 15 estudiantes de EGB elemental de la Unidad Educativa Particular “Pastores de Fátima”.

Técnicas de Recolección de Datos

Las técnicas y herramientas de investigación son todos los procedimientos necesarios para recopilar y validar los datos que permiten llevar a cabo la investigación (Hurtado, 2010).

Encuesta

Esta técnica nos ayuda a obtener información mediante cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información, y tener datos cuantitativos para la investigación en escala tipo Likert para las respuestas, esta técnica ayudará en la recolección de información, será dirigida hacia los estudiantes.

Capítulo 3: Fundamentación Teórica

Esta fundamentación teórica indaga en algunos temas relacionados con la creatividad en el ámbito educativo y social y cómo influyen tanto en la vida, como en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

La creatividad

El concepto de creatividad es bastante amplio y complejo, pues configura diferentes dimensiones del desarrollo y las capacidades humanas, así como sus relaciones con el entorno y el medio ambiente. Es importante recalcar que existe una gran cantidad de investigación dedicada a la creatividad, la cual desarrolla diferentes componentes como el entorno, la personalidad, el proceso y el resultado. En general, los autores combinan estos conceptos con los conceptos de creatividad en la comunidad científico-educativa para encontrar un puente que posibilite la mejora de los procesos educativos (Aparicio & Ostos, 2018).

Estos componentes están incluidos en todos los procesos cotidianos, por lo que se podría decir que la creatividad comienza con el desarrollo de características, habilidades y destrezas; los cuatro componentes representan un desarrollo continuo para encontrar soluciones a situaciones específicas (Langer, 2016).

De acuerdo con lo anterior, la creatividad debe ser tratada como un "eslabón perdido en la educación", convirtiéndola en un puente donde se promueve el desarrollo de la educación, la sociedad, la economía y la tecnología a través de diversas etapas; conduciendo a un éxito significativo en la sociedad (Pérez, T., 2014).

Algunos de los autores más importantes de los estudios de creatividad son: Csikzentmihalyi (1998), Romo (Romo, 1997), De la Torre (2003), Krutetskii (1969) y Ellertoh (1986), Murray (1959), Torrance (1962), Guilford (1962). 1978), Prado-Suárez (2004), Herrán (2008); que presentan la creatividad como la base de los procesos de pensamiento y estructuras mentales, es decir, la relación entre la creatividad y la resolución de problemas que lleva a una persona a crear soluciones inusuales. Por ejemplo, Sternberg (citado en Aníbal Puente Ferreras, 1999) afirma que la resolución de tareas que requieren creatividad se basa en actividades similares a los procesos cognitivos ordinarios. Sin embargo, además de los procesos cognitivos, son necesarios componentes metacognitivos y de autorregulación, incluida la autorregulación emocional y motivacional.

Por otro lado, Esquivias (2004) en su documento *Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportes*, define la creatividad como “una forma de pensamiento que se desencadena en el sujeto como resultado de la percepción de un problema” y tiene diferentes componentes, que el autor describe en base al análisis factorial:

Sensibilidad: es la capacidad de percibir problemas y dirigir la atención a los intereses de una persona, objeto, situación o problema

Fluidez: es la capacidad de generar ideas relacionadas con una situación dada.

Flexibilidad: Es la capacidad de adaptarse rápidamente a nuevas situaciones y aportar soluciones inmediatas.

Fabricación: este es un poder que te permite construir una estructura basada en información de la situación.

Originalidad: es la voluntad de ver las situaciones de manera diferente, lo que da soluciones inusuales.

Redefinición: La capacidad de reorganizar ideas, conceptos, objetos y situaciones, cambiar sus funciones y utilizarlos de nuevas formas.

El aprendizaje creativo

De acuerdo con el enfoque de la creatividad de De la Torre (2009), el enfoque de la creatividad está en el aprendizaje creativo. Este autor propone un concepto básico relacionado con el emprendimiento y acuñó el término “emprendimiento creativo” para este tipo de aprendizaje. El autor aboga por el uso de esta expresión porque no entiende este proceso como una mera asimilación de conceptos y conocimientos construidos por terceros, gestión del conocimiento o simples estructuras cognitivas, sino como una reconstrucción de aprendizajes útiles. individuo y que generan juicios, decisiones y acciones con un componente innovador e importante (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

Esta perspectiva se refiere al aprendizaje a lo largo de la vida y al aprendizaje desde una perspectiva vivencial, activa al cambio continuo como resultado de la adaptación y la interacción con el entorno. De la idea que vincularía el aprendizaje con la asimilación, pasaríamos a un proceso de construcción para la formación de la persona, de su ser y forma de vida, no sólo para la adquisición de la información que puede recoger (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009)

Una idea clave es la adaptación al cambio, que está íntimamente relacionada con el espíritu renovador, que desarrolla actitudes y habilidades que nos llevan a la incertidumbre, porque no puede haber nada estructurado ni repetido en este

aprendizaje, si es cierto, y toda incertidumbre es aprendizaje del futuro, no del pasado (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

Para que este tipo de aprendizaje creativo suceda, los maestros deben estar capacitados, dejando de lado nuestras resistencias individuales y sociales, eliminando factores como la competitividad o el exceso de crítica o control. En cambio, se debe promover la libertad, la confianza en sí mismos de los estudiantes y alentar las expresiones creativas para que surjan espontáneamente. Para ello, definitivamente necesitamos herramientas estratégicas, conocimientos técnicos y utilizar el excelente recurso lúdico para motivar a los estudiantes (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009)

Para promover el aprendizaje creativo, se debe tener en cuenta algunos principios (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009):

Reconocer lo positivo por encima de todo y de forma continua.

Crear situaciones inspiradoras que fomenten la toma de decisiones, la iniciativa y el autodesarrollo de los alumnos, así como la imprevisibilidad de lo que puede suceder.

Comportamiento coherente de acuerdo con los valores que queremos transmitir durante la intervención e implementación de ideas. Para ello, debemos ser cuidadosos y utilizar correctamente las diferentes expresiones, mantener nuestros objetivos y tener en cuenta la ética. Se debe promover un cambio que vaya más allá del simple cambio o la innovación, y no podemos ignorar los factores éticos, personales y sociales.

Indudablemente, la creatividad debe ir acompañada del placer de aprender, es imperativo que esté presente en los planes de estudios y sea parte integral del sistema educativo, es decir, que sea parte de la formación de los futuros maestros, a

fin de lograr una sociedad moderna y humanizada del futuro, porque el modelo social en el que vivimos exige cada vez más personas que sepan implementar estrategias creativas (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

Por otro lado, otra idea básica es que el aprendizaje de la creatividad debe ser integral, transcultural e interdisciplinario, es necesario que el aprendizaje se integre en diferentes áreas y niveles del currículo a través de un proceso que no sea solo de reproducción o construcción. La experiencia, el arte y el juego son manifestaciones de la riqueza de la personalidad, llenas de complejidad y no un término estático o lineal (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

La realización real de este tipo de aprendizaje es importante en la didáctica y debe ser accesible, porque tenemos a nuestra disposición muchas herramientas útiles, como los juegos, las tecnologías de la información y la comunicación, la percepción global del espacio geográfico y el espacio europeo, la diversidad o el aprendizaje permanente. Las situaciones en las que implementamos nuestras ideas y acciones deben requerir un clima cálido de energía, contenido emocional, comunicación, libertad de expresión y seguridad. La alegría y la ilusión deben ser la clave del aprendizaje (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

Según Ferreiro (2012), se ha sugerido que se debe hacer una distinción para tratar el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo o el aprendizaje cooperativo. El primero correspondería al aprendizaje entre iguales, y dice que la colaboración es de alguna manera equivalente a la participación, trabajar con otros para lograr un objetivo, y por otro lado, la colaboración es trabajar juntos para lograr un mismo objetivo. El aprendizaje colaborativo beneficia el aprendizaje creativo y viceversa. Este tipo de aprendizaje, especialmente el aprendizaje creativo, requiere

investigación, organización, producción, comunicación (Alsina et al., 2009). Rodríguez (2004), explica que todas las personas somos el resultado de nuestro entorno, por lo que no existiría individualidad en la creación, aunque existen dos tipos de trabajo: el trabajo individual o en grupo.

Tanto el aprendizaje creativo como el aprendizaje cooperativo ofrecen muchos beneficios a las personas, tanto estudiantes como docentes, que pueden contribuir a su capacidad de aprender a aprender a lo largo de la vida. Desde el lado de los docentes, esto significa no solo cambios en la metodología y el currículo adecuado, sino también un cambio de mentalidad (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

La tarea de crear es la aplicación de los conocimientos adquiridos en la práctica, que es una base sólida para crear un plan de estudios innovador. La creatividad debe estar presente si queremos la futura autorrealización individual y el desarrollo profesional del adulto, adaptado a las necesidades del futuro en el que vivirá. Los principios de los que podemos partir para crear un currículo basado en este tipo de aprendizaje son los siguientes (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009):

- Definir junto con los alumnos los objetivos y competencias que pretendemos alcanzar a través de la actividad.
- Promueve herramientas y técnicas motivacionales, potenciando su potencial e inteligencia.
- Planificar actividades guiadas y gratuitas para promover la iniciativa.
- Involucre a los niños.
- Fomentar la curiosidad y el entusiasmo a través de actividades que pongan de manifiesto sus cualidades creativas en el aprendizaje.
- Fomenta el uso de ideas originales.

- Promover la comunicación y el intercambio a través del trabajo en equipo para lograr la rutina y adquirir habilidades creativas.
- Evalúa la adecuación de la actividad a través de actividades que promuevan el trabajo y la calidad.
- Hacer una evaluación conjunta con todos los actores en el campo de la educación (docentes, estudiantes, escuela).
- Enseñar a los niños a hacer preguntas y hacer conexiones entre lo que aprenden y lo que experimentan todos los días.

Csikszentmihályi (2000), gran estudioso de la creatividad, ofrece una serie de pautas para alcanzar la felicidad y aumentar la creatividad:

Sorprenderse con algo todos los días; haz lo mismo con otro todos los días; escribe lo sucedido refiriéndose a los dos anteriores; haz lo que te parezca interesante; sé consciente de que cuando haces algo bien, trae alegría; aumentar la dificultad de lograr y sentirse bien para mantener el placer; tómate un tiempo para relajarte y reflexionar; descubre lo que te gusta y lo que odias en la vida; sé consecuente con lo anterior y haz más de lo que te gusta y menos de lo que no; encuentra la manera de transmitir lo que te mueve; buscar todas las perspectivas posibles para analizar los problemas; generar tantas ideas como sea posible; y tratar de hacer los últimos originales. Estas recomendaciones son tan útiles para nosotros como para el aula (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

También merecen especial atención los factores que dificultan el proceso creativo según Goleman, Kaufman y Ray (2012), tales como: seguimiento constante por parte de los adultos, evaluación y calificación, reconocimientos y premios,

competencia, control excesivo, limitaciones. opciones, presión y velocidad (Alsina, Díaz, Giráldez, & Ibarretxe, 2009).

La creatividad en la escuela

Considerar el desarrollo de la creatividad en el proceso educativo requiere definir la conceptualización de la educación e identificar los objetivos de cada nivel (preescolar, primario o secundario); estos objetivos deben apuntar a promover la creatividad en, por ejemplo, la planificación de contenidos, las estrategias de enseñanza, los entornos educativos, los procesos de evaluación, etc.

De la Torre (2003) plantea la creatividad en la formación docente y señala que se refleja en la metodología utilizada. De acuerdo al texto la creatividad como desafío en la educación en el siglo XXI, la creatividad del docente se manifiesta en la propuesta de objetivos didácticos, actividades de aprendizaje, evaluación, pero principalmente en el uso metódico (Klimenko, 2008).

Pensar en la creatividad no es nuevo, pero en los últimos años se han realizado diversos estudios en el campo de la educación acerca de la eficacia. La eficiencia en la educación se ve cuando se alcanza los objetivos en la labor educativa, en el proceso de aprendizajes significativos y su pertinencia, por lo que ofrecer soluciones a situaciones problemáticas pretende mejorar los procesos educativos, lo anterior remite a la afirmación de Ferreiro (2012), sobre La educación creativa de los niños y jóvenes es necesaria, pero sobre todo es un derecho innegable que tenemos todos al despliegue de las potencialidades humanas". Del mismo modo, Fuentes y Torbay (2004) muestran que la creatividad consiste en una práctica que nos permite afrontar situaciones a lo largo de la vida, que les proporciona habilidades y conocimientos necesarios para desarrollarse.

Lo anterior muestra que la educación actual debe presentar un cambio Aparicio (2018), porque se enmarca en principios, métodos, estrategias y un currículo que no se relaciona con los desafíos globales, porque continúa con un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en competencias.

Una de las razones por las que los sistemas educativos fueron vistos como un obstáculo para el desarrollo y el bloqueo del potencial creativo es que la educación se centra en adquirir conocimientos. Se dice que los conocimientos adquiridos como resultado de la educación ya no son suficientes, porque es difícil saber qué conocimientos se necesitarán en el futuro (Díaz, A., 2014).

Es importante sensibilizar a la comunidad educativa sobre la apuesta por nuevas metodologías y estrategias pedagógicas para fortalecer los procesos creativos. Para ello, es importante trabajar los procesos cognitivos que involucran el pensamiento creativo, de manera que el pensamiento convergente y el divergente se conviertan en un binomio que produzca soluciones innovadoras.

Según Guilford (1959), la creatividad es la clave de la educación y, en un sentido más amplio, la solución a los problemas más importantes de la sociedad. En este sentido, se propone como eje rector del estudio la creatividad, que fortalece y entrecruza un determinado modelo pedagógico desde el medio psicosocial, didáctico y físico de tal forma que cuidan el desarrollo y fortalecimiento del pensamiento, la construcción. y la adquisición de conocimientos, especialmente la capacidad de resolver creativamente los desafíos y la capacidad de realización, considerando que la formación de un transformador es de la más alta capacidad, que configura su mundo y destino a partir de sus oportunidades y condiciones de conflicto. el entorno en el que ahondamos, generamos un aprendizaje integral e integral, donde las nuevas

generaciones formadas con el aporte de este modelo puedan sentar con mucha confianza las bases de una sociedad en pleno desarrollo y equilibrio.

Así, Sternberg y Lubart (1991) proponen seis elementos de la creatividad a la pregunta ¿Cómo promover la creatividad en un contexto escolar? (García 2018).

- Inteligencia: definir y redefinir un problema, capacidad de aportar soluciones rápidas y eficaces.
- Conocimiento: Conocimiento de la ciencia, la capacidad de aplicar lo aprendido de cierta manera en una situación determinada.
- Estilo Intelectual: Una persona creativa tiene la capacidad de ver las cosas de nuevas maneras y disfruta el proceso.
- Personalidad: El conjunto de cualidades, características y creencias que les hacen creer en sí mismos.

Motivación: dividida en dos partes:

- Motivación interna: motivación que viene de uno mismo; se nota cuando hacemos todas aquellas actividades que personalmente disfrutamos y la tarea en sí es la recompensa.
- Motivación extrínseca: La motivación extrínseca ocurre cuando tenemos que hacer algo que resultará en una recompensa física. No daría satisfacción
- Contexto ambiental: El ambiente (o aula) debe estimular las ideas creativas, fomentar la búsqueda de esas ideas, evaluarlas y premiarlas.

En resumen, se puede afirmar que las estrategias más importantes de los enfoques pedagógicos para promover la creatividad son:

- Crear suficiente espacio y tiempo

- Aumentar la autoestima y la confianza en sí mismos de los estudiantes
- Llevar a los niños a un nivel superior de habilidades de pensamiento
- Fomentar la creatividad en la expresión de pensamientos a través de diversos medios de expresión y medios simbólicos
- Fomentar la integración de los contenidos más importantes ya través de temas relevantes.
- Generar espacios creativos didácticos.

Rasgos de una escuela creativa.

Según García (1998), las condiciones adecuadas para el trabajo creativo en el aula requieren nuevas formas de interacción entre los sujetos que la integran, nuevos tipos de organización del trabajo y espacios donde se realiza. El autor Manuri (2002), dice que, si a un niño se le dice algo que ya sabe, en lo que podemos involucrarlo, el niño puede actuar rápidamente. Por ello, el autor cree que la mejor condición para despertar la creatividad es ofrecer a los niños actividades específicas y desarrollar actividades en las que ellos puedan participar activamente sin excesivos comentarios.

Muchos maestros son propensos a los discursos largos y, a menudo, usan explicaciones largas, que el niño a menudo no entiende, porque no tienen los datos en su cerebro para hacer coincidir las palabras. Sin embargo, es el juego el que permite vincular las experiencias visuales con la memoria a través de la implicación personal. Por lo tanto, se deben idear juegos que ayuden al niño a recordar hechos y experiencias.

Ruiz (2010), nos dice que la creatividad no puede reducirse a la realización de actividades independientes y no relacionadas en el día a día del aula. La creatividad no puede ser sinónimo de “dejarse llevar” o dibujar libremente, como se ve en muchos centros de formación. La creatividad requiere planificación y presencia en todos los aspectos del plan de estudios y del aula. La creatividad puede ser una habilidad, habilidad, técnica, proceso, resultado, meta o método, así como un valor educativo. La diferencia es que cuando pensamos en la creatividad como una habilidad, proceso o resultado, limitamos su impacto y expresión en la vida. El hecho de que también se considere un valor es que está integrado en todos los elementos del sistema vivo.

Sobre este tema, Ruiz (2010) nos dice, la educación creativa debe promover la experiencia de la creatividad, no convertirla en momentos estériles. Debe considerar el rol del estudiante, del docente, de la otra comunidad educativa y del entorno local de la escuela. Eso significa: una agradable bienvenida por parte de los estudiantes y los padres por la mañana, una lluvia de ideas al comienzo del día para construir un proyecto que nazca de las inquietudes de los estudiantes, una oportunidad para hacer tareas en un grupo pequeño, abre la puerta para una ideación y una colaboración más creativas, habrá mejoras en la responsabilidad y en la comunicación.

Según Csikszentmihalyi (2000) citadp en Ruíz (2010), las características que describen el flujo de la creatividad serían:

- Claridad de objetivos. En la mayoría de los casos, como sugerimos, el proceso creativo comienza con el deseo de resolver un problema, ya sea un desafío, un conflicto sociocognitivo, la llegada de nuevo material al aula, etc.

- Saber hasta qué punto estás bien. Requiere cierta incertidumbre y maestros. Además, requiere que los estudiantes conozcan el departamento en el que trabajan, entiendan qué se espera de ellos en él, y así sean capaces de distinguir las buenas ideas de las malas.
- Equilibrar dificultad y destreza. No es fácil estar a la altura del desafío de manera creativa. Tienes que armonizar tu energía y los contratiempos que enfrentamos.
- Una mezcla de actividad y conciencia. Cuando comienza el proceso creativo, parece que todo se pierde en el profundo compromiso con esta actividad.
- Evitar distracciones. Esto hace que en ocasiones el profesor quede fuera del proceso creativo del grupo o del alumno, aunque en ocasiones esto puede ser de ayuda. En la educación infantil es más difícil evitar estas distracciones propias de la edad.
- Olvidarse de sí mismo, del tiempo y del entorno. Durante el proceso creativo se produce un estado de flujo, donde el alumno se sumerge profundamente en la actividad, dándose cuenta de que está haciendo lo correcto.
- La creatividad como experiencia automotriz. Como ya hemos mencionado, cuando una actividad o trabajo se paga solo, podemos decir que estamos en el camino correcto.
- Fluir y felicidad. La relación entre ambos es complicada. Durante un flujo no podemos estar felices porque en este flujo el estudiante se siente fuertemente conectado con la actividad porque la felicidad misma puede convertirse en una distracción. Solo cuando termine este estado de flujo podemos permitirnos el lujo de ser felices, lo que conduce a la satisfacción y la alegría. [...], la relación entre flujo y felicidad depende de si la actividad generadora de flujo es

desafiante, si conduce a nuevos desafíos y, por lo tanto, al crecimiento personal y cultural. Por lo que se podría decir que no basta con traer actividades o problemas reales al aula, sino que también deben provenir de su propia cotidianidad.

Las siguientes técnicas y estrategias propuestas por Palacios (2010), permitirían una mejor educación emocional y creatividad en la educación primaria, apoyadas en un marco teórico, algunas experiencias educativas e intercambios orales con docentes y alumnos.

- Creación de una cátedra libre sobre el tema Educación emocional y creatividad en la escuela como respuesta a la problemática social actual, como espacio de discusión y difusión de información y como medio de encuentro para el bienestar común.
- Talleres y cursos de organización escolar.
- Uso de cuentos infantiles analizados sobre poder, ocio, mundo materialista, violencia, depresión y agresión (física y verbal), drogas, vandalismo, amor, paz, felicidad y otros temas emocionales.
- Utilizar la poesía como texto que eleva lo sublime, lo real y lo incomprensible.
- El uso del periodismo como medio de comunicación social, que a través de diversas formas transmite la realidad emocional
- El uso de la música como herramienta generadora de diferentes estados emocionales y el análisis del sentido a partir del cual se actúa (barroco, clásico, pop música), ecológica, merengue, salsa, tambor).
- Uso de videos para profundizar en el análisis, discusión y ejercicios de escucha (tebeos, dramas, cuentos).
- Utilizar mapas conceptuales y mentales para representar información.

- Utilizar la programación neurolingüística y los canales de presentación para comunicarse de forma más persuasiva, empática y eficaz con uno mismo y con los demás.

Palacios (2010), dice respecto a las sugerencias anteriores que: Deben trabajarse en conjunto con los contenidos de los programas de formación de la educación básica. De igual manera, el docente debe utilizar las situaciones problema de las fases I y II de educación básica que se presentan en el grupo de estudiantes, lo que hace que las sugerencias sean significativas para los estudiantes y puedan crearlas en la práctica. y refleja una cultura emocional y creativa mucho más humana y útil. Finalmente resaltar la frase, la creatividad no se enseña, se fomenta y se desarrolla, por lo que es tarea del docente fomentar la creatividad a través de diferentes estrategias porque debe producir un producto único.

Desarrollar la competencia creativa en la escuela

Como afirma Shaheen, (2010), la educación formal se ha convertido tanto en un derecho como en una necesidad, pero a lo largo de la historia ha formado personas conformistas y estereotipadas en lugar de mentes libres, originales y creativas. El papel de las instituciones educativas ha sido cuestionado y acusado de "matar" la creatividad, como afirma el autor. Las enormes presiones y el cumplimiento de los requisitos curriculares nacionales, las inspecciones y los controles multilaterales han ayudado a algunos a sentir que la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje ha dejado de existir, lo que impide que los gobiernos creen una 'sociedad creativa'.

Una de las razones por las que los sistemas educativos fueron vistos como un obstáculo para el desarrollo y la "liberación del potencial creativo en la economía" es que la educación se centra en "la adquisición de conocimientos". Se dice que los

conocimientos adquiridos como resultado de la educación ya no son suficientes, porque es difícil saber qué conocimientos se necesitarán en el futuro.

Como Alsina et al. (2009), no hay lugar en nuestra sociedad para la educación basada en estructuras rígidas que siguen modelos establecidos y evitan remanentes de creatividad. El sistema educativo debe estar íntimamente relacionado con las necesidades sociales actuales, y la creatividad es uno de los principios básicos de la educación moderna.

La escuela es sin duda la institución más numerosa y completa de la sociedad moderna. Cientos de miles de niños en plena fase de crecimiento participan de forma obligatoria. La escuela es un espacio donde se dan las condiciones necesarias para el desarrollo de la personalidad y, como parte de ella, para la creatividad de cada persona. Una escuela es una institución social cuya misión es educar a las nuevas generaciones. Por supuesto, las instituciones educativas no participan en la formación de los ciudadanos, pero la escuela es sin duda la más presente en nuestra sociedad y, por sus características específicas, tiene una mayor dimensión social (Ferreiro, 2012).

Una de las principales razones, como afirma Robinson (2012), por las que muchas personas piensan que no son creativas es la educación. Picasso dijo una vez que todos los niños nacen artistas; el problema es que continúa a medida que envejecemos.

Robinson (2012), comenta que la inteligencia humana es mucho más rica de lo que la educación nos ha hecho creer. Para comprender la verdadera naturaleza de la creatividad, es necesario apreciar toda la diversidad y el gran potencial de la inteligencia humana.

La creatividad debe ser abordada desde los primeros niveles académicos. Y si bien es cierto que la escuela no debe considerarse el único contexto en el que debe desarrollarse la creatividad, sus características definitorias, como su carácter obligatorio, hacen que sea un entorno enteramente dedicado al desarrollo académico y personal. que este contexto se consideraba el más propicio para estimular la creatividad (Fuentes & Torbay, 2004).

Pero existe otra razón que hace de la escuela y del aula un factor clave para el desarrollo de la creatividad de todos. miembros de la sociedad y la razón es el contenido de la enseñanza, el contenido de la escuela o el currículo. En otras palabras, lo que el estudiante debe aprender en clase: conceptos, conceptos, teorías, leyes, principios, procedimientos; y habilidades manuales, intelectuales, sociales, hábitos, actitudes y valores a través de las diversas materias y experiencias del currículo escolar. Y el propio contenido es un aspecto clave en el desarrollo del potencial creativo de niños y jóvenes (Ferreiro, 2012).

Desde el punto de vista del currículo, la creatividad brinda a los docentes y estudiantes la oportunidad de formarse sus propias opiniones, prejuicios e imágenes y cambiar sus estructuras mentales, crear información inerte, desarrollar ideas y conceptos en su propia lengua, para entender. las cosas lógicamente, encontrando significado en ellas. y el propósito de uno en la vida, para conectar experiencias con el mundo personal, y para proyectar conceptos y teorías en la práctica (Villegas, 2008).

Burgos (2007) afirma que la escuela debe formar un sujeto crítico que acceda a la información de forma lúdica, critique y reformule, ajuste situaciones o problemas y no sea un simple repetidor dependiente. (Bravo, 2009).

Por lo tanto, las escuelas deben apuntar al desarrollo integral de los estudiantes y así estar preparados para una sociedad en constante cambio, donde deben encontrar soluciones a los desafíos que se presentan cada día. En este sentido, cobra aún más importancia el trabajo creativo en el ámbito escolar, logrando así el desarrollo óptimo de la dimensión social-personal de los niños (Fuentes & Torbay, 2004).

La escuela actual debe, por tanto, dedicarse a propuestas pedagógicas en el cultivo de sujetos creativos. Para ello, es necesario comprender los procesos cognitivos involucrados en el pensamiento creativo y las herramientas cognitivas que construyen el conocimiento (Bravo, 2009).

En otras palabras, cuáles son los elementos o componentes necesarios y suficientes, para que el modelo educativo de la escuela promueva el desarrollo de la ciudadanía y, como parte importante y muy importante de ella, el desarrollo de la creatividad personal y grupal. Todo lo anterior sugiere que los factores que promueven la creatividad escolar están íntimamente relacionados con las estrategias de enseñanza y aprendizaje (Bravo, 2009). Según Alsina y otros (2009), la creatividad debe estar presente en el currículo si queremos que esté presente en el futuro desarrollo personal y profesional de los estudiantes.

La falta de estímulos creativos en la vida escolar es difícil de corregir en la vida laboral. Los niños y niñas pueden crear, representar, interpretar, aplicar, etc., cuando son libres de iniciar y dirigir su propio aprendizaje. En este sentido, es muy importante el enfoque que le podamos dar al currículo y al modelo de enseñanza-aprendizaje que ofrecemos a nuestros alumnos. Aquí se deben considerar las propuestas para

que participen e inviten a los estudiantes a aprender a escucharse a sí mismos y a los demás, aprender a pensar y desarrollar su juicio crítico y creatividad.

Por otro lado, para integrar el desarrollo de la creatividad en la escuela, debemos hablar de los docentes. Deben proporcionar oportunidades originales y creativas y modelos a seguir. Deben proporcionar una confirmación suficiente de las ideas e interpretaciones originales. Deben estar preparados para usar su tolerancia porque los niños creativos no son los más fáciles de incorporar al aula. De hecho, se necesita apoyo para las habilidades que los niños ya tienen; no tenemos que empezar de cero. Ya tienen la capacidad de interpretación original e ideas creativas.

Competencias del Docente Creativo

La educación se está adaptando al nuevo paradigma, por lo tanto, los docentes también deben adaptarse a esta tendencia universal, no basta con ser docente en el aula, ahora el educador debe mejorar constantemente sus métodos educativos para mejorar sus habilidades. prácticas pedagógicas y así convertirse en un docente creativo (Véliz & Gámez, 2021).

Pero, ¿qué es ser un maestro creativo? Según Capriata (2016), la criatura despierta la curiosidad intelectual de los estudiantes, mientras que Domínguez (2018), sostiene que debe ser la primera pieza del rompecabezas, aprendiendo individualmente con los estudiantes para descubrir sus habilidades, necesidades y objetivos. Blanco (2001), por su parte, afirma que las principales características de un docente creativo son: función didáctica metódica, función de indagación y función de liderazgo. De esta forma, el entrenador se convierte en una unidad activa dentro del sistema educativo.

Beneficios de la creatividad en el aprendizaje

La creatividad favorece el proceso de asimilación de la información, porque promueve el pensamiento crítico y abstracto y la capacidad de resolución de problemas en diferentes contextos.

También promueve el liderazgo, la seguridad, la participación y la integración con los pares. Algunos de los beneficios de la creatividad en la enseñanza y aprendizaje de conocimientos:

Cuando te permites ser creativo, tu confianza aumenta, tu relación contigo mismo logra tus sueños (Cameron, 1992).

Aumenta la autoconciencia a través de la libre expresión, cualidad que estimula el proceso creativo (Bean, 1994).

Al estimular activamente la creatividad de los niños, automáticamente les ofrece muchas oportunidades para expresar sus sentimientos (Bean, 1994).

Mejora la capacidad para resolver problemas a partir de lo encontrado y buscar soluciones a través de diferentes posibilidades (Gervilla, 2003).

La autorrealización de una persona está relacionada con el desarrollo de sus posibilidades, por lo que para su máximo desarrollo es fundamental estimular una de sus cualidades más específicas e inherentes, como es la creatividad (Torre, 2003).

El Aprendizaje Basado en Proyectos

Es una metodología didáctica centrada en el estudiante, de trabajo en grupo y aprendizaje individual a través de proyectos basados en la indagación, fomentando habilidades como la autonomía, la autoevaluación, la gestión del tiempo, el trabajo

por proyectos, la expresión oral y crítica, y la motivación y la eficiencia (Silva Monsalve, Mendoza Girado, & Girado Ruiz, 2018).

Actualmente, Gómez-Pablos (2018), menciona que las características del nuevo modelo educativo lo hacen efectivo para dar respuesta a las necesidades educativas actuales:

Centrarse en una educación que exige enseñar a aprender, porque aprender es vida, fomentando que los alumnos aprendan por sí mismos. ritmo, siempre dirigido por profesores responsables. También está orientado hacia el logro de objetivos de aprendizaje y la cooperación entre profesores y estudiantes. Además, se propone una nueva organización del aprendizaje que utiliza la evaluación estratégicamente para determinar la aplicación de los conocimientos adquiridos e integra la aplicación de actividades de enseñanza y aprendizaje utilizando las TIC para crear otras formas de aprendizaje.

Gómez-Pablos (2018), también menciona que estas metodologías de enseñanza crean estrategias que los docentes deben utilizar con sus alumnos dentro y fuera del aula. Se destaca que no existe un único método de enseñanza-aprendizaje y la aplicación de uno de ellos depende del análisis de cada uno y de los resultados de un diagnóstico previamente establecido, que tenga en cuenta las necesidades educativas de la institución educativa, el docente. y los estudiantes, porque no todos los grupos de personas son iguales y no trabajan de la misma manera para lograr las metas establecidas.

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo educativo que utiliza actividades en torno a una situación o problema para que el estudiante aprenda a buscar, analizar y utilizar la información recopilada y así integrar la información

(Álvarez de Eulate & Gallego, 2006). Se centra en el estudiante y dirige el aprender a aprender, es un método de enseñanza basado en utilizar problemas como punto de partida para adquirir e integrar nuevos conocimientos (Vera, 2016). A partir de estas definiciones, el aprendizaje basado en proyectos se convierte en una alternativa interesante y potencialmente efectiva en el contexto de la enseñanza de las ciencias.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología de actividad e investigación por parte de los participantes en el aprendizaje, creando un espacio de interacción continua, donde el alumno pone en juego su creatividad, habilidades y capacidades en función del entorno. se convierte en protagonista de su propio aprendizaje (Mineduc., 2017). Por tanto, el docente debe adaptar el aula o la formación académica a las necesidades y características del grupo de escolares.

Características

El aprendizaje basado en proyectos se centra principalmente en el trabajo práctico, es decir, cuando un estudiante adquiere nuevos conocimientos, los aplica en la práctica, construyendo un producto final llamado proyecto. La peculiaridad de este proyecto es que se construye de forma interdisciplinar, valorando las experiencias previas de los alumnos, en las que el docente deja de ser iniciador del conocimiento y se convierte en supervisor y colaborador del aprendizaje. Además, ser quien evalúe constantemente el desempeño de los alumnos en la construcción del proyecto.

Es una metodología que, según la guía metodológica de los docentes supervisores del programa de participación estudiantil, incentiva al estudiante a ser protagonista de su propio aprendizaje en un espacio donde aplica su creatividad,

talentos y habilidades en la práctica (Mineduc., 2017). El ABP es una metodología dinámica que se expresa en dos sentidos, por un lado, su desarrollo tiene continuidad en el tiempo, porque no es el trabajo de un día, y, por otro lado, permite que los miembros del grupo se comuniquen entre sí. otros, intercambiar información y celebrar acuerdos que les permitan alcanzar sus objetivos, es decir. construir el proyecto. El ABP se considera como un aprendizaje donde el estudiante participa en la construcción de un proyecto complejo pero muy significativo. Por tanto, esta metodología tiene los siguientes principios (Pérez & Trijillo, 2018):

- Currículo integrado: Basado en que se discuten diferentes áreas del currículo en función del tema del proyecto.
- Liderazgo conjunto: en esta relación, el docente aprende del alumno y viceversa, las dos partes están en constante comunicación.
- Inclusivo: Porque se toman en cuenta las características, intereses y capacidades de cada estudiante.
- Parte del desafío: el maestro hizo publicidad para alentar a los estudiantes a construir un proyecto.
- Evaluación y reflexión continua: Se basa en que el alumno comprende que necesita ser evaluado y al mismo tiempo se evalúa a sí mismo durante la ejecución del proyecto.
- Socialización y difusión: porque después de la finalización del proyecto, la comunidad necesita conocer el trabajo en el que participó el estudiante.

Además, el ABP el alumno puede compartir sus conocimientos, desarrollar sus habilidades, destrezas y sobre todo analizar qué, cómo y por qué aprende. El docente

es el guía y mediador de la enseñanza y el aprendizaje, lo que significa que debe conocer la metodología y tratarla con seriedad. Con base en lo anterior, esta estrategia metodológica incluye aspectos importantes, como el hecho de que ABP une al estudiante como actor principal en el aprendizaje para generar un aprendizaje activo donde se promueva la inclusión y socialización del conocimiento de diferentes maneras (Pérez & Trijillo, 2018). Este proceso también debe ser abierto y flexible, de forma que el docente pueda realizar un trabajo y actividades interdisciplinarias y, sobre todo, de evaluación continua.

Trabajando según la metodología ABP, los principales participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje cumplen su rol, cada uno con sus propias características. Por tanto, el profesor debe ser responsable de la preparación de la etapa práctica, la orientación de los alumnos, la información, el consejo, la retroalimentación, la observación, el análisis y la evaluación continua. Como los estudiantes interactúan con sus compañeros y comparten conocimientos a través de una estrategia de trabajo en equipo, adquiriendo y aplicando conocimientos en la preparación de proyectos; Producen aprendizajes e identifican problemas para resolverlos posteriormente, son los encargados de recolectar, analizar y utilizar la información para implementarla y obtener resultados, es decir. Para el proyecto.

Aprendizaje interdisciplinar

Dentro de las connotaciones que representa el aprendizaje activo, tenemos la oportunidad de lograr esa visión orientadora donde el estudiante se presenta frente a los enfoques estratégicos de la enseñanza, esta nueva propuesta plantea también la posibilidad real de que los conocimientos acumulados puedan ser ampliados en su utilidad y el aprendizaje, es por eso que estamos hablando de herramientas que

pueden manejar diferentes campos del conocimiento, es decir, se puede ampliar el alcance del aprendizaje a diferentes campos, lo que trae un nuevo aspecto y un procesamiento dinámico del conocimiento y la información.

La interdisciplinariedad combina los aspectos teóricos de varias asignaturas, cuya relación es el trasfondo de un interés común de aprendizaje, como afirman Llano, Gutiérrez, Estable, Núñez, Masó y Rojas (2016), en el mundo académico es un proceso basado. sobre correlación entre varios departamentos que preservan su aprendizaje, pero están relacionados con predicciones de logro de metas prioritarias de enseñanza y crianza. Para comprender este argumento, el docente debe confirmar su papel como docente en el proceso de aprendizaje, pues su tarea es definir de manera significativa y precisa los temas tratados y cómo cada uno de ellos es accesible al estudiante, para que después de la sesión, la consolidación de conocimiento pone al estudiante en un estado tal que puede abordar diferentes áreas de diferentes maneras con la ayuda de herramientas validadas. con elementos comunes de enfoques conceptuales, lo que se refleja en un aprendizaje realmente interesante gracias a su aplicabilidad e intercambio, características similares a la dinámica actual de la sociedad.

Con este panorama y de acuerdo a la propuesta de este proyecto, es importante repensar el rol del docente, porque cambiar los aprendizajes subregionales para abarcar las distintas aristas del saber requiere un nuevo diseño, en el que también participe el educador, porque esta tarea es un desafío, por ejemplo, para adoptar nuevos enfoques, para comunicar teorías educativas a partir de una colaboración organizada y un entendimiento visiblemente integrado (Longchamp-Gés, Escalona-Vázquez, & Céspedes-Quiala, 2018).

Actividades interdisciplinarias

La interdisciplinariedad es una forma de pensar y actuar para resolver los complejos y cambiantes problemas de la realidad en un proceso con una cosmovisión integrada, basada en las relaciones cooperativas entre las personas y el respeto mutuo (Blanco Aspiazu, Díaz Hernández, & Cárdenas Cruz, 2011). Se dice que es una forma de hacer las cosas y una oportunidad para facilitar la integración de contenido, optimizar el proceso de diseño y abordar aspectos de diseño.

Para desarrollar actividades interdisciplinarias es necesario practicar el pensamiento, la decisión de practicar el pensamiento en diferentes currículos brinda a los estudiantes la oportunidad de adquirir el pensamiento crítico con la ayuda de un maestro que no puede pasar desapercibido o sentarse a esperar que los estudiantes aprendan a realizar actividades de acuerdo con su nivel de desarrollo espontáneo fuera del aprendizaje (Jama-Zambrano & Cornejo-Zambrano, 2018).

Espacios comunes, donde la interpretación entre docentes y alumnos, alumnos y alumnos, y alumnos y otras personas de la comunidad favorezca la comunicación, momentos favorables de cooperación entre ellos, la necesidad de ayuda y satisfacción, la adquisición de una forma de ayudar. la escucha, la convicción de respetar el criterio de los demás y la capacidad de formular preguntas inteligentes para encontrar respuestas a sus necesidades, intereses e inquietudes en la vida práctica.

Rol del Docente en el ABP

En el aprendizaje por proyectos, el docente se convierte en un actor secundario en el aprendizaje del alumno, pues es únicamente un dedicado guía, supervisor,

promotor y moderador de la construcción del conocimiento. Por tanto, es necesario que el docente conozca bien el tema del proyecto, para que pueda orientar adecuadamente a los alumnos en su elaboración, sintetizando los contenidos necesarios para alcanzar el objetivo previsto en el tiempo acordado y evitando perder el rumbo (Sánchez, 2013).

Además, un docente debe ser el primer fanático de sus alumnos, creer en ellos y mostrarles las diversas actividades que realizan, lo que conduce a la mejora continua, los docentes evalúan constructivamente. Por eso es necesario crear empatía y no suprimir los anhelos de los escolares, no sabemos qué pasará en el futuro, la motivación es necesaria para todas las personas, especialmente para los jóvenes, si viene de un modelo a seguir, como es un maestro admirado por los estudiantes.

Rol del Estudiante en el ABP

En el aprendizaje basado en proyectos, el protagonista principal es el alumno, porque él construye su propio conocimiento. El papel del docente es lograr que su alumno asuma su rol y adquiera las responsabilidades que le corresponden (Sánchez, 2013).

Teniendo en cuenta que en el ABP los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con el aprendizaje, especialmente cuando se trata de intereses personales, este estímulo de la curiosidad los motiva y son ellos quienes voluntariamente exploran, se educan para alcanzar el objetivo propuesto. para que no lo sientan como una obligación de estudiar, lo hacen de forma dinámica y divertida.

El papel del estudiante en el ABP es central, porque el proyecto debe promover la autonomía del estudiante: en la toma de decisiones, realización de actividades en horarios laborales no controlados, para que pueda aprender a su ritmo y responsabilizarse del caso (Sánchez, 2013).

Cómo trabajar en las aulas el ABP

Las metodologías tradicionales, así como el uso del texto, el conocimiento abstracto y la memorización, no motivan al estudiante porque no corresponden y no contribuyen a la solución de problemas reales, por lo que es un gran desafío aplicarlo en el aula. Según Pinzón (2014) el rol del estudiante es buscar la investigación y la comunicación grupal para resolver problemas, su rol es activo, tiene que tomar decisiones, todo esto se desarrolla en interacción con los demás. asumir roles en la planificación del estudio, averiguar, acordar y finalmente presentar el trabajo social y sacar conclusiones, es decir, devolver soluciones viables en tiempo real.

Como se cita en Martín (2015), Vigotsky también es fundamental en esta idea, pues en sus planteamientos enfatiza la importancia de las relaciones sociales en el desarrollo de las actividades mentales complejas, la interiorización, la transmisión y la zona del conocimiento. el objetivo de aprendizaje del proceso de construcción es sacar conclusiones y transferir entre conocimientos previos y nuevas situaciones problemáticas emergentes.

La Metacognición

La metacognición nos permite mantener una conciencia clara de qué recursos cognitivos tenemos y ser sensibles al progreso de nuestros procesos de razonamiento y aprendizaje. El conocimiento metacognitivo, que se considera una habilidad de nivel

superior, suele ser consciente y, por lo tanto, más accesible y fácil de reflejar. Además, el conocimiento metacognitivo puede ser específico, mientras que los procesos metacognitivos asociados pueden ser muy generales. Esto significa que el escolar desarrolla procesos que le ayudan a exteriorizar lo aprendido a través de la metacognición, según los cuales puede:

- Cumplir los objetivos
- Utilizar claves propias al evaluar su propio desempeño
- Desarrollar Flexibilidad

Ambientes de aprendizaje

Un factor importante que promueve el aprendizaje activo es el ambiente de desarrollo de las propuestas de formación, en este ambiente deben armonizar los participantes de la educación, así como los componentes que favorecen el aprendizaje y priorizan las dinámicas de aprendizaje. En este sentido, Duarte (como se citó en Paredes & Sanabria, 2015), se refiere a los ambientes de aprendizaje y señala que: El ambiente escolar debe ser diverso y superar la idea de que todo aprendizaje se da entre las cuatro paredes del aula. se deben proporcionar escenarios, ya sean contruidos o naturales, según las tareas y los objetivos a lograr.

Con esto, es tarea del educador como líder el adecuar espacios en los cuales las condiciones tanto físicas como humanas, integrados en relaciones que visibilicen el aporte de las tecnologías de la información y la comunicación, la infraestructura, la información y el conocimiento y, sobre todo, el ejercicio de la gestión educativa adoptada por el docente, que se expresa en la optimización del uso y requerimientos de todos estos elementos, y al mismo tiempo el objetivo es siempre crear un ambiente atractivo para el alumno, lo que se suma al apoyo del profesor. medios didácticos,

reconociendo siempre que este marco educativo es la base de los objetivos de aprendizaje pretendidos.

Desde este punto de vista, es importante una consideración importante desde el concepto de un clima óptimo de aprendizaje, en estos espacios los estudiantes interactúan, por lo que debe ser agradable, teniendo en cuenta todas las variaciones relacionadas con el aprendizaje, como lo señalan Espinoza & Rodríguez (2017), por eso es importante que un profesional en el campo de la educación se caracterice por una alta capacidad organizativa.

En esta dimensión de la organización, el ambiente de aprendizaje debe recoger las experiencias de los componentes que participan en el evento de formación, enfatizando la consideración trascendental contenida en el diálogo entre los miembros y la combinación con los recursos físicos que permitan a los estudiantes ver lo factible aprendizaje marcado por la interacción y colaboración. Cada ambiente de aprendizaje requiere de un determinado tipo de recurso dependiendo del departamento, departamento y necesidades de los estudiantes, por lo que los recursos deben ser de la mayor calidad posible y su finalidad es capturar la información adquirida en la memoria a corto y largo plazo se utilizará en diversas situaciones en el futuro.

Educación básica

La educación básica es el nivel educativo más amplio del sistema educativo ecuatoriano, ya que comprende la mayor cantidad de cursos, 10 en total, desde el bachillerato hasta el décimo grado. Según Enríquez (2019), la escuela es el primer lugar donde los niños y niñas aprenden a participar creativamente en nuevos

desafíos, cada uno de los cuales es protagonista, para desarrollar sus habilidades para convivir mejor con su entorno.

El Ministerio de Educación ecuatoriano menciona en su sitio web oficial: La educación básica en el Ecuador comienza con el primer año y finaliza con el décimo año, durante el cual los estudiantes desarrollan habilidades y destrezas de acuerdo a los tres valores que se promueven en el perfil ecuatoriano: Justicia, Innovación y Solidaridad. Al finalizar esta etapa de estudios, los estudiantes pueden, si así lo desean, continuar sus estudios en el examen de ingreso científico unificado o examen de ingreso técnico (Ministerio de Educación , 2021).

En el Ecuador existen diferentes niveles de educación básica obligatoria, los cuales se mencionan en el artículo 27 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural: Determinación de los Niveles Educativos. El sistema educativo nacional consta de tres (3) niveles: primaria, básica y bachillerato. La escuela primaria básica, que corresponde a los grados 2º, 3º y 4º de educación básica y se ofrece a estudiantes de 6 a 8 años (Ley orgánica de educación intercultural LOEI, 2021).

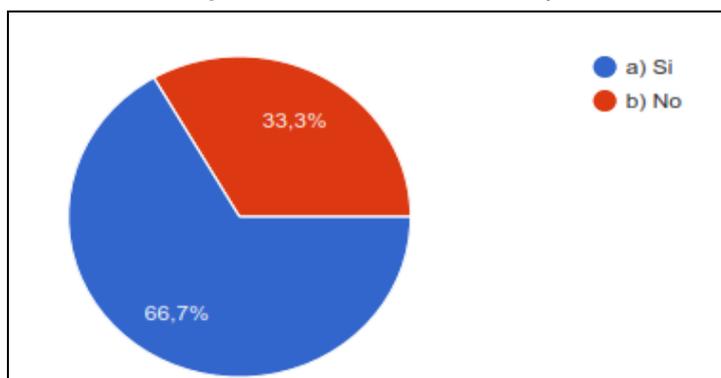
Por lo cual es importante que se mejore y estimule la creatividad e imaginación de los estudiantes de EGB Nivel Elemental. para el trabajo en proyectos interdisciplinarios.

Capítulo 4: Análisis de los resultados obtenidos en la investigación

Encuesta a Estudiantes

1. ¿En clases utilizan material de reciclaje para hacer trabajos?

Figura 1 Material de reciclaje

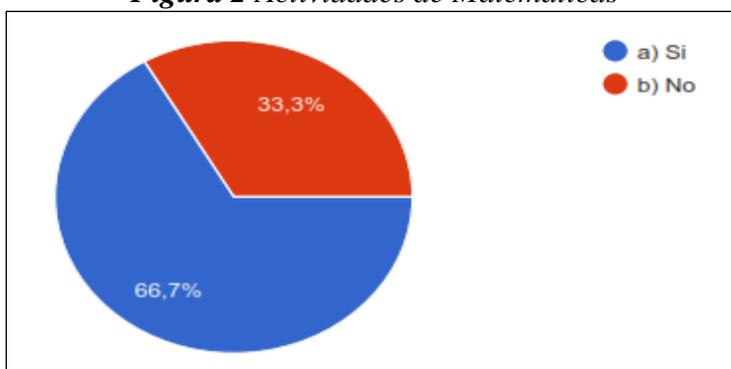


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 66,70% de los estudiantes encuestados indican que, si trabajan con material del entorno para tener recursos para realizar las actividades de diversas asignaturas y dependiendo el tema de la clase, el 33,3% contestó que no.

2. ¿Para realizar las actividades de matemáticas utilizan cuentas, tapillas u otro material para los cálculos?

Figura 2 Actividades de Matemáticas

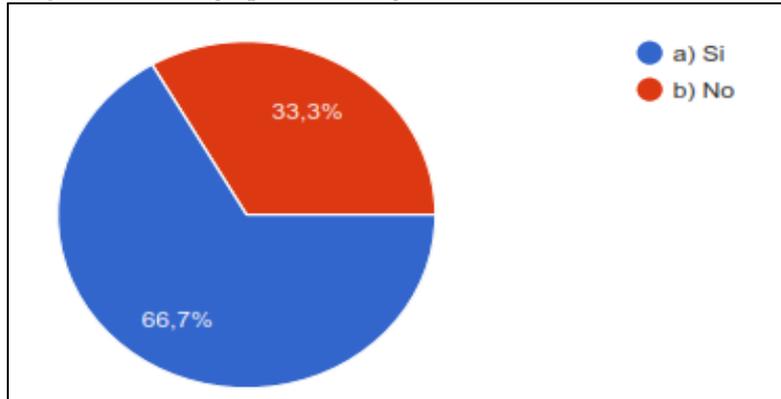


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 66,70% de los estudiantes encuestados indican que, si trabajan con las actividades de matemáticas utilizan cuentas, tapillas u otro material para los cálculos, el 33,3% contestó que no.

3. ¿Han realizado collage para la asignatura de Ciencias Naturales?

Figura 3 Collage para la asignatura de Ciencias Naturales

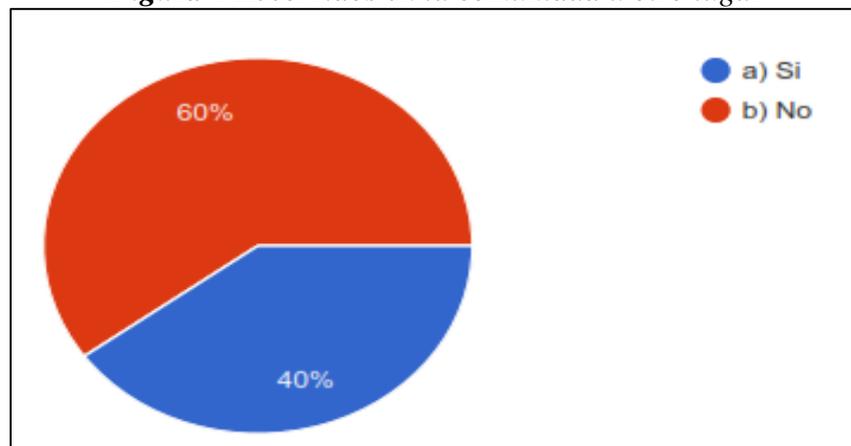


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 66,70% de los estudiantes encuestados indica que, las docentes si los han hecho elaborar actividades como collage en algunas asignaturas, el 33,3% de los estudiantes que no.

4. ¿En la asignatura de estudios sociales han realizados recorridos en la comunidad u otro lugar?

Figura 4 Recorridos en la comunidad u otro lugar

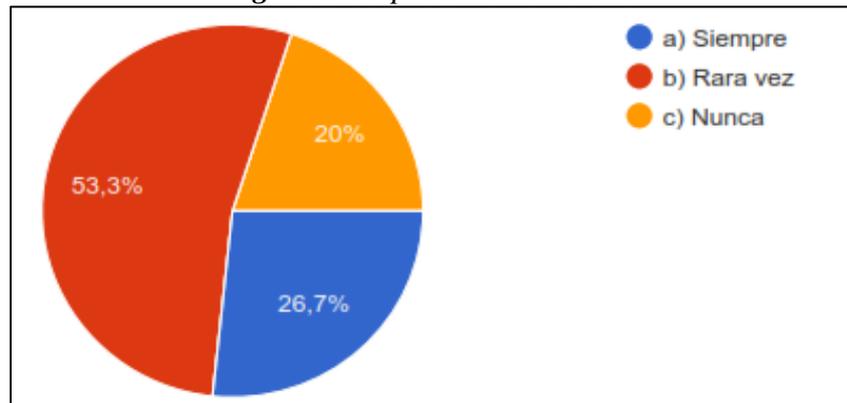


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 60% de los estudiantes encuestados indican que en la asignatura de estudios sociales no han realizados recorridos en la comunidad u otro lugar y el 40% que sí y les han solicitado hacer maquetas.

5. ¿Qué tan seguido tienen sorpresas en las clases de algunas de las asignaturas?

Figura 5 Sorpresas en las clases

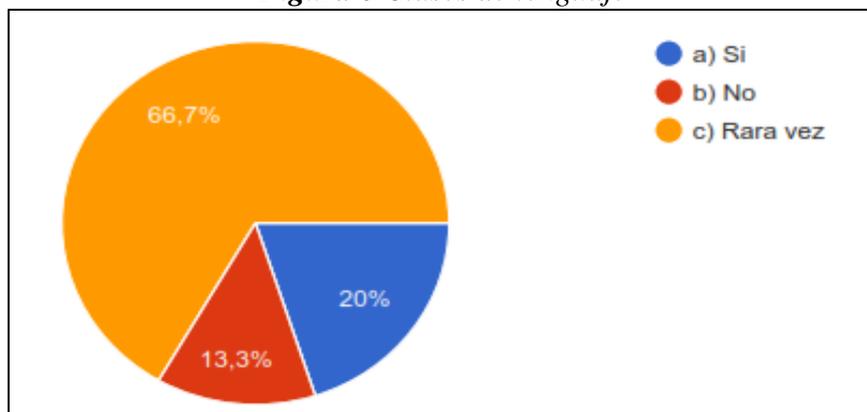


Fuente. Encuesta a estudiantes

Los estudiantes encuestados contestaron el 53,30%, que la docente si trae sorpresas que hacen las clases más divertidas, el 26,70% respondieron que sí y solo 20,00% que nunca.

6. ¿Consideras divertidas las clases de lenguaje?

Figura 6 Clases de lenguaje

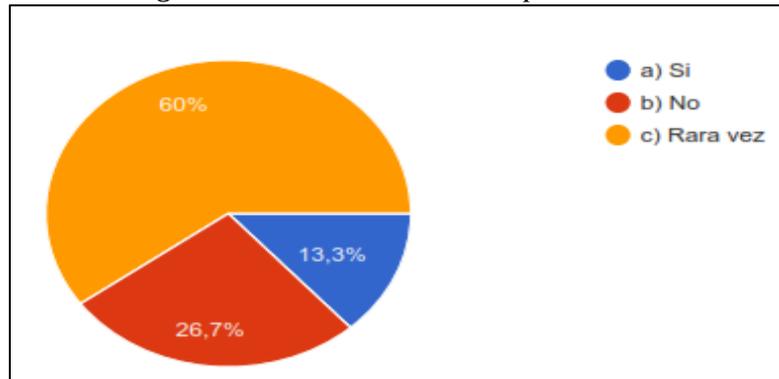


Fuente. Encuesta a estudiantes

Los estudiantes encuestados contestaron el 66,70%, que rara vez sienten divertidas las clases de lengua y literatura que serían mejor si fueran más activas, el 20,00% respondieron que sí y solo 13,30% que no.

7. ¿Han visto videos u otro recurso audiovisual para clases?

Figura 7 Recurso audiovisual para clases

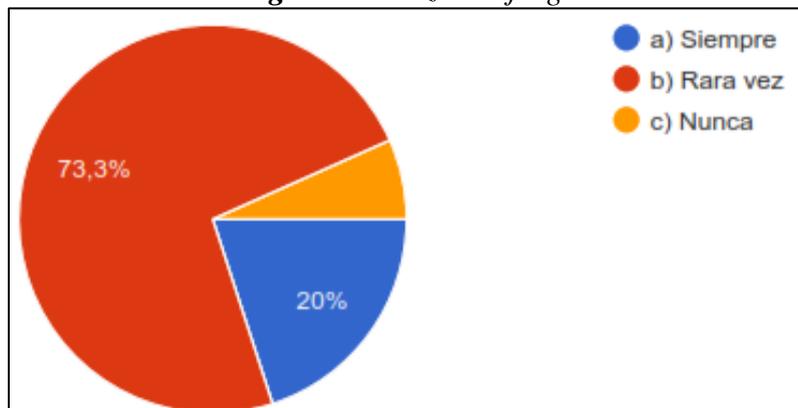


Fuente. Encuesta a estudiantes

Los estudiantes encuestados contestaron el 60,00%, que rara vez las docentes utilizan recursos audiovisuales para impartir sus clases, el 26,70% respondieron que no y solo 13,30% que sí.

8. ¿Para las actividades en clases con qué frecuencia utilizan el juego?

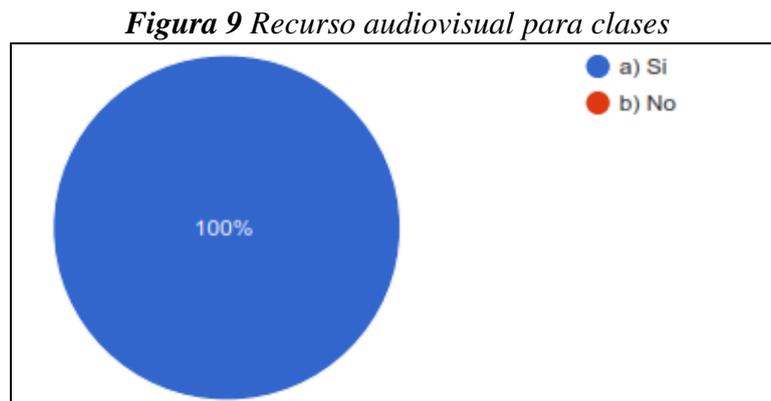
Figura 8 Utilizan el juego



Fuente. Encuesta a estudiantes

Los estudiantes encuestados contestaron el 73,30%, que rara vez utilizan el juego para realizar las actividades de clases, el 20,00% respondieron que sí y solo 6,70% que no.

9. ¿Le gustaría trabajar en grupo con sus compañeros en las diferentes asignaturas?



Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los estudiantes consideran que si deben hacer trabajos grupales en las diferentes asignaturas.

10. ¿Le gustaría tener diversidad de materiales para usar al trabajar en las diferentes asignaturas?



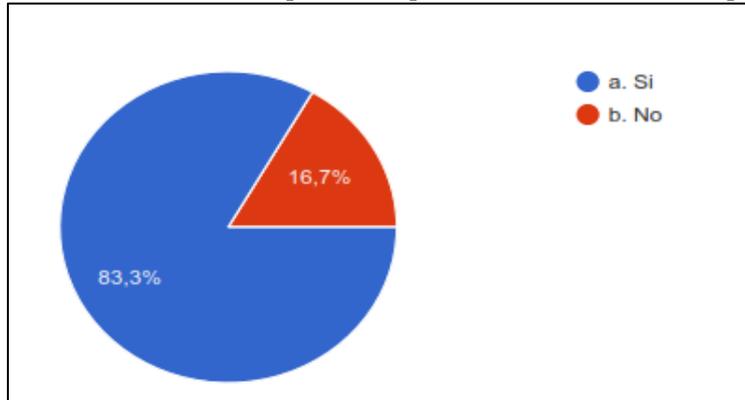
Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los estudiantes consideran que si deben tener diversidad de materiales para usar al trabajar en las diferentes asignaturas.

Encuesta a Docentes

1. ¿Considera importante que la creatividad sea parte del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Figura 11 La creatividad sea parte del proceso de enseñanza- aprendizaje

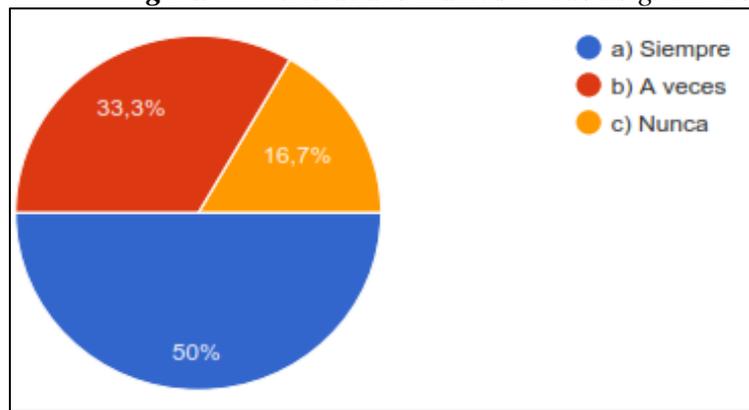


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 83,30% de los docentes consideran que si es importante que la creatividad sea parte del proceso de enseñanza-aprendizaje porque desarrolla aspectos cognitivos del niño y niña y el 16,7% que no.

2. ¿Con qué frecuencia aplica las actividades lúdicas en las asignaturas que imparte?

Figura 12 Actividades lúdicas en las asignaturas

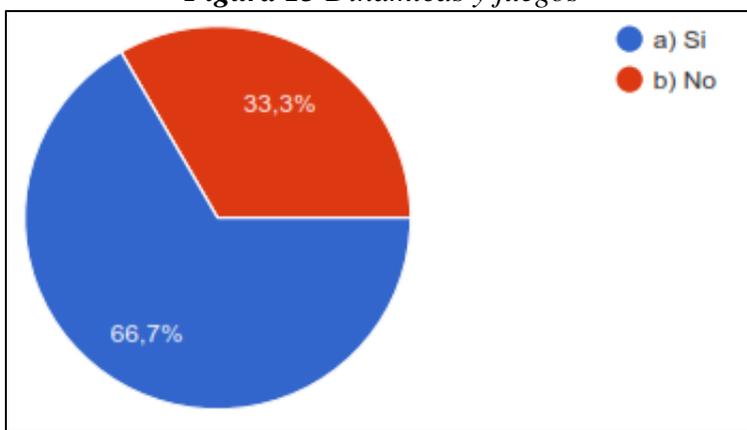


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 50% de los docentes consideran que siempre aplican las actividades lúdicas en las asignaturas que imparte, el 33,3% a veces y el 16,7% nunca.

3. ¿Usted considera que se empleen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas?

Figura 13 Dinámicas y juegos

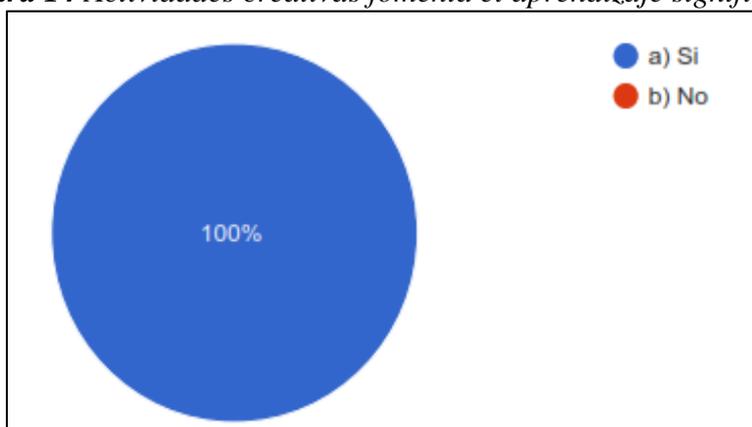


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 66,7% de los docentes consideran que si deben emplearse dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas y el 33,3% no la aplicarían.

4. ¿Usted considera que la ejecución y desarrollo de actividades creativas fomenta el aprendizaje significativo?

Figura 14 Actividades creativas fomenta el aprendizaje significativo

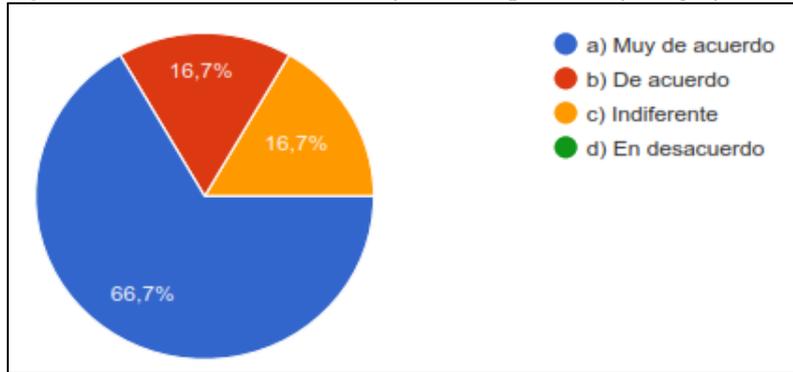


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los docentes consideran que si consideran la ejecución y desarrollo de actividades creativas fomenta el aprendizaje significativo.

5. ¿Considera usted que la creatividad beneficia al aprendizaje significativo?

Figura 15 La creatividad beneficia al aprendizaje significativo

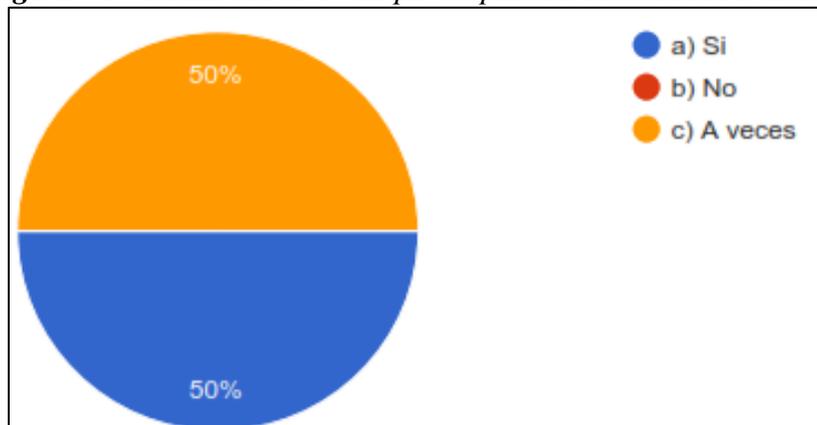


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 66,7% de los docentes consideran que están muy de acuerdo que la creatividad beneficia al aprendizaje significativo, el 16,7% de acuerdo y al 16,7% le es indiferente.

6. ¿Cree usted que los estudiantes son más participativos cuando emplea actividades creativas?

Figura 16 Estudiantes son más participativos actividades creativas

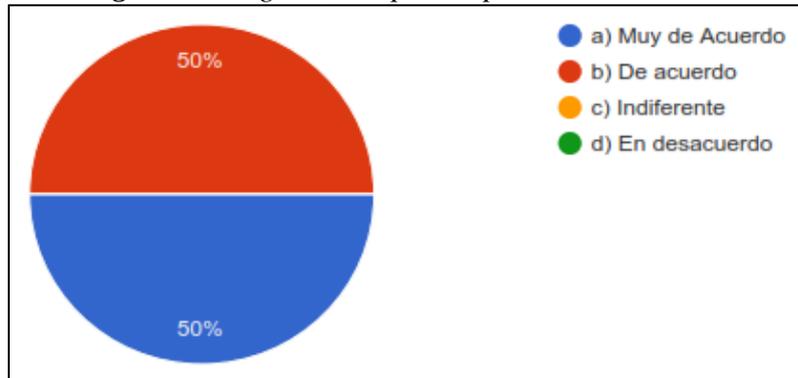


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 50% de los docentes consideran que los estudiantes si son más participativos cuando emplea actividades creativas y el otro 50% que a veces.

7. ¿Considera que deben organizar espacios para la creatividad para el desarrollo de las actividades de las diferentes asignaturas?

Figura 17 Organizar espacios para la creatividad

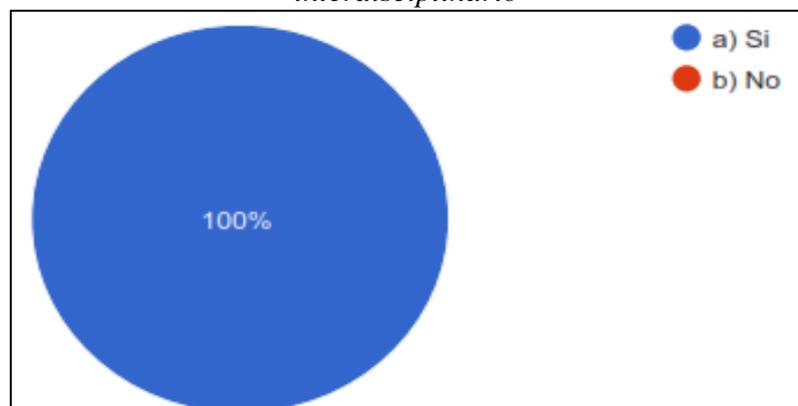


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 50% de los docentes consideran estar muy de acuerdo que deben organizar espacios para la creatividad para el desarrollo de las actividades de las diferentes asignaturas y el 50% también están de acuerdo.

8. ¿Cree que el aplicar los espacios creativos beneficiaría a las actividades del proyecto interdisciplinario?

Figura 18 Aplicar los espacios creativos beneficiaría a las actividades del proyecto interdisciplinario

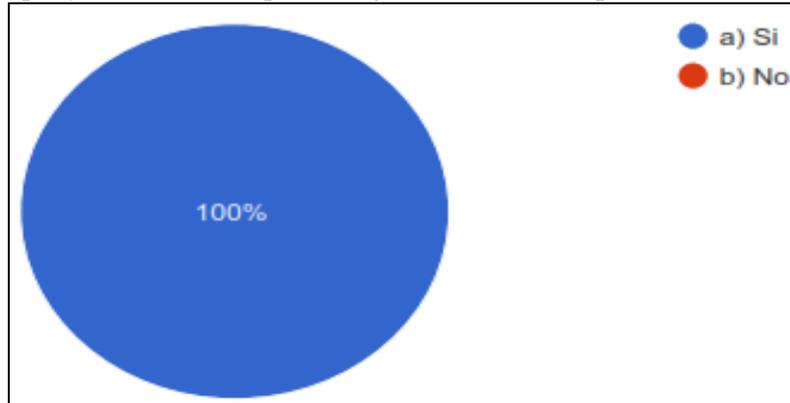


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los docentes consideran que si hay que aplicar los espacios creativos beneficiaría a las actividades del proyecto interdisciplinario.

9. ¿Considera que elaborar el proyecto interdisciplinario fortalece las competencias de los estudiantes?

Figura 19 El proyecto interdisciplinario fortalece las competencias de los estudiantes

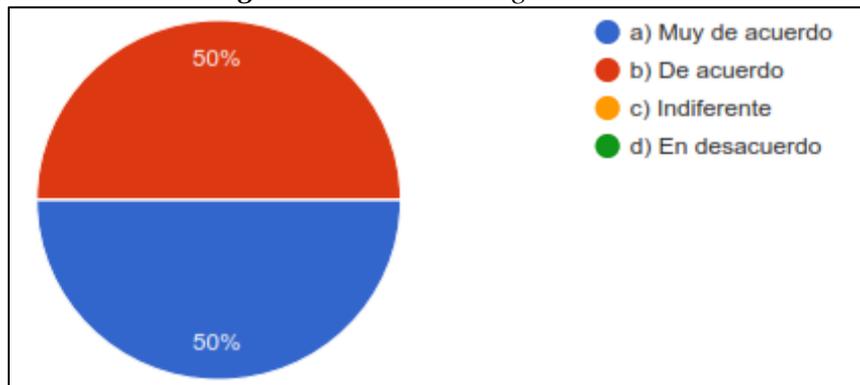


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los docentes consideran que al elaborar el proyecto interdisciplinario fortalece las competencias de los estudiantes.

10. ¿Considera que la metodología ABP es la adecuada para nivelar los dos años de educación afectados por la pandemia?

Figura 20 La metodología ABP

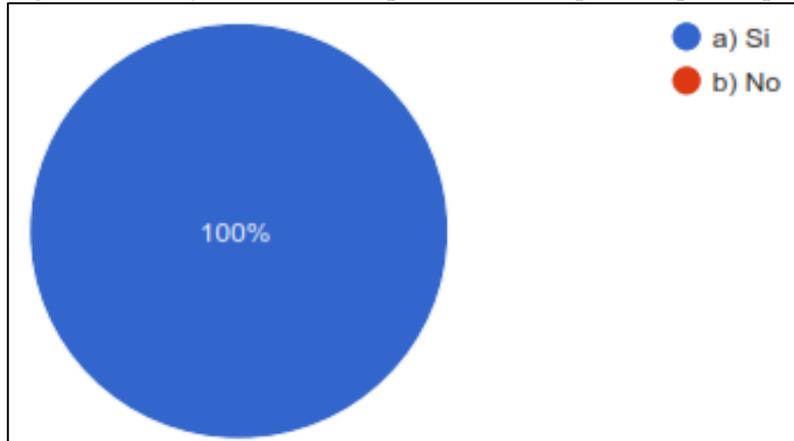


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 50% de los docentes consideran estar muy de acuerdo que la metodología ABP es la adecuada para nivelar los dos años de educación afectados por la pandemia y el otro 50% está de acuerdo.

11. ¿En el proyecto interdisciplinario todos pueden participar aportando con sus habilidades?

Figura 21 Proyecto interdisciplinario todos pueden participar

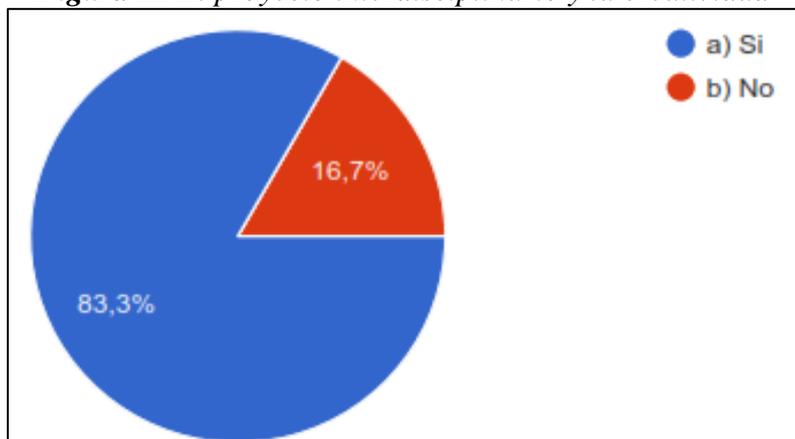


Fuente. Encuesta a estudiantes

El 100% de los docentes consideran que si todos pueden participar aportando con sus habilidades en el proyecto interdisciplinario.

12. ¿Consideras que en el proyecto interdisciplinario la creatividad es una de las destrezas que se desarrollan?

Figura 22 El proyecto interdisciplinario y la creatividad



Fuente. Encuesta a estudiantes

El 83,3% de los docentes consideran que si en el proyecto interdisciplinario la creatividad es una de las destrezas que se desarrollan y solo el 16,7% que no.

Análisis de los resultados

En cuanto a los resultados obtenidos al combinar la creatividad con el desarrollo de proyectos multidisciplinarios. La creatividad está presente en nuestras actividades diarias porque no solo la desarrollamos realizando actividades especialmente diseñadas, sino que nuestra creatividad se ve potenciada por las actividades que hacemos en nuestra vida diaria y que hacemos con otros fines.

Con los resultados de estas encuestas, podemos considerar la educación como una oportunidad para desarrollarnos, fortalecernos, aprender, descubrir nuestras habilidades y capacidades que nos pueden ayudar como personas y profesionales en el futuro. Debemos darnos cuenta de que desarrollar la práctica docente separadamente o al margen de la creatividad ya no es razonable en la sociedad actual. El desarrollo de la creatividad debe ser aceptado en todos los programas educativos y presentes en todas las materias del currículo, así como las metodologías de enseñanza, la formación del profesorado y también las evaluaciones, como ya hemos visto en los apartados anteriores.

Estas consideraciones nos hacen a pensar que la enseñanza general de las habilidades del pensamiento creativo, se deben implementar, y aún tienen un largo camino por recorrer para alcanzar las premisas que supondrían formar docentes interesados en nuevas experiencias. Dentro de las respuestas de los docentes y estudiantes, se observa que las innovaciones pueden desarrollarse con mayor eficacia. contenidos y con ello desarrollar la creatividad o innovación de los estudiantes. La búsqueda de currículos integrados, más flexibles y críticos debe ser la meta deseable de todos los centros educativos modernos (Manríquez, Carrasco, Navarro, Rivera, & Pizarro, 2006)

Y se puede desarrollar este tipo de propuestas, de acuerdo a Miranda (2018), que menciona que los proyectos interdisciplinarios forman parte del campo de actividad científico y su objetivo debe ser un producto interdisciplinario relacionado con los intereses de los estudiantes que demuestre los conocimientos y habilidades adquiridos durante el año. y promover los valores transversales, la cooperación, el emprendimiento y la creatividad.

De esta forma, posibilita aplicar la teoría de manera concreta, flexible, exploratoria y auténtica, convirtiéndola en un aprendizaje importante que se conserva a largo plazo en la memoria de los procesos y en la experimentación concreta de los procesos. conocimientos teóricos. Este trabajo hace una propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios, cuyo propósito es desarrollar el autoaprendizaje y el trabajo independiente, apoyado en metodología de investigación, explicaciones de conceptos sencillos y ejemplos prácticos con todo el proceso y uso de herramientas necesario para todos.

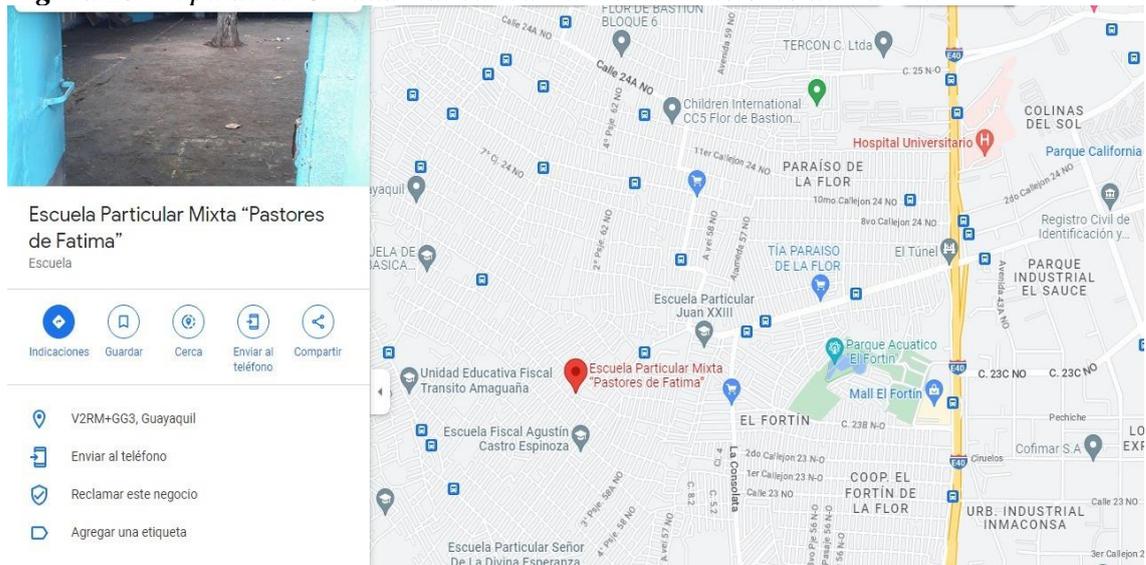
La propuesta pretende que se dé un aprendizaje entre pares, por lo que se utilizó a través de la investigación bibliográfica para diagnosticar la importancia de cierto material en la enseñanza, combinando destrezas, habilidades, actitudes, contenido dosificado con estándares de seguridad relevantes y vocabulario fácil de entender. porque es un material de aplicación simple y funcional con claras instrucciones paso a paso y sigue un proceso lógico.

Capítulo 5: Propuesta de intervención

Contextualización de la Institución

- **Distrito 09D08 Zona 08**
- **Georreferencia:**

Figura 23 Mapa de la Unidad Educativa Particular Pastores de Fátima



Fuente: Google Map

- **Cantón:** Guayaquil
- **Parroquia:** Pascuales
- **Provincia:** Guayas

Misión

Formar líderes, con alto nivel académico, capaces de desarrollar al máximo sus potencialidades a través de una educación integral basada en la ética y los valores humanos, el estudio de la ciencia, la tecnología, la investigación, el conocimiento de la multiculturalidad y el respeto a las necesidades del desarrollo humano y las políticas de la educación internacional.

Visión

En 3 años, ser la institución de mayor calidad educativa de Pascuales, la cual entregue a nuestra sociedad ecuatoriana y al mundo entero, líderes con intereses multinacionales, preparados para enfrentar la transformación social y asumir con liderazgo y excelencia, la tecnología y globalización, de la mano de la ética y los valores humanos.

Participantes involucrados en la propuesta.

Los participantes que intervienen son las 2 docentes y los 70 estudiantes de Tercer Grado EGB Nivel Elemental

Objetivos de la propuesta

General

Conocer los recursos y espacios que estimulan la creatividad de los estudiantes de Tercer Grado EGB Nivel Elemental a través de la práctica de proyectos interdisciplinarios.

Específicos

Analizar el nivel de influencia de los recursos y espacios en la creatividad de los estudiantes de EGB Nivel Elemental a través de la práctica de proyectos interdisciplinarios.

Investigar la incidencia del trabajo docente con recursos y espacios que estimulen la creatividad de los estudiantes de EGB Nivel Elemental a través de proyectos interdisciplinarios.

Proponer recursos y espacios para estimular la creatividad de los estudiantes de Tercer Grado EGB Nivel Elemental a través de la práctica de proyectos interdisciplinarios.

Justificación de la propuesta

Cuando se piensa en el salón de clases se tiene en mente usualmente una infraestructura simple de bancas, escritorio para la docente, una silla y una pizarra, Es lo que se desea cambiar con la presente propuesta, al adecuar espacios donde los estudiantes pueden realizar diversas actividades con la finalidad que se pueda desarrollar y elaborar los proyectos interdisciplinarios y el aprendizaje ABP asociado con la creatividad.

Ya en los apartados anteriores tenemos claro lo que es la creatividad y los proyectos interdisciplinarios, ahora tenemos que conocer como adecuar estos espacios de aprendizaje donde el estudiante mediante la creatividad llevará su proceso de aprendizaje.

Los espacios creativos son espacios limitados y específicos que se encuentran en el aula de preescolar y en el primer período de educación básica. De esta forma, el docente coloca materiales o recursos en distintas áreas de la clase con diferentes objetivos de aprendizaje. En estos espacios creativos los escolares trabajan solos, en parejas o en grupos, normalmente eligiendo la tarea que van a realizar, planificando el trabajo y el tiempo, y preparándose para realizarla.

El docente debe dar la posibilidad de trabajar tanto individual como colectivamente, porque todas estas formas ofrecen diferentes posibilidades para dar diferentes respuestas. Los espacios creativos colectivos son organizaciones grupales

en forma de talleres, en los que un pequeño grupo de estudiantes que tienen características comunes y reaccionan a una decisión previa (grupos de la misma edad y con los mismos intereses se agrupan según los conocimientos adquiridos previamente o la disposición para trabajar en el mismo campo).

Metodología de intervención de la propuesta

Espacios creativos es una propuesta de estrategia que ayuda a alternar el trabajo organizado con el trabajo libre. Los materiales y propuestas de trabajo que el niño encuentra en ellos posibilitan la comunicación entre él y su entorno, y que hacen que su experiencia descansa sobre el equipaje en manos del niño y la niña, para que puedan ir en busca de nuevos puntos de vista y puntos de vista. amplía significativamente tus conocimientos

MEC (1997) presenta los ángulos de trabajo como una forma estimulante, flexible e individual. Aunque tradicionalmente se denominan espacios creativos, las aulas donde se desarrolla el juego también pueden denominarse zonas, áreas, salas, etc. La escuela, como institución encargada de la educación de los niños y niñas, debe tener en cuenta la historia del niño, la cual está conformada por los logros y progresos de su entorno familiar y social.

Cada estudiante es diferente; sus experiencias previas, intereses y habilidades deben ser el punto de partida de su educación. Tampoco tienen la misma capacidad para adquirir y consolidar lo aprendido. Por lo tanto, es importante respetar su ritmo y sincronización personal. Teniendo en cuenta que no todos los niños tienen las mismas necesidades ni el mismo ritmo de trabajo, se debe encontrar un marco adecuado que permita tener en cuenta esta diversidad.

Organizar las lecciones según ángulos es una estrategia pedagógica que responde a la necesidad de integrar las actividades de aprendizaje con las necesidades básicas del niño, en otras palabras, es un intento de mejorar las condiciones que le permitan participar activamente en la formación de su conocimiento. En conclusión, se dice que en esta etapa de formación (7-9 años) no es necesario distinguir entre un espacio creativo y un lugar de trabajo. Algunos autores definen el "espacio" como un espacio donde el niño realiza todo tipo de juegos espontáneos, solo o en grupo; y el "taller" como espacio donde se obtienen aprendizajes más o menos científicos a través de consignas más o menos circunscritas.

Considerando las características de los niños a esta edad, se considera artificial romper la simbiosis de juego y aprendizaje en comunicación constante con otros niños y adultos. Los espacios creativos de juego, son una de las actividades favoritas de los niños en educación infantil. Después de una actividad guiada larga (a esta edad se cansan y hay que planificar tareas cortas y cambiarlas a menudo) quieren empezar a jugar libremente. El juego es necesario para su práctica y desarrollo los cuales suelen ser simbólicos e imitan los roles de la vida adulta.

Características de los espacios creativos

Para establecer un rincón adecuado es necesario:

- Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- El rincón debe ser atractivo.
- Darle contenido suficiente para toda la sesión.
- Que favorezca la autonomía.

- Que desarrolle la creatividad.
- Que permita la interrelación y la actividad en grupo.
- Que podamos cambiarlo a lo largo del curso al menos quimestralmente.
- Que sus objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- Que sea fácilmente evaluable.
- Para que un rincón sea operativo el número de estudiante por espacio debe ser de 5-6 como máximo.

Objetivos de trabajar por espacios creativos

- Dar la posibilidad a los niños de desarrollar todas sus facetas intelectuales, afectivas y sociales.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño.
- Perder el miedo a equivocarse.
- Estimular el razonamiento lógico y la deducción a partir de la experimentación.
- Encontrar diferentes soluciones para resolver un problema.
- Conseguir más autonomía en la realización de las tareas.
- Adquirir experiencias directas.

Actividades

Dinámica de los espacios creativos

Lo primero será establecer un número adecuado de espacios creativos en función de la ratio y de los recursos de nuestra aula

Espacio Creativo # 1 Matemática

Existe la necesidad de promover condiciones que puedan transformar las matemáticas del salón de clases a un ambiente donde los estudiantes desarrollen experiencias de aprendizaje que fomenten procesos de descubrimiento e indagación a través de estrategias de aprendizaje que promuevan la creación de conocimiento y el desarrollo del pensamiento matemático.

Señalamos la necesidad de crear de forma sistemática y organizativa aquellos espacios, ambientes o “ambientes de aprendizaje”, donde los estudiantes participen consciente y activamente en sus procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta la problematización del conocimiento matemático y las formas de presentarlo. uso que propicie procesos analíticos y reflexivos en el aula que den sentido y trascendencia a las actividades matemáticas.

Actividad # 1

Nombre: Construcción de los signos mayor, menor e igual

Objetivo de la actividad: Diferenciar la utilización del uso de los signos mayor, menor e igual

Proceso:

- Para esta actividad necesitarás las cajitas y algunos archivos imprimibles que puedes descargar gratis.
- Manipulando las reglas, la pregunta es qué número es mayor o menor.
- Es importante que sepa qué número es mayor primero para que luego pueda escribirlo y finalmente, cuando domine estas dos etapas, pueda ingresar el signo mayor que, menor que e igual.

Materiales:

Caja de cartón, fichas con números, tapillas o cuentas, fichas con los signos.

Figura 24 Signos mayor, menor e igual



Fuente: Google

Espacio Creativo N# 2 Lengua y Literatura

El ambiente de lectura ofrece importantes aprendizajes, el desarrollo de la curiosidad, la creatividad y la imaginación, en la realización de las actividades de lectoescritura, consiste en la vivencia a través de diversos materiales, como revistas, álbumes ilustrados, páginas, afiches, recortes de periódicos, muñecos, peluches,

materiales audiovisuales. libros, cuadernos, donde se pueden escribir o dibujar cuentos, cuentos, estos materiales se colocan en repisas y repisas de lona, donde luego de su uso se colocan en su lugar. El profesor también se asegura de que todos los materiales se utilicen para lograr el logro que fomenta la participación.

Actividad # 2

Nombre: Lectura dramatizada/ teatro leído

Objetivo de la actividad: Expresar emociones e ideas mediante la representación de personajes.

Proceso:

Los estudiantes realizan u observan lecturas dramatizadas de textos para incrementar el interés, la motivación y la comprensión. Además, verán videos para replicar el dramatizado

Materiales:

Disfraces, libros o cuentos, foamix, tempera, cartón, goma, papel bond.

Figura 25 Lectura dramatizada/ teatro leído



Fuente: Google

Espacio Creativo N# 3 Ciencias Naturales

Según el modelo ecológico de Doyle, la enseñanza-aprendizaje incluye, entre otras cosas, la interacción social. Hablando de interacción, es importante subrayar que este concepto asume un ambiente de aprendizaje, es decir, un espacio que envuelve al alumno cuando participa en la enseñanza-aprendizaje y que se compone de elementos tanto materiales como psicológicos, sociales y ambientales. Todos estos elementos juntos afectan el aprendizaje de los estudiantes.

Ambiente significa el espacio donde se desarrollan las funciones de dicho proceso. En esta investigación, discutimos la creación de un ambiente propicio para una verdadera enseñanza-aprendizaje en el campo de las ciencias naturales en la educación básica.

Actividad # 3

Nombre: Experimento de germinación de la semilla

Objetivo de la actividad: Experimentar los procesos de la planta mediante el proceso de germinación de la semilla

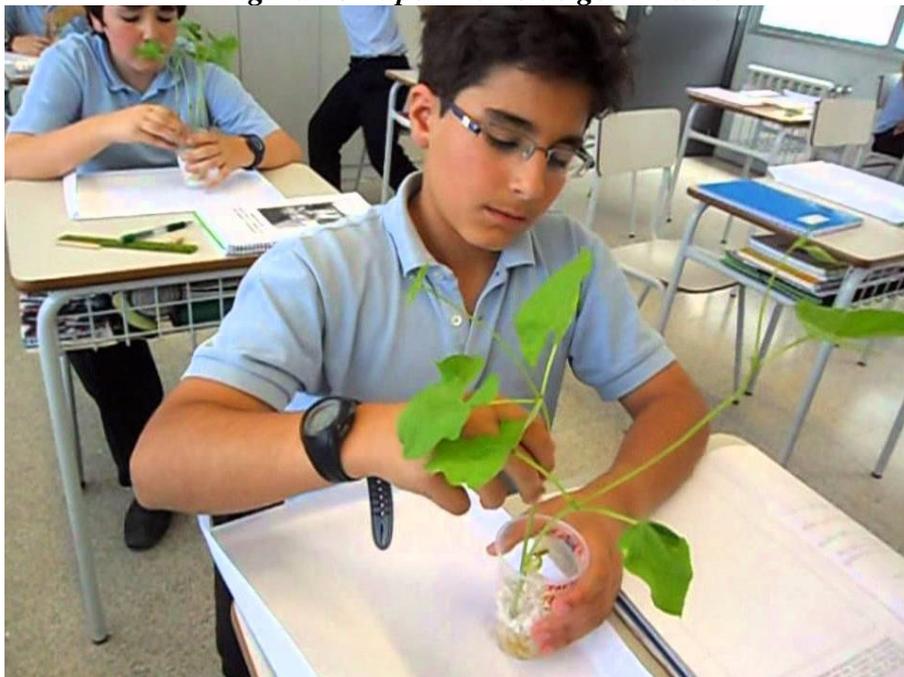
Proceso:

- Ponemos una capa de algodón de unos 2 cm de grosor en el fondo del recipiente de nuestra elección.
- Regamos algodón. Podemos ayudarnos con una jeringuilla. Lo principal es que no se atasca. Bien empapado sí, pero ni un charco.
- Ponemos las semillas en la capa inferior de algodón.

- Presionamos las semillas ligeramente contra el algodón para asegurar su buen contacto, brindándoles la humedad que necesitan para la germinación.
- Ponemos otra capa superior de algodón humedecido para cubrir la semilla y listo.
- Ponemos el contenedor cerca de la luz. No necesitan sol directo, sino luz. Y una temperatura agradable, alrededor de 20-25°. Y ya tenemos las condiciones necesarias para que los niños vean como brota el tallo durante los días.

Materiales: vaso o recipiente, algodón, un poco de agua, lentejas.

Figura 26 Experimento de germinación



Fuente: Google

Espacio Creativo N# 4 Estudios sociales

El ambiente escolar debe ser muy cálido y agradable, el espacio físico puede ser reducido, pero con una adecuada organización y distribución, el aula promueve un aprendizaje significativo y gratificante. Herramientas del Rincón de Ciencias Sociales: Diarios de Estudio de Varias Fechas Civiles, Altar de Símbolos Patrios, Atlas Geográfico e Histórico, Maqueta, Folletos, Guías de Viaje, Brújula, Parabrisas.

Actividad # 4

Nombre: La bandera

Objetivo de la actividad: Reconocer mediante trabajos artísticos el significado e historia de la bandera como símbolo patrio.

Proceso:

- Recorta la bandera y píntala, luego expone el significado de sus colores.

Materiales:

Hoja evaluativa, pincel, témpera, sorbete

Figura 27 La bandera trabajo artístico



Fuente: Google

Espacio Creativo N# 5 recreativo

El ambiente artístico se utiliza para brindar un aprendizaje significativo, desarrollar la curiosidad, la creatividad y la imaginación, la práctica de actividades artísticas implica ganar experiencia con diferentes materiales como cera para modelar, temple, hojas de trabajo, lienzo de caballete, rotuladores, pinturas, cartulina, fomix, pinceles, fieltro, papel adhesivo y materiales artísticos expresivos que actúan a través del cuerpo, tales como instrumentos musicales, vestuario, música, con el objetivo de promover su desarrollo holístico y armónico en un ambiente formativo, educativo y emocional vivencial. Además, platos, cuerdas, palos, conos, huecos, esteras, con los que podrá adquirir habilidades, hábitos, valores y desarrollar la independencia, la creatividad y las actitudes necesarias en la actividad personal y social.

Actividad # 6

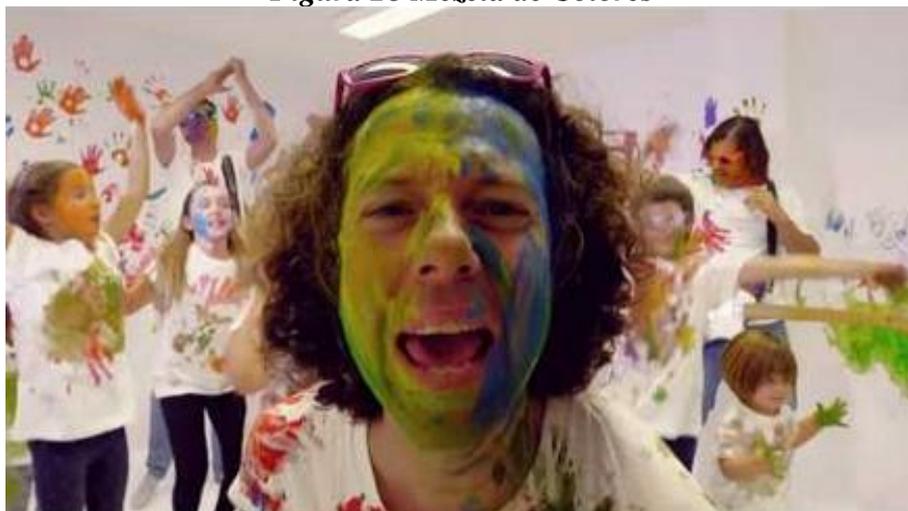
Nombre: Mezcla de colores.

Objetivo de la actividad: Reconocer mediante trabajos artísticos el significado e historia de la bandera como símbolo patrio.

Proceso:

- Perfecto para un día caluroso.
- Congela algunos cubos de pintura (2 o 3 de los colores primarios) y llévenlos afuera al sol para que se derritan mientras pintan.
- Cuando se mezclen vean qué colores se hace

Figura 28 Mezcla de Colores



Fuente: Google

Materiales y recursos

Cada espacio creativo tiene material correspondiente a cada campo o zona, y tanto los espacios creativos como el material varían según la edad de las niñas y los niños:

- Materiales bien organizados.
 - Materiales y organización que favorezcan el juego libre.
 - Materiales y arreglo provocativo.
 - Materiales y organización que permitan actividades individuales y en pequeños grupos; y actividades que requieren atención, manipulación y movimiento.
- Teniendo en cuenta el espacio disponible, el docente debe anticipar qué estructura quiere organizar y qué método utilizará.

Los materiales son una herramienta en la implementación del proyecto educativo de cada escuela. Es importante que el docente analice qué objetivos

pretende alcanzar con el material que utiliza, en base a qué criterios lo comparte en la clase, cómo contribuye a los mecanismos de creación de pensamientos y qué actitud adopta el docente frente al líder de la tarea de entrenamiento.

Puntos generales a considerar:

- Cada espacio creativo debe tener el material necesario: no demasiados objetos que aturdan y engañen a los niños; y no muy pocos, porque limitan la jugabilidad y pueden generar discusiones.
- El material debe ser accesible a los niños; Esto no quiere decir que ofrecemos todo y estamos siempre disponibles para usted.
- Para favorecer el uso del material y la independencia del niño, se deberá presentar de forma organizada y fácilmente reconocible: cajas, cestas, con los correspondientes símbolos, fotografías y dibujos.
- El almacenamiento del material usado es indispensable.
- Se estima que el material cumpla con los requisitos mínimos de seguridad: madera, listones, etc., para evitar astillas; verifique que los bordes de las latas no se corten; use pintura no tóxica; No deje objetos muy pequeños o peligrosos al alcance del niño a menos que el maestro pueda dirigir directamente sus acciones, etc.

Evaluación de la propuesta

La implementación de la propuesta es viable debido a que se emplean recursos que están al alcance de los participantes, además que cuentan con el espacio físico para adecuarlos en el aula, y lo más importante, de acuerdo a lo investigado cuenta con la aceptación y, colaboración de todos los miembros de la institución que intervienen en la propuesta planteada en el presente documento.

Para evaluar la propuesta, se deben construir instrumentos que muestren su eficacia y factibilidad, tales como: Lista de cotejo, ficha de observación, cuadro de doble entrada, entre otros.

Aquí se propone una ficha de observación para evaluar el progreso de los estudiantes en los espacios implementados para ver el desarrollo de su creatividad al elaborar proyectos interdisciplinarios:

Criterios a observar en los Estudiantes	Se observa	No se observa
Interactúan con sus compañeros.		
Realizan más preguntas y tienen más inquietudes los estudiantes.		
Los estudiantes se motivan a realizar las actividades.		
Los estudiantes respetan las opiniones de sus compañeros.		
Proponen actividades y las realizan que programan.		
Usan recursos interactivos que evidencia el desarrollo de la creatividad.		
Son más recursivos al realizar las actividades en clases		
Las actividades que desarrollan en clases permiten la retroalimentación de lo aprendido.		
Los espacios implementados permiten elaborar proyectos interdisciplinarios		
Se evidencia la metodología activa de enseñanza - aprendizaje.		
El bienestar emocional de los estudiantes ha mejorado.		

Conclusiones

En este trabajo de acuerdo a las investigaciones realizadas, se puede concluir lo siguiente:

En el trabajo diario que se realiza en la Unidad Educativa Particular “Pastores de Fátima”, se observa el uso excesivo de dispositivos tecnológicos en los estudiantes de EGB nivel elemental, lo que provoca poca participación en las clases, las clases se enfocan mucho en los contenidos, los estudiantes son callados y temerosos de proponer situaciones distintas a las dadas por el docente, no existen actividades donde el estudiante tenga la libertad de expresar sus ideas y opiniones, ya que los estudiantes siguen los patrones que dan los docentes.

Es por ello que se ha analizado las actividades y herramientas que utilizan los docentes para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños EGB Nivel elemental, se observó que en las aulas no se realizan muchas actividades creativas donde el estudiante pueda demostrar sus potencialidades creativas, que tanto docentes, como directores están muy preocupados de que se cumpla al 100% la malla curricular, los docentes enseñan un patrón didáctico que los estudiantes deben seguir.

Es por eso que se considera, que se necesita una propuesta donde se contemple recursos y espacios para estimular la creatividad de los estudiantes de EGB Nivel Elemental a través de la práctica de proyectos interdisciplinarios. Ya que se están produciendo cambios en la educación actual que exigen la aplicación de métodos activos, técnicas dinámicas, procesos de investigación y la elección de recursos interesantes que posibiliten la producción de material concreto, lo que se refleja en la guía contextual de este documento, donde se fortalece la interdisciplinariedad. trabajo de investigación y de forma clara y concreta en cada

práctica, con el objetivo de obtener material de apoyo que favorezca el aprendizaje mutuo y la consecución del objetivo previsto.

Esta propuesta se basa en la investigación recopilada en el marco teórico y las vivencias como docente en la práctica diaria en el aula, que apunta a la multidisciplinariedad, con material tangible que el docente utiliza en el aula para consolidar conocimientos importantes obtenidos a través de la manipulación y autoevaluación, por lo que su importancia en el aprendizaje de los estudiantes de primaria permite la aplicación de contenidos multidisciplinarios en su elaboración. materiales no solo como proyecto educativo sino también como estrategia didáctica para lograr el aprendizaje a través de la manipulación.

Recomendaciones

Al realizar esta investigación, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

Los docentes y padres de familia, deben hablar con los estudiantes para que se dosifique el uso de dispositivos tecnológicos en los estudiantes en la Unidad Educativa Particular “Pastores de Fátima”.

Los docentes deben cambiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que debe realizarse con componentes previamente desarrollados que permitan al educando interactuar en un ambiente dinámico, reflexivo, exploratorio e interesante, teniendo en cuenta su realidad y necesidades educativas.

Los docentes deben capacitarse en metodologías de trabajo como la aquí planteada, ya que la disponibilidad de materiales de investigación y científicos permite a los docentes crear, actualizar y mejorar sus estrategias didácticas con el objetivo de crear espacios activos y más dinámicos para sus estudiantes, independientemente de la materia o nivel que estén desarrollando, teniendo siempre en cuenta el ritmo de aprendizaje y su propósito.

Finalmente, se requiere que se haga uso de la propuesta planteada en este trabajo, ya que la enseñanza requiere recursos y materiales innovadores que guíen a los estudiantes a observar, experimentar, manipular, probar y construir; que su aprendizaje sea progresivo, flexible, dinámico y evite la monotonía y la rutina; que genera participación individual y grupal, promueve la cooperación para lograr una educación de calidad. El docente tiene la oportunidad permanente de crear y estructurar los materiales y estrategias didácticas más adecuadas a las demandas del

aula, por lo que es importante generar guías didácticas que puedan ser compartidas y socializadas para que otros docentes puedan mejorar sus prácticas.

Referencias

- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., & Ibarretxe, G. (2009). *10 ideas claves. El aprendizaje creativo*. Barcelona: Graó.
- Álvarez de Eulate, C. Y., & Gallego, L. V. (2006). *Planificar desde competencias para promover el aprendizaje*. Bilbao: Universidad de Deusto. doi:<https://bit.ly/3y3O1aP>
- Aparicio, O. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas para la investigación escolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 11(1), 1-20. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0003-3535-6288>
- Aparicio, O., & Ostos, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 11(2), 1-20. Obtenido de <https://orcid.org/0000-0003-3535-6288>. <https://orcid.org/0000-0002-6477-9872>
- Blanco Aspiazu, O., Díaz Hernández, L., & Cárdenas Cruz, M. (2011). El método científico y la interdisciplinariedad en el abordaje del Análisis de la Situación de Salud. *Educación Médica Superior*, 25(2), 29–39. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s0864-21412011000200003
- Blanco, P. (2001). *Introducción a la Sociología de la Educación*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Bravo, D. (2009). Desarrollo de la Creatividad en la Escuela,. *Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica*, 44, 1-131. Obtenido de <http://www.slideshare.net/michaelgeovanny/desarrollo-de-la-creatividad-en-la-escueladelfina-bravo-figueroa>

- Capriata, C. (12 de Septiembre de 2016). *Educación*. Obtenido de Obtenido de <https://www.educacionperu.org/el-docente-creativo/>
- Csikszentmihalyi, M. (2000). *Fluir. Una psicología de la felicidad*. . Barcelona: Kairós.
- De Almeida, R. R., Santos, M. F., & Porto, J. C. (2017). Lectura de textos ficcionales y el enfoque escolar de literatura: contribuciones para una Pedagogía de la Elección. *Revista Interamericana de Educación, Pedagogía y Estudios Culturales*, 9(1), 35-51. doi:<https://doi.org/10.22490/25391887.1925>
- Díaz, A. (2014). *Percepción del Alumnado y profesorado en el desarrollo de la creatividad en la educación obligatoria*. Bogotá: Trabajo de fin de grado. Facultad ciencias de la educación.
- Domínguez, V. (2018). *Ed. Campus Educación*. Obtenido de Revista Digital Docente: Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/creatividad-la-enseñanza/>
- Enríquez, S. (2019). *Proyectos escolares y aprendizajes para la vida en el desarrollo del*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Espinoza, L., & Rodríguez, R. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 110-132. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.23913/ride.v7i14.276>
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: a escuela. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 1-18. Obtenido de Recuperada de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596002>
- Ferreiro, R. (2012). La pieza clave del rompecabezas del desarrollo de la creatividad: la escuela. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio*

en *Educación*, 10(2), 1-18. Obtenido de Recuperada de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55124596002>

Ferreira, H. A. (2014). Mesas Socioeducativas para la Inclusión y la Igualdad. Un programa "De todos con todos". Una experiencia en construcción. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 7(2), 1-30.
doi:<https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0002.01>

Fuentes, C., & Torbay, A. (2004). Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio personal. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2(1), 1-20. Obtenido de
<http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol2n1/Fuentes.htm>

García, J. (1998). La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo. *Revista Educación y Pedagogía*, 10(21), 145-173.
Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2565376>

Goleman, D., Bennett, L., & Barlow, Z. (2012). *Eco Literate: How educators are cultivating emotional, social and ecological intelligence*. San Francisco: Jossey-Bass, Ed.

Gómez, V. (2018). *El Valor Del Aprendizaje Basado En Proyectos Con Tecnologías : análisis de prácticas de referencia*. Salamanca: INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.

- Hurtado. (2010). *Metodología de la Investigación*. . Obtenido de https://evaposgrado.puce.edu.ec/202002/pluginfile.php/135988/mod_resource/content/1/2.-J-Hurtado-de-Barrera-Elproyecto de Investigación 7a edición.pdf
- Jama-Zambrano, V. R., & Cornejo-Zambrano, J. (2018). Las Didácticas Mentefactuales Proposicionales como propuesta innovadora en el proceso enseñanza aprendizaje del área de Desarrollo de Pensamiento en los estudiantes. *Polo Del Conocimiento*, 3(3), 65–87. doi:<https://doi.org/10.23857/PC.V3I3.445>
- Klimenko, O. (2008). La Creatividad Como Un Desafío Para La Educación Del Siglo XXI: Um Desafío Para A Educação Do Século Xxi. *Educación Y Educadores*, 11(2), 191-210. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&Pid=S0123-129420008000200012&ing=En&TIng=Es
- Konieczny, P. (2015). Lorenzo García Aretio: bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 8(1). doi:<https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2015.0001.08>
- Langer, E. (2016). La construcción de confianza para el estudio de prácticas de resistencia en la escolarización de jóvenes en contextos de pobreza urbana. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 9(2), 1-20. doi:<https://doi.org/10.22490/25391887.1945>
- Ley orgánica de educacion intercultural LOEI. (2021). *Ministerio de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2021/05/Ley->

Organica-Reformatoria-a-la-LeyOrganica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf

Llano-Arana, M., Gutiérrez-Escobar, A., Stable-Rodríguez, M., Núñez-Martínez, R., Masó-Rivero, B., & Rojas-Rivero, L. (2016). La interdisciplinariedad: una necesidad contemporánea para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. *Medisur*, 14(3), 1-7. Obtenido de <https://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/3289>

Longchamp-Gés, N. M., Escalona-Vázquez, I., & Céspedes-Quiala, A. (2018). La interdisciplinariedad: algunas consideraciones desde la carrera Licenciatura en Educación Preescolar. *Maestro y Sociedad*(4), 176-183. Obtenido de <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/3905>

Manríquez, L., Carrasco, M., Navarro, M., Rivera, M., & Pizarro, T. (2006). *Creatividad y profesores. Revista Iberoamericana de educación*. Chile: Universidad de Antofagasta.

Manuri, B. (2002). *¿cómo educar la creatividad? En Pino Parini Los recorridos de la mirada*. Barcelona: Editorial Paidós.

Martín, A., & Rogríguez, S. (2015). Motivación en alumnos de Primaria en aulas con metodología basada en proyectos. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*(1), 058-062. doi:<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.01.314>

Mineduc. (2017). *Instructivo de los Proyectos Escolares*. Obtenido de Obtenido de: <https://bit.ly/3BL5RRb>

Ministerio de Educación . (2021). *Ministerio de Educación del Ecuador*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/#:~:text=La%20Educaci

%C3%B3n%20General%20B%C3%A1sica%20en,la%20innovaci%C3%B3n
%20y%20la%20solidaridad

- Miranda, E. (2018). Gestión institucional de proyectos educativos. *Varona. Revista Científico Metodológica*(66), 1-8.
- Moreira-Chóez, J. S., Beltrón-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de Las Ciencias*, 7, 915–924. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/3708%0A>
- Palacios, Y. (2010). Educación emocional y creatividad en la I y II etapa de Educación Básica. *Revista de Investigación*, 34(71). Obtenido de http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S10102914201000300013&lng=es&nrm=isoFull&tlng=es
- Paredes Daza, J., & Sanabria Becerra, W. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25), 144-158.
- Pareja, D., Santos, M., & Leiva, J. (2021). Conciencia educativa intercultural del profesorado universitario a través de fondos de conocimiento en tiempos de pandemia. *Revista Ciencia de educación. Cuestiones Pedagógicas*, 1(30), 11-24. doi:<https://doi.org/10.12795/CP.2021.i30.v1.01>
- Pérez, A., & Trijillo, F. (2018). *Kit de Pedagogía y TIC. Aprendizaje basado en proyectos*. Obtenido de Obtenido de: <https://bit.ly/3t5M9f2>
- Pérez, T. (2014). Colombia: de la educación en emergencia hacia una educación para el posconflicto y la paz. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 7(2), 1-22. doi:<https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0002.06>

- Pineda Rodríguez, E. (2021). Estrategias didácticas constructivistas para el desarrollo de competencias genéricas en la asignatura de Biología del Nivel Medio Superior. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 8(15), 1-23. Obtenido de <https://ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/739>
- Robinson, K. (2012). *Busca tu elemento*. Barcelona: Empresa activa.
- Rodríguez, N. (2004). Retos de la formación de docentes en Venezuela. *Revista de Pedagogía*, 25(73), 03-12.
- Rojas. (2016). *Tipos y Técnicas de investigación*. Buenos Aires: Lumen.
- Romo, M. (1997). *Psicología De La Creatividad*. España, Madrid: Paidós.
- Ruíz, S. (2010). *Práctica educativa práctica educativa práctica educativa y creatividad y creatividad en educación infantil. Tesis doctoral*. Málaga: Facultad ciencias de la educación, Universidad de Málaga, 33-306. Obtenido de http://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/4618/TDR_RUIZ_GUTIERREZ.pdf?sequence=6
- Runco, M. (2008). New Horizons in Education. California State University, Fullerton, 1(1), 1-7. Obtenido de Recuperado de: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ832901.pdf>
- Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Actualidad*, 1, 1-4. Obtenido de http://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf
- Shaheen, R. (2010). Creativity and Education. *Scientific research*, 1(3), 166-169.
- Silva Monsalve, A. M., Mendoza Girado, J. F., & Girado Ruiz, A. I. (2018). Prevención del consumo de sustancias psicoactivas. Un aporte desde la neurociencia y el aprendizaje basado en proyectos ABP. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 107–126. doi:<https://doi.org/10.35362/RIE7813214>

- Tahull, J. (2016). Modernidad, educación y género. El proyecto inacabado. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 9(2), 159-178. doi:<https://doi.org/10.22490/25391887.1947>
- Véliz, A., & Gámez, C. (2021). Competencias del Docente Creativo para la enseñanza de una segunda lengua. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitraria YACHASUN*, 5(9), 2697-3456. Obtenido de Obtenido de www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/152/259
- Vera, O. (2016). El aprendizaje basado en problemas y la medicina basada en evidencias en la formación médica. *Revista Médica La Paz*, 22(2), 1-23. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S172689582016000200013&script=sci_arttext
- Villegas, B. (2008). Estrategias docentes en el desarrollo de la creatividad escolar. *Universidad Valle del Momboy y Universidad Nacional Abierta sede Trujillo*, 5(3), 1-20. Obtenido de Recuperado de: <http://www.publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/592/1486>

ANEXOS

Anexo 1. Preguntas de encuesta a docentes

Las encuestas a docentes constan de 12 preguntas, que son las siguientes:

1. ¿Considera importante que la creatividad sea parte del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí _____ *No* _____

2. ¿Con qué frecuencia aplica las actividades lúdicas en las asignaturas que imparte?

Siempre _____ *Rara vez* _____ *Nunca* _____

3. ¿Usted considera que se empleen dinámicas y juegos para el desarrollo de las actividades académicas?

Sí _____ *No* _____

4. ¿Usted considera que la ejecución y desarrollo de actividades creativas fomenta el aprendizaje significativo?

Sí _____ *No* _____

5. ¿Considera usted que la creatividad beneficia al aprendizaje significativo?

Muy de acuerdo _____ *De acuerdo* _____ *Indiferente* _____ *De acuerdo* _____

6. ¿Cree usted que los estudiantes son más participativos cuando emplea actividades creativas?

Si _____ *No* _____ *A veces* _____

7. ¿Considera que deben organizar espacios para la creatividad para el desarrollo de las actividades de las diferentes asignaturas?

Muy de acuerdo _____ *De acuerdo* _____ *Indiferente* _____ *De acuerdo* _____

8. ¿Cree que el aplicar los espacios creativos beneficiaría a las actividades del proyecto interdisciplinario?

Sí _____ *No* _____

9. ¿Considera que elaborar el proyecto interdisciplinario fortalece las competencias de los estudiantes?

Sí _____ *No* _____

10. ¿Considera que la metodología ABP es la adecuada para nivelar los dos años de educación afectados por la pandemia?

Muy de acuerdo _____ *De acuerdo* _____ *Indiferente* _____ *De acuerdo* _____

11. ¿En el proyecto interdisciplinario todos pueden participar aportando con sus habilidades?

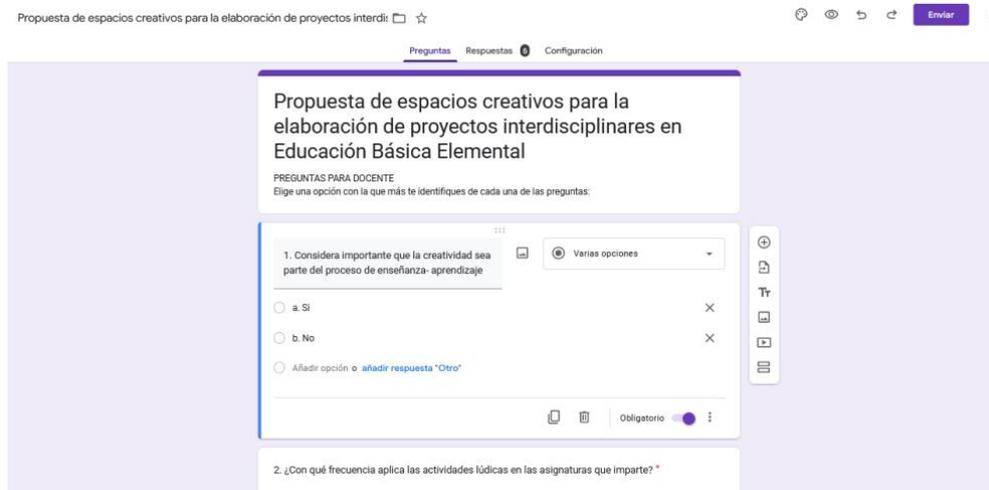
Sí _____ *No* _____

12. ¿Consideras que en el proyecto interdisciplinario la creatividad es una de las destrezas que se desarrollan?

Si _____ *No* _____

Anexo 2. Encuesta para docentes

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSezUu2hVdNRrUDKJo4nB8qBDwzHLr8O6WGMTRdxvlsmbap9fQ/viewform>



Anexo 3. Preguntas de encuesta a estudiantes

Las encuestas a estudiantes constan de 10 preguntas, que son las siguientes:

1. ¿En clases utilizan material de reciclaje para hacer trabajos?

Si _____ *No* _____

2. ¿Para realizar las actividades de matemáticas utilizan cuentas, tapillas u otro material para los cálculos?

Si _____ *No* _____

3. ¿Han realizado collage para la asignatura de Ciencias Naturales?

Si _____ *No* _____

4. ¿En la asignatura de estudios sociales han realizados recorridos en la comunidad u otro lugar?

Si _____ *No* _____

5. ¿Qué tan seguido tienen sorpresas en las clases de algunas de las asignaturas?

Siempre _____ *Rara vez* _____ *Nunca* _____

6. ¿Consideras divertidas las clases de lenguaje?

Si _____ *No* _____ *Rara vez* _____

7. ¿Han visto videos u otro recurso audiovisual para clases?

Si _____ *No* _____ *Rara vez* _____

8. ¿Para las actividades en clases con qué frecuencia utilizan el juego?

Siempre _____ *Rara vez* _____ *Nunca* _____

9. ¿Le gustaría trabajar en grupo con sus compañeros en las diferentes asignaturas?

Si _____ *No* _____

10. ¿Le gustaría tener diversidad de materiales para usar al trabajar en las diferentes asignaturas?

Si _____ *No* _____

Anexo 4. Encuesta para estudiantes

<https://docs.google.com/forms/d/1yE0LORugtok2SRUJZvhDjI5KwPaSD4XTmy0wAJ>

[6x-hq/edit](#)

Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Elemental

PREGUNTAS PARA ESTUDIANTES
Elige una opción con la que más te identifiques de cada una de las preguntas:

1. ¿En clases utilizan material de reciclaje para hacer trabajo?

a) Sí

b) No

Añadir opción o añadir respuesta "Otro"

2. ¿Para realizar las actividades de matemáticas utilizan cuentas, tapillas u otro material para los cálculos?

Anexo 5. Encuestas realizadas

Marca temporal	1. ¿En clases utilizan material de reciclaje para hacer trabajo?	2. ¿Para realizar las actividades de matemáticas utilizan cuentas, tapillas u otro material para los cálculos?	3. ¿Han realizado collage para la asignatura de Ciencias Naturales?	4. ¿En la asignatura de estudios sociales han realizados recorridos en la comunidad u otro lugar?	5. ¿Qué tan seguido tienen sorpresas en las clases de algunas de las asignaturas?	6. ¿Consideras divertidas las clases de lenguaje?	7. ¿Han visto videos u otro recurso audiovisual para clases?	8. ¿Para las actividades en clases con que frecuencia utilizan el juego?
2023/01/18 5:15:50 a.Â m. GMT-5	a) Si	b) No	b) No	a) Si	c) Nunca	c) Rara vez	b) No	b) Rara vez
2023/01/18 5:16:20 a.Â m. GMT-5	b) No	a) Si	a) Si	b) No	b) Rara vez	b) No	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:17:20 a.Â m. GMT-5	b) No	b) No	b) No	b) No	b) Rara vez	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:17:47 a.Â m. GMT-5	b) No	a) Si	a) Si	b) No	c) Nunca	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:18:12 a.Â m. GMT-5	b) No	b) No	b) No	b) No	b) Rara vez	b) No	b) No	b) Rara vez
2023/01/18 5:20:57 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Siempre	a) Si	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:21:32 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	c) Nunca	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:22:03 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Siempre	a) Si	a) Si	a) Siempre
2023/01/18 5:22:38 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	a) Si	a) Siempre	a) Si	a) Si	a) Siempre
2023/01/18 5:23:52 a.Â m. GMT-5	a) Si	b) No	a) Si	a) Si	b) Rara vez	c) Rara vez	b) No	c) Nunca
2023/01/18 5:25:27 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	a) Siempre	c) Rara vez	c) Rara vez	a) Siempre
2023/01/18 5:26:26 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	b) No	b) No	b) Rara vez	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:27:19 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) Rara vez	c) Rara vez	b) No	b) Rara vez
2023/01/18 5:28:19 a.Â m. GMT-5	b) No	b) No	b) No	b) No	b) Rara vez	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez
2023/01/18 5:29:17 a.Â m. GMT-5	a) Si	a) Si	a) Si	b) No	b) Rara vez	c) Rara vez	c) Rara vez	b) Rara vez



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Rojas Acuña, Christian Vicente**, con C.C: **0916736820** autor/a del trabajo de titulación: **Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Elemental** previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **8 de febrero de 2023**

f.

Rojas Acuña, Christian Vicente
C.C: **0916736820**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios en Educación Básica Elemental		
AUTOR(ES)	Rojas Acuña, Christian Vicente		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Mogollón Claudett, Grace Alexandra, Mgs		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Educación		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	8 de febrero de 2023	No. DE PÁGINAS:	85
ÁREAS TEMÁTICAS:	Educación básica, desempeño académico, investigación.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Espacios creativos, proyectos interdisciplinarios, innovación, aprendizaje significativo.		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):

En este trabajo se hace una Propuesta de espacios creativos para la elaboración de proyectos interdisciplinarios para los estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Particular "Pastores de Fátima", ya que es importante que los estudiantes cambien la manera de aprender, así puedan dejar de lado el uso de aparatos tecnológicos que es uno de los motivos que los distraen del objetivo de su aprendizaje. Esta investigación se la hizo los estudiantes y docentes del nivel investigado, además de las autoridades, con una metodología cuantitativa con la que se hizo la aplicación de instrumentos como encuestas a los estudiantes, y a los docentes y directivos de la institución con la que se recogió información. Al hacer el análisis de la información, se concluyó que es necesario la implementación de innovaciones en la mejora de las prácticas docentes, cambiar la experiencia de contenidos de los estudiantes para que se incentiven a adquirir conocimientos. de manera creativa para lograr la conexión de los nuevos conocimientos con los ya aprendidos, para que se produzca un aprendizaje significativo. Se propone adecuar espacios para que fortalezca la creatividad de los estudiantes y desarrollen la elaboración de los proyectos interdisciplinarios donde todos los estudiantes mediante el aporte de sus capacidades puedan cumplir con la finalidad que es aprender y lograr mejorar proceso de adquisición de conocimiento.

Palabras Claves: Espacios creativos, proyectos interdisciplinarios, innovación, aprendizaje significativo.

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4- 0994522864	E-mail: rojasacunachristian@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.	
	Teléfono: +593-4-0985853582	
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	