



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)**



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN  
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCION: EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA**

LA CREATIVIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA JUAN MONTALVO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024 DEL  
CANTÓN BABA.

**AUTORA:**

Fuentes Villavicencio Narcisa Alexandra

**TUTORA:**

Msc. Mora Angelica

Babahoyo, 2023



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)**



## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber permitido cumplir una meta más en mi vida, a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, institución de educación superior donde se realice esta investigación, a los estudiantes que participaron de este estudio de la Unidad Educativa Juan Montalvo y de manera especial, mi profundo agradecimiento a la Msc. Angelica Mora, quien con sus conocimientos y experiencias supo guiar con dedicación y paciencia la realización de este Proyecto investigativo.

Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)**



**DEDICATORIA**

Por haber inspirado mis ideales y brindarme su apoyo incondicional dedico de manera especial este trabajo A mis hijos y esposo razón de mi vida.

Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

## ÍNDICE DE GENERAL

<b>Contenido</b>	
AGRADECIMIENTO .....	2
DEDICATORIA.....	3
CERTIFICACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICADO FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO PROBATORIO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA SUSTENTACIÓN.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE DE GENERAL .....	4
ÍNDICE DE TABLAS.....	6
ÍNDICE DE FIGURAS.....	7
RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10
<b>CAPÍTULO I.- INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1. Contextualización de la situación problemática.....</b>	<b>12</b>
<i>1.1.1. Contexto Internacional .....</i>	<i>14</i>
<i>1.1.2. Contexto Nacional.....</i>	<i>15</i>
<i>1.1.3. Contexto Local .....</i>	<i>16</i>
<b>1.2. Situación problemática .....</b>	<b>16</b>
<b>1.3. Planteamiento del problema.....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.1. Delimitación de la investigación.....</b>	<b>17</b>
<b>1.4. Justificación.....</b>	<b>18</b>
<b>1.5. Objetivos de investigación.....</b>	<b>18</b>
<b>1.5.1. Objetivo general .....</b>	<b>18</b>
<b>1.5.2. Objetivos específicos.....</b>	<b>19</b>
<b>1.6. Hipótesis .....</b>	<b>19</b>
<b>CAPÍTULO II.-MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>20</b>
<b>2.1. Antecedentes.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2. Bases teóricas.....</b>	<b>30</b>
<b>CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA .....</b>	<b>45</b>
<b>3.1. Tipo y diseño de investigación.....</b>	<b>45</b>
<b>3.2. Operacionalizacion de variables.....</b>	<b>47</b>
<b>3.3. Población y muestra de investigación.....</b>	<b>48</b>
<b>3.3.1. Población.....</b>	<b>48</b>

3.3.2. Muestra .....	48
3.4. Métodos Técnicas e instrumentos de mediación .....	48
3.4.1. Métodos .....	48
3.4.2. Técnicas .....	48
3.3.4. Instrumentos .....	49
3.6. Aspectos éticos .....	49
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADO Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>51</b>
4.1. Resultados .....	51
4.1.1. Resultados estadístico Inferenciales .....	63
4.2. Discusión .....	65
<b>CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>67</b>
5.1. Conclusiones .....	67
5.2. Recomendaciones .....	67
5.3. Propuesta Teórica de Aplicación .....	68
5.3.1. Propuesta de aplicación de resultados .....	68
5.3.1. Alternativa Obtenida .....	68
5.3.2. Alcance de la alternativa .....	68
5.3.3. Aspectos básicos de la alternativa .....	69
5.3.3.1. Antecedentes .....	69
5.3.3.2. Justificación .....	70
5.3.4. Objetivos .....	71
5.3.4.1. General .....	71
5.3.4.2. Específicas .....	71
5.3.5. Estructura de la propuesta .....	71
5.3.5.1. Título .....	71
5.3.5.2. Componentes .....	72
5.4. Resultados esperados de la alternativa .....	91

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalizacion de las variables.....	47
Tabla 2. ¿El docente les realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo?.....	51
Tabla 3. ¿El docente les permite explorar con diferentes materiales y técnicas para desarrollar la creatividad?.....	52
Tabla 4. ¿Cuándo lee un libro o cuento, el docente les pide que piensen en un final alternativo? .....	53
Tabla 5. ¿Usted, se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura? .....	54
Tabla 6. ¿Participa usted activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje?.....	55
Tabla 7. ¿Emplea usted los aprendizajes adquiridos en la clase, en su entorno social? .....	56
Tabla 8. ¿El docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa? .....	57
Tabla 9. ¿Considera usted que los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora? .....	58
Tabla 10. ¿El docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura?.....	59
Tabla 11. ¿Les gustaría que el docente utilice con frecuencia plataformas educativas en la enseñanza de lengua y Literatura? .....	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo .....	51
Figura 2. Los niños exploran con diferentes materiales y técnicas para desarrollar la creatividad .....	52
Figura 3. El docente les pide que piensen en un final alternativo .....	53
Figura 4. Se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura. ....	54
Figura 5. Participa activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje.....	55
Figura 6. Emplea los aprendizajes adquiridos en la clase, en su entorno social. ....	56
Figura 7. ¿El docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa? .....	57
Figura 8. Los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora .....	58
Figura 9. El docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura.....	59
Figura 10. Les gustaría que el docente utilice con frecuencia plataformas educativas en la enseñanza de Lengua y Literatura.....	60
Figura 11. Cuento "Los colmillos de mi perrito Tony" producido en Animaker .....	74
Figura 12. Muro colaborativo "Mi padled de mascotas" producido en Padled .....	75
Figura 13. Dinámica “En la granja de mi tío” producido en Emaze.....	75
Figura 14. Dinámica “Interpretando melodías después de canción” producido en Emaze. ....	76
Figura 15. “Memorización y vocalización” producido en Emaze .....	76
Figura 16. Cuento “Bruja Esperanza” producido en Powtoon .....	77
Figura 17. Crear una cuenta. Producido en Blendspace .....	78
Figura 18. “Muro de la actividad” producido en Bledspace.....	79
Figura 19. “Analizamos” producido en Blendspace.....	79
Figura 20. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	82
Figura 21. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	83
Figura 22. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	83
Figura 23 “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	84
Figura 24. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	85
Figura 25. Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets .....	86
Figura 26. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets.....	86

Figura 27. Ficha interactiva “Descubro la palabra secreta” producido en Liveworksheets ....	87
Figura 28. Ficha interactiva “descubro las letras” producido en Liveworksheets .....	87
Figura 29. Ficha interactiva “Formo la palabra” producido en Liveworksheets .....	88
Figura 30. Ficha interactiva “El mago de la plaza” producido en Liveworksheets .....	88
Figura 31. Ficha interactiva “calificación de la actividad” producido en Liveworksheets.....	89
Figura 32. Ficha interactiva "formo la palabra correcta" producido en Liveworksheets .....	90
Figura 33. Ficha interactiva “verificación de resultados” producido en Liveworksheets .....	90





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)**



**RESUMEN**

La creatividad permite a los estudiantes expresarse de manera única y original, lo que enriquece su escritura y su capacidad de comunicación, les ayuda a analizar y comprender mejor los textos literarios. El objetivo fue determinar la incidencia de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba. La metodología es cuantitativa, de diseño no experimental, descriptivo, con un alcance correlacional, el análisis estadístico permitió comprobar las hipótesis, se trabajó con una muestra de 45 estudiantes y un docente del séptimo de Básica. Resultados, el 55% de estudiantes no realizan juegos de palabras y acertijos, el 49% indicaron que el docente no les ayuda a desarrollar la creatividad mediante el uso de técnicas, el 40% no sabe realizar un final diferente en cuentos, 47% se sienten desmotivados al iniciar las clases de Lengua y Literatura, 56% indicaron que los contenidos aplicados por el docente a veces les ayudan en la comprensión de la lectura, el 100% les gustaría que los docentes utilicen con mayor frecuencia plataformas educativas para la enseñanza de lengua y Literatura, los maestros consideran que el uso de herramientas digitales proporciona una experiencia de aprendizaje interactiva, dinámica y participativa en los educandos. Se concluye que la creatividad tiene una incidencia positiva en el área de lengua y literatura, ya que fomenta la expresión personal, el pensamiento crítico, la creación literaria y el disfrute de la lectura.

*Palabras claves:* Creatividad, Lengua y Literatura, comprensión lectora, estrategias, técnicas aprendizaje interactivo.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)



## ABSTRACT

Creativity allows students to express themselves in a unique and original way, which enriches their writing and communication skills, and helps them better analyze and understand literary texts. The objective was to determine the incidence of creativity in the teaching and learning process in the area of Language and Literature in the Juan Montalvo Educational Unit in the 2023-2024 school year of the Baba canton. The methodology is quantitative, with a non-experimental, descriptive design, with a correlational scope, the statistical analysis allowed testing the hypotheses, we worked with a sample of 45 students and a teacher from the seventh grade of Basic. Results, 55% of students do not play word games and riddles, 49% indicated that the teacher does not help them develop creativity through the use of techniques, 40% do not know how to create a different ending in stories, 47% feel unmotivated when starting Language and Literature classes, 56% indicated that the content applied by the teacher sometimes helps them in reading comprehension, 100% would like teachers to use educational platforms more frequently for teaching language and Literature, teachers consider that the use of digital tools provides an interactive, dynamic and participatory learning experience for students. It is concluded that creativity has a positive impact in the area of language and literature, since it encourages personal expression, critical thinking, literary creation and the enjoyment of reading.

*Keywords:* Creativity, Language and Literature, reading comprehension, strategies, interactive learning techniques.

## **CAPÍTULO I.- INTRODUCCIÓN**

La creatividad en el área de Lengua y Literatura hace referencia a la capacidad de utilizar el lenguaje de manera inventiva y original para crear obras literarias, expresarse de manera diferente y generar ideas nuevas. El presente estudio sobre “La creatividad y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba”. Tiene como propósito promover estrategias creativas e innovadoras que inciten a los educandos a enriquecer el desarrollo de habilidades cognitivas y la exploración de nuevas formas de comunicación; además de su capacidad para crear y producir textos originales y creativos. En síntesis, la creatividad es un factor clave para la enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lenguaje.

La investigación se la realizó bajo la línea de investigación de la Facultad Talento Humano y Docencia, línea de investigación de la carrera Modelo Educativo, bajo la Sub-línea de investigación Métodos, Técnicas, estrategias de enseñanza aprendizaje; se ejecutará un diseño de investigación tipo cuantitativo, descriptivo, con diseño no experimental, correlacional, el objetivo será “Determinar la incidencia de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba”, para ello se establecerá la relación causal entre variables.

En relación a lo indicado, para este proyecto se estudiaron varias fuentes bibliográficas de autores concernientes a la creatividad en el área de Lengua y Literatura. Se presenta el primer capítulo con la introducción, contextualización de la situación problemática; se puntualiza la justificación enmarcada en su parte teórica, práctica y social; se plantearan los objetivos; seguido de la hipótesis.

En el capítulo dos detalla el marco teórico basado en los antecedentes de estudios internacionales y nacionales, la base teórica de las dimensiones e indicadores de las variables.

En el capítulo tres se especifica la metodología que contempla el tipo y diseño de investigación, población, muestra y aspectos éticos; igualmente consta la matriz de operacionalización, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo cuatro se expone los resultados de la investigación, el análisis de la encuesta y la entrevista realizada a estudiantes y docente del séptimo año de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

En el capítulo cinco se detalla las conclusiones y recomendaciones y la propuesta de aplicación con los resultados esperados.

### **1.1. Contextualización de la situación problemática**

La creatividad es la clave de la innovación, la misma que se ha convertido en un elemento de importante preocupación a nivel mundial en la educación, donde el mundo es cada vez más competitivo. Según la UNESCO (2023) dice que es importante crear programas para mejorar la calidad de la educación, capacitando a los estudiantes y profesores para desarrollar habilidades creativas y brindando herramientas prácticas para su progreso en el aula y en línea, según el currículum educativo.

En la comunidad internacional, países como China son un componente prioritario, donde los centros educativos han incorporado enfoques educativos para potenciar el pensamiento innovador, crítico y creativo en los estudiantes. En Argentina se han renovado las actividades de enseñanza y aprendizaje a través del arte y la creatividad de forma transversal con contenidos curriculares, para ello han implementado entornos creativos. (Sanguinetti, 2017)

Una de las áreas donde más se desarrolla la creatividad es en el dominio del lenguaje. En el Ecuador el área de Lengua y Literatura es una materia desafiante para los estudiantes de todo el país. Según los resultados de la prueba PISA, en el Ecuador no tienen un nivel básico de competencias lectoras. El puntaje promedio fue 409/1000, lo que indica que los alumnos tienen dificultad para encontrar información en el texto e identificar las ideas principales; interpretar significados por escrito y realizar razonamientos.

En consecuencia, es importante señalar que, si en el futuro no se desarrolla la creatividad en clases, los niños no tendrán confianza en sí mismos y no podrán independizarse en su forma de pensar, lo que ocasionará dificultades en el pensamiento. Igualmente, cuando no se desarrolla el pensamiento creativo, los alumnos de adultos experimentarán dificultades para solventar los múltiples problemas que enfrenten en el ámbito diario.

En la observación efectuada a los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Juan Montalvo, se pudo constatar que los alumnos muestran poca asimilación de los conocimientos, no tienen competencia para leer, escribir y comunicarse de forma afectiva, escasa comprensión lectora lo cual dificulta el aprendizaje de esta área, dado que no se evidencia ningún enfoque que este dirigido a la potencialización de la creatividad en el ámbito literario para ser trabajado el proceso de aprendizaje.

Se ejecuta esta investigación con la finalidad de mejorar el pensamiento creativo en el área de Lengua y Literatura manejando metodologías activas en los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa Juan Montalvo, se lo utilizará como un recurso de soporte al docente para promover la creatividad en el área de Lenguaje.

### *1.1.1. Contexto Internacional*

Ramírez et al (2021) refieren que en Latinoamérica y el Caribe la situación de la educación presenta un estado crítico, dado que antes del covid-19 los estudiantes no lograban alcanzar los niveles de desempeño mínimo en la lectura al culminar la primaria, resultados que se han agravado después de la pandemia; Datos que provienen de la prueba realizada por el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) donde muestra una enorme brecha entre las expectativas curriculares de los países y el aprendizaje real de los estudiantes, lo cual no llega ni al 10% del desempeño mínimo.(párr..3 – 5)

El ERCE muestra que países como México, Perú y Uruguay no han mejorado sus puntajes en lectura y matemáticas en sexto grado, por ello la UNESCO y ERCE consideran que es urgente atender las brechas de aprendizaje que impliquen estrategias pedagógicas diferenciadas en el aula, priorizando la innovación en el currículo con énfasis en las competencias básicas, actividades grupales, evaluaciones afirmativas: utilizar los recursos pedagógicos y tecnológicos, además de ofrecer espacios de formación a los docentes para que puedan adaptar mejor sus prácticas pedagógicas a las necesidades de aprendizaje de cada alumno.

En España, se investigó la metacognición como una técnica para fomentar la creatividad. Los resultados indicaron que los estudiantes que recibieron la intervención mejoraron sus habilidades fundamentales del proceso creativo. En ese mismo país, también se realizan evaluaciones de los programas de desarrollo de la creatividad en la educación primaria y se encontró que el pensamiento creativo depende de las técnicas de enseñanza utilizadas por los maestros. (Correal Torres, 2023)

Es decir, que este proceso se logra solo si las escuelas fomentan una cultura de confianza entre estudiantes y docentes. Por ello, es necesario contar con ambientes propicios

para la motivación creando procesos para mejorar las habilidades de los alumnos que favorezcan la innovación y la creatividad.

También, en Finlandia el sistema educativo ha sido reformado teniendo como principal elemento la creatividad, por lo cual ocupa el primer lugar en la valoración de la calidad de educación en países internacionales.

### ***1.1.2. Contexto Nacional***

Según el Ministerio de Educación (2022) el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval) presentó los resultados del proceso “Ser Estudiante 2021-2022” (SEST 2022), fueron evaluados 22 mil estudiantes de 690 instituciones educativas. Cuyos resultados evidenciaron la reducción de promedios de Lengua y Literatura de 700 sobre 1000 puntos, en comparación con el anterior año lectivo; el promedio de Lectura en todos los subniveles es menor que en el año lectivo 2020-2021, donde 7 de cada 10 estudiantes necesitan intervención inmediata para reconocer las transformaciones de la cultura escrita en la era digital y sus implicaciones socioculturales.

Para ello, el Ineval recomienda diseñar e implementar un plan nacional de recuperación de aprendizajes utilizando la creatividad, a través de un programa integral de mejora en el área de Lengua y Literatura para fortalecer la implementación curricular con recursos educativos a partir de diversos contextos y realidades.

Por su parte, Oñate (2021) menciona que en Ecuador el docente no establece estándares de innovación en el aula y escasas estrategias creativas, lo que contrasta con los planes de estudios, en los que se utilizan recursos tradicionales enfocados en resolver las tareas del texto, dejando atrás la utilización de metodologías activas en las que el alumno se convierta en el centro del aprendizaje.

### ***1.1.3. Contexto Local***

A nivel de la provincia de Los Ríos, las instituciones educativas fiscales presentan una deficiencia en el aprendizaje de Lengua y Literatura más elevado que el de los particulares, existe preocupación por parte de los docentes debido al bajo nivel lector y uso de conectores lógicos para dar orden a las ideas y secuencias en un texto. En el estudio realizado por Triviño (2021) manifiesta que es pertinente utilizar estrategias creativas que promuevan un aprendizaje eficiente para mejorar la calidad del proceso educativo en la materia de Lenguaje.

En la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Baba, los alumnos del séptimo EGB tienen desinterés para alcanzar los resultados de aprendizaje de Lengua y Literatura, problemática que fue evidenciada durante las prácticas pre-profesionales ejecutadas en esta institución; los contenidos y recursos que utilizan son limitados, los estudiantes presentan dificultad para expresarse de forma clara, no comprenden los textos y poseen un vocabulario deficiente de ahí la importancia de ejecutar este proyecto de investigación, bajo la siguiente interrogante.

## **1.2. Situación problemática**

En la UE Juan Montalvo, hay muchos docentes que siguen utilizando métodos tradicionales sin valorar la metodología creativa e innovadora para fomentar la participación activa de los alumnos, lo que resulta en una falta de motivación y desinterés por la materia de Lengua y Literatura.

Los maestros de la institución utilizan una metodología en la que el maestro habla y los estudiantes se limitan a repetir y memorizar sonidos, fonemas, sílabas y palabras sueltas sin contexto, no se está fomentando el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo de manera dinámica y participativa, lo que conlleva a que los educandos no presten atención a los temas que se estudian en el salón de clases y no se responsabilicen por las tareas



encomendadas. Por lo tanto, el desempeño del maestro y el uso de metodologías creativas e innovadoras son cruciales porque ayudará a desarrollar habilidades críticas, creativas y comunicativas en los estudiantes.

El uso de metodologías innovadoras en el aprendizaje de Lengua y Literatura es importantes para los maestros porque permitirá a los estudiantes aprender de manera placentera y divertida, expresarse y comunicarse sin miedo, y participar activamente en el proceso de crecimiento y desarrollo, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida.

### **1.3. Planteamiento del problema**

¿De qué manera incide la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo, periodo 2023-2024 del cantón Baba?

#### **1.3.1. Delimitación de la investigación**

El presente proyecto de investigación se encuentra delimitado de la siguiente forma:

**Área:** Educación

**Línea de investigación de la UTB:** Educación y Desarrollo Social

**Línea de investigación de la Facultad:** Talento Humano y Docencia

**Línea de investigación de la carrera:** Modelo Educativo

**Sub-Línea de investigación:** Métodos, Técnicas, estrategias de enseñanza  
aprendizaje

**Delimitador temporal:** Se lo realizó en el año 2023

**Delimitación espacial:** Se lo efectuó en la UE Juan Montalvo del cantón Baba, provincia de Los Ríos, en estudiantes de séptimo año de básica.

#### **1.4. Justificación**

La investigación se justificará teóricamente con el propósito de contribuir a fomentar en los docentes el uso de metodologías activas, como una herramienta didáctica para la construcción de conocimientos, al ser un elemento dinámico, interactivo, motivador y creativo en los educandos, cuando desarrollen actividades en el área de Lengua y Literatura, para fortalecer la comprensión lectora y desarrollar el pensamiento creativo.

En la parte **teórica** se brindará una investigación con base científica que ayudará a comprender cómo la pedagogía tradicional repercute en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, provocando una actitud de desinterés, apatía e indiferencia hacia el área de lengua y literatura, y, así lograr el aprendizaje significativo a partir de los contenidos cognitivos, actitudinales y procedimentales de la asignatura, centrándose en los alumnos.

En la utilidad **práctica** radica en que permitirá guiarnos por la investigación para comprender los problemas de la educación y el desarrollo de la creatividad, formular alternativas de solución para fortalecer la comprensión, el pensamiento y habilidades comunicativas.

El proyecto será novedoso ya que en el ámbito **social** tendrá como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de una pedagogía basada en el constructivismo para que el alumno pueda construir su conocimiento de forma creativa, desarrollar sus actitudes y habilidades en función de esto orientar la creatividad en el área de Lengua y Literatura.

#### **1.5. Objetivos de investigación**

##### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la incidencia de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Identificar los elementos principales de la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Diagnosticar el estado actual de la creatividad en los estudiantes de Séptimo año de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo.
- Proponer estrategias que beneficien el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, a través de la aplicación de actividades interactivas para fortalecer el hábito lector.

### **1.6. Hipótesis**

El desarrollo de la creatividad incide de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba.

## CAPÍTULO II.-MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

En este contexto se presentan los resultados de investigaciones relevantes relacionadas a las variables internacional y nacional.

Según, Moreira & Bravo (2022) el objetivo de su estudio fue analizar el uso de estrategias didácticas creativas y su incidencia en el área Lengua y Literatura se efectuó bajo un enfoque mixto, aplicó encuesta a 11 docentes y 40 estudiantes. Logró detectar que las estrategias no eran aplicadas, convirtiéndose este en un factor para que los alumnos no recepten los conocimientos acorde a la necesidad del sistema educativo, por consiguiente dando a conocer que es necesario aplicar estrategias o herramientas didácticas creativas, individuales o colaborativas, que coadyuven en fortalecer el proceso de enseñanza en el área de lengua y Literatura. (p.167)

Por su parte, Sánchez & Torres (2022) tenía como objetivo proponer un programa de estrategias de aula inversa, para la enseñanza y aprendizaje de la lengua y literatura. Utilizó el enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y propositivo, constituyó la metodología empleada, determinó que dentro de la enseñanza del área no se utilizan, técnicas y estrategias innovadoras que permitan estimular el aprendizaje de la lengua y literatura. Concluye la necesidad de replantear la forma de enseñar lengua y literatura proponiéndose un programa de aula inversa que permita mejorar los niveles de aprendizaje de los estudiantes, a la vez de permitirles ser partícipes activos de su propio aprendizaje. (p. 12630)

También, Correal Torres (2023) en su estudio demostró que el desarrollo del pensamiento creativo es de suma relevancia en la educación, ya que, genera ideas y conceptos, para que los estudiantes alcancen la autonomía e independencia en el desarrollo de la creatividad y el razonamiento mediante la innovación en la resolución de problemas.

Fomentar el uso de diferentes metodologías para promover el pensamiento creativo, brinda la oportunidad al educando de desarrollar las propias ideas, evaluarlas y ver los errores como parte del proceso de aprendizaje, por lo que prioriza al sistema educativo para preparar a los estudiantes a desarrollar las complejas habilidades que requiere la sociedad actual. (p.36)

Asimismo, Yagüe-Jara et. al (2023) en su estudio reciente estudiaron las posibilidades creativas de los sistemas de Inteligencia Artificial (IA) para el desarrollo de la escritura en el contexto educativo, evidenciaron en el uso de la IA para contribuir al conocimiento de su integración en las aulas como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Aplicaron un pretest-postest a 193 estudiantes universitarios.

Los resultados destacan la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las IA y el alumnado en los indicadores de fluidez, flexibilidad y originalidad narrativa del juego. Además, se encuentran diferencias significativas entre las puntuaciones del pretest y postest del alumnado en fluidez, flexibilidad y originalidad narrativa del juego, así como en fluidez del juego. Finalmente, se pone de manifiesto la ayuda que la IA proporciona en tareas de escritura y creatividad verbal, lo que debería ser tenido en cuenta en la enseñanza de lengua y Literatura; confirmando que la IA no puede reemplazar a la inteligencia y la creatividad humana. (p. 47)

Para, Delgado (2021) El pensamiento creativo es un talento que poseemos todos los seres humanos, sin embargo, algunos lo ejercitamos más que otros. El objetivo de esta investigación fue analizar los conceptos básicos del pensamiento creativo, su importancia y las estrategias didácticas más relevantes utilizadas en el aula para su efectividad. Los resultados muestran que existen diversas estrategias que se trabajan en el aula que fortalecen y desarrollan el pensamiento creativo. Concluye que el pensamiento creativo se puede desarrollar desde los primeros niveles de educación básica con actividades motivadoras y significativas para los estudiantes. (p. 51)

De igual manera, Vélez-De La Cruz & Delgado-Cedeño (2023) el objetivos de su estudio fue diseñar una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura con la aplicación de herramientas digitales. Los resultados evidenciaron que la aplicación de herramientas digitales es limitada por parte de los docentes, por lo cual, los niños demuestran bajo rendimiento en Lengua y Literatura. Concluye que existe la necesidad en la aplicación de una propuesta pedagógica como recurso de aprendizaje innovador en el área de Lengua y Literatura utilizando herramientas digitales. (p. 215)

Angarita Luna et. al (2021) su objetivo de fortalecer las competencias lectoescritoras en el área de lenguaje, mediada por el modelo conectivista a través del diseño de un libro digital interactivo y su implementación para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo innovadora, creativa y dinámica, pues le permite al estudiante construir su propio conocimiento. Evidenció que los estudiantes, al realizar las diferentes actividades, mejoraron el nivel de lectura y escritura por medio del uso de las TIC, evidenciándose mayor interés en el proceso de aprendizaje. Concluye que incorporan las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, se logra despertar el interés y, por ende, afianzar y fortalecer las competencias lectoescritoras.

Fernández (2021) considera que la dramatización como estrategia didáctica de aprendizaje experiencial y desarrollo de la creatividad, mediante un programa formativo transversal y curricular, investigo desde la perspectiva subjetiva de los alumnos, el grado en que estas técnicas contribuyen al desarrollo de competencias básicas. La media obtenida del 79% evidencia un margen de mejora los chicos presentaron mayor grado de adquisición, especialmente en el desarrollo de su capacidad creativa, los alumnos han mostrado una disposición muy positiva a participar de estas metodologías activas, para descubrir que ellos mismos son claves en su propio aprendizaje. Si bien reconocen e identifican áreas de crecimiento personal como la capacidad de empatía y de adaptación, se abren espacios para

mejorar el grado de confianza en sí mismos, su capacidad de autonomía y la autopercepción de del valor que su aportación personal tiene para el grupo. (p. 287)

Para, Guzmán & Sequeda (2019) investigaron sobre el efecto del Aprendizaje Cooperativo para mejor los niveles de Comprensión Lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria. La metodología se enmarco en un enfoque cuantitativo de tipo cuasi experimental, aplicada a una a población de 68 estudiantes; en la cual se estableció un grupo control y un grupo experimental, el que, en la fase de intervención, se implementó la estrategia del Aprendizaje Cooperativo en actividades de lectura. Los resultados permitieron descartar la hipótesis nula. Concluyen que el promedio en la prueba que mide el desarrollo de los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental donde se desarrollaron las clases con el Aprendizaje Cooperativo es mayor al promedio en la prueba que mide el desarrollo de la competencia lectora en el área de lenguaje para los estudiantes del grupo control, donde se desarrollan las lecturas de manera tradicional. (p. 10)

Asimismo, Suárez Ramírez et. al (2021) La enseñanza de la lengua y la literatura ha de ser una experiencia lúdica y sensorial para el alumnado, sobre todo a la hora de desarrollar contenidos curriculares referidos a la reflexión sobre la propia lengua y la gramática. Los objetivos planteados fueron: despertar la curiosidad y el sentido crítico del alumnado participante en la experiencia, tanto universitario como de la etapa de Educación Primaria; Al presentarse como juegos, pudieron aplicarse con igual rendimiento en estas dos etapas educativas (Primaria y Universidad). En su realización, los errores se contemplaron como una oportunidad creativa. Los resultados obtenidos confirman el valor de la enseñanza de la gramática de forma lúdica y creativa. La mayoría de los escolares de Educación Primaria mejoró los resultados en cuanto a esfuerzo, corrección lingüística o lectura en voz alta; por su parte el alumnado universitario apreció la importancia de incluir recursos lúdicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al repercutir sobre una mejor actitud afectiva del

alumnado, reforzando la importancia de la sugestopedia como metodología en la enseñanza lingüística. (p. 187)

Quispe (2022) su estudio se enfocó en mejorar de la comprensión lectora con creatividad escolar, tuvo por objetivo diseñar una estrategia didáctica basada en la creatividad escolar para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa rural de Cusco. Como resultados diagnosticó estudiantes que se ubican inicio en comprensión lectora y responden a preguntas literales, para el segundo objetivo, los participantes valoran a los estudiantes en el nivel básico, poca práctica de lectura, las estrategias didácticas son poco motivadoras y creativas, lecturas de textos continuos y para el tercer objetivo señalan que las actividades creativas deben ser innovadoras, retadoras, con textos de su elección, a diario o semanal. Concluyó que la lectura de textos desde una mirada de reto, motivación y participación mejora la comprensión de lectura, la realización de estrategias creativas permite la mayor participación e interacción de estudiantes y el placer por la lectura ayudando a activar las etapas de la creatividad. (p. 7)

#### Nacional

Murillo Macías (2019) manifestó que el pensamiento creativo debe ser fortalecido en el entorno educativo, al ser el docente el ente principal en el proceso de enseñanza aprendizaje con metodologías que contribuyan a perfeccionar las habilidades del pensamiento en los estudiante con énfasis en el área de Lengua y Literatura; dado que los problemas relativos al pensamiento creativo se reflejan en los distintos parámetros como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Para ello propuso un modelo de diagnóstico para la planificación y estructuración mediante el proceso metodológico ERCA (experiencia, reflexión, contextualización y aplicación) cuya finalidad es orientar, contribuir y aportar con el docente en la aplicación de una metodología para emplear el pensamiento creativo en el área de Lengua y Literatura. (p. 15)



Por su parte, Vélez Sánchez & Vera Castro (2021) en su estudio evidenció que los docentes no están empleadas estrategias para mejorar el desarrollo del pensamiento creativo, debido a que no reciben una capacitación adecuada para trabajar en las dificultades de aprendizaje que tienen los alumnos. Respecto a los alumnos identifico que tienen problemas para leer un texto, no tienen bien desarrolladas las habilidades de comprensión lectora y no sienten gusto por la asignatura de Lengua y Literatura. Resultados, diseño una guía didáctica para desarrollar el pensamiento creativo. Determinó que aplicar nuevas estrategias metodológicas que propicien la motivación intrínseca de los estudiantes mejora el rendimiento académico y los motiva durante el proceso de aprendizaje de Lengua y Literatura. (p. 15)

También, Zambrano López (2023) El objetivo principal del estudio fue establecer la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica. Los hallazgos permitieron detectar que la falta de motivación, miedo al cambio y conocimientos completamente teóricos que presentan dificultades; reflejando que es necesario la implementación de estrategias didácticas de refuerzo nuevas, en el caso del área de Lengua y Literatura, contenidos curriculares y destrezas, menciona que es necesario solidificar la capacidad de comprensión, análisis y reflexión de formación de conceptos, inferencias, lectura crítica, atención, memorización y razonamiento verbal, que comprende un nivel superior de habilidad cognitiva, contribuyendo con una nueva dimensión de practicidad y adaptación a las necesidades de aprendizaje, rol del docente y compromiso del estudiante. Concluye que la gamificación es una alternativa didáctica que puede establecerse dentro de las aulas para mejorar el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Lengua y Literatura. (p. 8)

En esa misma línea, Ramón Guartatanga & Ortega Sagbay (2020) su estudio estuvo centrado en la revisión del desarrollo de habilidades cognitivas en la asignatura de lengua y

literatura. El estudio se estableció en aspectos descriptivos con enfoque cuanti-cualitativo, basándose en el método de revisión bibliográfica y el uso de metodología empírica. Entre los principales resultados obtenidos se encontró que el 75% de los docentes a veces fomentan habilidades cognitivas en los contenidos áulicos, el 75 % a veces implementan estrategias de evaluación y solo un 50% de los estudiantes a veces participan en clases. Pudo evidenciar que los docentes no aplican metodologías activas en el desarrollo de sus clases, además que los estudiantes se constituyen en sujetos pasivos, por lo que se concluyó que los docentes tienen deficiencias en el manejo de metodologías activas, lo que produce la pérdida de interés por el aprendizaje de los contenidos por parte de los estudiantes.(p. 129)

De igual forma Veloz Baños et al (2022) tuvieron como objetivo mejorar el desempeño cognitivo en el área de Lengua y Literatura; Para recoger la data se aplicó un pretest, se manipuló la variable independiente estrategias didácticas y se valoró su incidencia en la variable dependiente desempeño cognitivo mediante un postest. La muestra estuvo constituida por 47 estudiantes. Los resultados del pretest demostraron que el mayor porcentaje de respuestas correctas corresponden al primer nivel de desempeño cognitivo, por lo que el mayor número de estudiantes se ubicó en este nivel. Luego de la aplicación de la propuesta de intervención se alcanzó una mejoría, con un número mayor de estudiantes en los niveles II y III de desempeño. Se concluyó que las estrategias didácticas mejoran el desempeño cognitivo en el área de Lengua y Literatura. (p. 117)

Igualmente, Millán Ramos (2022) planteó el objetivo de esta investigación fue determinar la incidencia del desconocimiento de las estrategias didácticas en el aprendizaje de la lengua y la literatura en el nivel básico en el mismo, se utilizó una metodología descriptiva con carácter cualitativo-cuantitativo. Los resultados encontrados en la investigación revelaron que el 67% de los docentes no conocen estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura. Los estudiantes mostraron dificultad en

habilidades macro; Pues solo el 31% escucha adecuadamente, el 12 habla claro, al 21% le gusta leer y apenas el 18% escribe con escritura comprensible. Realizó una propuesta de guía didáctica de estrategias de enseñanza aprendizaje lúdica para el desarrollo de macro habilidades de comunicación aplicables al nivel elemental, actividades que una vez aplicadas lograron en los estudiantes una mejor estimulación de las cuatro macro habilidades (escuchar, hablar, leer y escribir), además de un mayor interés y motivación por aprender lengua y literatura. (p. 9)

Por su parte, Huaca Guevara (2023) su estudio estuvo direccionado a implementar la gamificación interactiva mediante el uso de la herramienta Genially para la motivación del aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. El uso de recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje permitió la identificación de los principales inconvenientes que los profesionales de la educación enfrentan. Resultados se ejecutó la socialización de la gamificación para la motivación del aprendizaje a docentes por medio del uso de la herramienta Genially, que también van de la mano de la aplicabilidad de la respectiva evaluación. Concluye que la implementación de dicha estrategia logra un mayor interés en los contenidos por parte de los alumnos posterior a la aplicación de este instrumento a la vez que los alumnos fueron más participativos y activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.14)

De la misma manera, Buenaño Estrada (2023) realizó un análisis sobre las contribuciones de las TICS en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de básica media, debido que, actualmente el auge de las tecnologías ha causado un impacto significativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por medio de esta investigación cualitativa, desde un enfoque exploratorio y descriptivo. Identificó los aportes de las TICS, en el desarrollo del pensamiento crítico-creativo, los mismos que son insuficientes por motivo del accionar docente en torno al conocimiento, manejo y vinculación de las TICS en sus

dinámicas de clase. Estableció a modo de reflexión, que las TICs, se deben constituir como un elemento innovador de la didáctica y que actualmente los docentes tienen como reto, mejorar y vincular de manera significativa las habilidades del pensamiento crítico-creativo junto a las TICs. (p.8)

Por otra parte, Fabiana & Vega (2022) para este autor la lectura contribuye a la formación integral de los individuos y para su aprendizaje depende en gran medida de la motivación del docente y del estudiante. El objetivo de su estudio fue describir el proceso motivacional que aplican los docentes para fortalecer el aprendizaje de la lectura en estudiantes de la Básica Elemental, de la Unidad Educativa Luis A. Martínez del Cantón Montecristi, Sitio Bajo de la Palma, Provincia de Manabí, Ecuador. Resultados, constato que hay niveles aceptables de motivación en los docentes para desarrollar el aprendizaje de la lectura y la mayoría de los estudiantes manifestaron estar motivados pese a que el aula no cuenta con los suficientes recursos didácticos. (p. 476)

Cedeño Salavarría & Jama Zambrano (2022) su objetivo de estudio fue indagar la importancia de la motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de la básica elemental de la Escuela de Educación Básica “Enrique Delgado Coppiano” del cantón Chone. La metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo. Los resultados del estudio están evidenciados en el grupo muestral concluyendo lo siguientes: los estudiantes si se muestran motivados por la lectura, no obstante, los docentes desconocen técnicas y estrategias para impulsar la motivación y creatividad del alumnado, respecto a la valoración del último elemento mencionado los niños y niñas presentan una mejor capacidad verbal que figurativa. (p. 71)

Arroyo- Carrera et. al (2020) su objetivo fue analizar la gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon con la finalidad de proponer estrategias didácticas

dirigidas a los estudiantes de lengua y literatura de la Unidad Educativa General “Eloy Alfaro” del Cantón Chone. Propuso estrategias didácticas basadas en la herramienta Powtoon, posibilitando el acercamiento de los docentes a encontrarse con una visión pedagógica en razón de propiciar el aprendizaje creativo en los estudiantes, proceso generador de la reflexión, análisis, comprensión, creación de nuevas ideas en razón de brindar respuestas a los diversas inquietudes sociales proyectadas desde el mundo global. (p. 254)

Castro Solorzano & Manjarres Quintero (2022) manifestó en su estudio que la sociedad ecuatoriana ha mostrado en los resultados internacionales un nivel que no supera la media en el área de Lengua y Literatura; razón por la cual, su investigación tuvo como finalidad determinar el aporte de las competencias literarias en la escritura creativa de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza”. En paralelo, se utilizó la modalidad de campo al aplicar la técnica de investigación -test- mediante un cuestionario de comprensión lectora y de producción creativa de textos. Los resultados obtenidos demostraron que el nivel de competencia literaria influye directamente al nivel de producción creativa. Concluye que la potencialización de la comprensión lectora mejora la escritura creativa de los estudiantes. (p. 10)

Montañez-Gómez & Rubio-Torres (2019) Para contribuir con los retos de la educación del siglo XXI, sumado a los cambios en el conocimiento y a la manera de enseñar y aprender de las nuevas generaciones vinculadas a un mundo en continuo crecimiento y amplia accesibilidad a la comunicación e información. Su investigación estableció implementar una estrategia didáctica para fortalecer las habilidades de la competencia interpretativa de un texto para potencializar los procesos de aprendizaje de los estudiantes, que modifiquen sus proyectos de vida y mejoren el rendimiento académico de la institución educativa. Para el análisis de resultados se utilizó un método mixto, se establecieron dos

categorías de estudio, encontrando que la estrategia didáctica implementada fortaleció la competencia interpretativa de los textos para asimilar el conocimiento.

## **2.2. Bases teóricas**

### **Creatividad**

Delgado (2021) considera a la creatividad como un proceso dinámico, o una forma de cambio en el ser humano, el motor del desarrollo personal y por ende el punto clave para el adelanto de toda una cultura. Existen factores intervinientes de la creatividad son cognitivo, afectivo y ambiental. Estos factores deben estar presentes en la práctica pedagógica de los docentes.

Por su parte, Buenaño Estrada (2023) refiere que la creatividad está sujeta al pensamiento creativo, es decir que es el desarrollo de ideas o pensamientos desde una visión innovadora frente a una situación problemática en un contexto específico. Por lo tanto, el pensamiento creativo es una capacidad innata del ser humano, que le permite adaptarse y aprender de su entorno, sin embargo, puede ser potenciado si se comprende en los factores que influyen sobre su desarrollo.

La creatividad es la habilidad de imaginar nuevas formas de crear proyectos, solucionar problemas, establecer conexiones y enfrentarse a los retos, la creatividad es esencial para el aprendizaje. (Gallup, 2020, pág. 1)

El concepto de creatividad como adjetivo, que califica a los sustantivos: persona, proceso, producto o contexto/ambiente. Por tanto, consideremos la creatividad como: “La cualidad de una persona que surge de la constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales, capacitándola para utilizar la metacognición de un modo óptimo”. (Navarro Lozano, 2018, pág. 27)

Vigostsky (1990) citado por Vilcahuamán (2022) describe a la creatividad desde el planteamiento neuropsicológico porque genera la fantasía concebida de las cosas vividas en la realidad, ya que de ello dependen muchos factores como: la seguridad y la variedad práctica ocurrida en el pasado, dentro de esta teoría aplicada por Vigostky diversifico dos clases de teoría de la creatividad; la creatividad subjetiva que se desarrolla de la vivencia emocional y las contrariedades individuales que tienen los docentes y estudiantes en su vida diaria. Mientras que la creatividad objetiva es la que se genera en la interacción entre el pensamiento y el entorno sociocultural donde se desenvuelve la persona y no en el interior.

Guilford (1971) citado en Martínez Carvajal (2019) define la creatividad como lo que prepara a las personas para alcanzar niveles de rendimiento más altos (p. 10). Un niño informado, dotado de aptitudes que le permitan utilizar esa información, es un infante creativo y capaz de solucionar sus problemas, describe la relación entre la creatividad y la educación como una forma compleja de resolución de problemas. La invención y la innovación son dos conceptos relevantes para alcanzar niveles creativos superiores. Para desarrollar la creatividad, que es una habilidad intrínseca de todos los seres humanos, es necesario comprender cómo funciona el pensamiento en cada persona. Para esto, Guilford establece dos tipos de pensamiento Convergente y Divergente al destacar dos conceptos pertinentes y relacionarlos con características.

El pensamiento convergente se describe como un pensamiento que se limita a reproducir y no analiza; proporciona respuestas preestablecidas sin profundizar en el porqué de esas respuestas. Por otro lado, el pensamiento Divergente se relaciona directamente con el desarrollo de la creatividad porque fomenta la búsqueda de otros tipos de respuesta para orientar respuestas a la innovación, que se centran en aspectos como la originalidad y la calidad de las respuestas a diferentes estímulos, siendo este un componente fundamental de la creatividad. Guilford menciona la naturaleza del pensamiento creativo y sus características,

que son fluidez, flexibilidad y elaboración, en las operaciones de producción creativa y resolución de problemas en general, lo que da lugar a las operaciones de investigación. (Martínez Carvajal, 2019)

### **Características de la creatividad**

Un análisis de las características del pensamiento, puede esclarecer la dinámica de la creatividad, y el porqué de que consten diferentes grados de creatividad en distintas personas. Menchen; Dadamia y Martínez (1984) citado en Educrea (2021) menciona las siguientes:

**Fluidez:** facilita la generación de un elevado número de ideas. Por ejemplo, cuando el alumno relaciona con palabras y sucesos.

**Flexibilidad:** a través de la creatividad transforma el proceso para alcanzar la resolución de problemas. En el ámbito educativo se le exige al alumno generar ideas y diferentes tipos de soluciones.

**Originalidad:** define la idea del producto único en la producción de respuestas ingeniosas. Potencia el estímulo que le permite generar nuevas ideas que propone el estudiante.

**Elaboración:** es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del aula, se le presentan al alumno ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

**Viabilidad:** capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica. (Educrea, 2021, pág. 1)

Por lo tanto, la creatividad en el área de lengua y la literatura es importante porque permite a los estudiantes desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad de expresarse de manera creativa y artística. Además, el uso de la creatividad en la enseñanza de la literatura



puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y temas literarios, lo que a su vez aumenta el interés y entusiasmo por la lectura. De igual manera, de las actividades de escritura creativa, el análisis y discusión de obras literarias, el uso de tecnología para crear y compartir contenido con técnicas y herramientas didácticas para fomentar la creatividad en la asignatura de lengua y literatura.

### **Pensamiento**

El pensamiento es una de las actividades abstractas de la mente, que incluye la formación de ideas y representaciones de la realidad. La mente es el conjunto de facultades cognitivas que desarrollan la inteligencia y el intelecto, es decir, el aprendizaje, el razonamiento, la percepción, la imaginación y la comprensión de la realidad. (Etecé, 2023)

### **Pensamiento creativo**

La enseñanza del pensamiento creativo, debe satisfacer las necesidades emocionales y sentimentales de los estudiantes, ya que estas manifestaciones son capaces de satisfacer necesidades psicoemocionales del sujeto. Para este autor el pensamiento creativo las emociones junto a los sentimientos, se consideran la base de la creatividad, es decir, estos elementos incentivan a la persona a la persona a resolver de manera creativa sus problemas. (Buenaño Estrada, 2023)

Por lo tanto, el pensamiento creativo es una habilidad innata que le permite adaptarse y aprender de su entorno. Sin embargo, si se comprende en qué se basa o los factores que influyen en su desarrollo, puede ser potenciada. Debido a que estas manifestaciones son capaces de satisfacer las necesidades psicoemocionales del sujeto, la enseñanza del pensamiento creativo debe satisfacer las necesidades emocionales y sentimentales de los estudiantes.

De ahí, que, dentro del campo del pensamiento, las emociones y los sentimientos se consideran la base de la creatividad, ya que impulsan a las personas a encontrar soluciones creativas a sus problemas y desafíos.

El pensamiento creativo se desarrolla en torno a una idea fundamental; pensar más allá del ámbito de lo convencional. Se trata de ser capaces de pensar fuera de lo común y ser originales en el proceso de creación de ideas. ( Parra Acevedo, 2017)

El pensamiento creativo es una cualidad que tenemos todos los seres humanos, de una u otra forma todos lo poseemos de manera innata. Lo que debemos tener claro, es que la capacidad de pensar es una cualidad que podemos entrenar. La creatividad es un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional.

La habilidad es conocida como resolución de problemas donde se puede desarrollar el pensamiento creativo, ya que día a día las personas se ven enfrentadas a diversas dificultades que deben solucionar en la vida cotidiana. Es en estas instancias es donde el cerebro desarrolla diversas propuestas para la resolución de los problemas. Lo que el ser humano no es capaz de percibir, es que, de manera innata los individuos van solucionando problemas, ya que es parte de su naturaleza.

Para, Ken Robinson citado en Parra Acevedo (2017) ha manifestado en diferentes ocasiones que la escuela mata la creatividad de los estudiantes, esto por un sinnúmero de situaciones cotidianas que viven los estudiantes en los establecimientos, haciendo hincapié, principalmente, en las metodologías utilizadas por los docentes. En una conferencia indicó “Los niños no tienen miedo a estar equivocados. Ahora no pretendo decir que estar

equivocado es lo mismo que ser creativo. Mas lo que sí sabemos es que si no estás dispuesto a equivocarte nunca saldrás con nada original". (p.15)

De acuerdo con lo expuesto por el autor, hay escuelas que priorizan el pensamiento convergente, por lo que los maestros deben hacer un gran trabajo para crear un entorno de aprendizaje divergente. El docente debe ser un facilitador en el salón de clases, donde los estudiantes aprenden, según Torrance "los niños pueden desarrollar sus ideas de manera autónoma, flexible, sensible y disponer de una variedad de recursos, no ser un profesor tradicional y tratar a los estudiantes como individuos únicos y respetados, y, sobre todo, debe motivarlos a "buscar cosas nuevas"". Estos son los atributos que un profesor debe poseer, para enseñar y motivar de manera creativa.

Respecto al pensamiento creativo en la asignatura de Lengua y Literatura se busca que sean lectores autónomos, capaces de informarse, aprender y entretenerse con la lectura de textos diversos, y que puedan expresarse por escrito, tanto en la comunicación personal como en la académica, para ordenar, clarificar y transmitir creativamente sus ideas en diferentes contextos. Esto es lo que justamente, un número significativo de docentes no realiza dentro de su práctica profesional en el aula.

Esta situación se puede ver reflejada en las pocas instancias que tienen los alumnos de crear su conocimiento y/o en la poca iniciativa que tienen los docentes para generar actividades que desarrollen el pensamiento creativo, esto, sabiendo que la asignatura de lenguaje es en donde los estudiantes pueden generar actividades enriquecedoras e importantes como obras de teatro, creación de diferentes tipos de textos, entre otros. No hay que olvidar que el docente, desde un primer momento, se convierte en modelo a imitar por su alumnado. Es por ello que el docente creativo es el mejor estímulo y motivador para sus estudiantes.

## **Motivación**

Cedeño & Jama (2023) Motivar el desarrollo de la creatividad a través de la lectura es muy importante para un adecuado progreso social, cognitivo y cultural. Lo primordial es que los docentes motiven a los estudiantes a la lectura libre y espontánea, y estar al tanto de que estrategias aplicar para lograrlo.

Santander & Schreiber (2022) La motivación se define como aquello que se mueve o tiene la capacidad de moverse con eficacia o virtud, y en este sentido es el impulsor de la conducta humana. Esta puesta en movimiento tiene una variedad de implicaciones para el estudiante, desde los procedimientos que deben considerarse hasta la forma en que debe concebirse la enseñanza. Debe fomentar la curiosidad, el interés, la reflexión crítica y la capacidad para reconocer errores, además de ofrecer alternativas para corregir sus procesos de aprendizaje.

De ahí que la motivación también guarda relación directa con el rendimiento académico, y para explicarlo, es necesario tener en cuenta que las capacidades y creencias personales influyen en el desarrollo de proyectos y tareas. El rendimiento de un estudiante no depende tanto de sus habilidades reales como de sus habilidades creadas o percibida. Poseer una capacidad es diferente de saber cómo usarla en diferentes situaciones.

La motivación en el aula es esencial para que los estudiantes participen, según varias investigaciones es una de las principales causas del desempeño escolar deficiente. (UNIR, 2020, pág. 1)

Existen dos tipos de motivación que son internas y externas. Las externas, también conocidas como motivación extrínseca, se refieren a la recompensa que esperamos recibir después de completar una tarea. En el caso de un estudiante, podrían ser las notas académicas, un premio de los padres o, con frecuencia, la evitación de una sanción. En este

sentido, la perseverancia del estudiante en el aprendizaje y la regulación de su conducta dependerán del feedback externo.

Según Órdenes (2020) el impulso para el comportamiento de las personas es la motivación intrínseca. Esta refleja la curiosidad innata, la búsqueda de desafíos, el esfuerzo voluntario y la experiencia de sentirnos competentes. La motivación intrínseca proviene directamente del placer que surge de una tarea que se elige por nosotros mismos, se considera relevante y nos da un propósito. Cuando estamos motivados intrínsecamente, somos más creativos, nos involucramos más fácilmente en la tarea y se facilita el aprendizaje adaptativo.

#### Características de un alumno motivado

Un estudiante competente se pone como objetivo dominar la tarea y valora sus habilidades en función del esfuerzo que ha puesto en ella. Por lo tanto, su motivación es innata; atribuye el éxito a su esfuerzo. Esto lo motiva a continuar aprendiendo y aumenta su confianza en sí mismo. Y reflexiona sobre sus métodos de aprendizaje y estrategias, lo que le permite elegir qué cambiar para mejorar su rendimiento. (UNIR, 2020)

Es esencial que el maestro fomente las emociones positivas en sus alumnos en este sentido. Además, debe fomentar en ellos una actitud activa y responsable hacia el estudio, guiarlos durante el proceso de aprendizaje y recompensar constantemente el esfuerzo. Ya hemos demostrado que el refuerzo externo también obstaculiza la motivación. Es esencial que las tareas que los estudiantes reciban estén en línea con sus intereses y niveles de competencia. El alumno se desanima ante las expectativas de fracaso o frustración.

Finalmente el papel del maestro implica grandes niveles de motivación en los estudiantes para que puedan aprender y aprehender de forma significativa, logrando disciplinas de autonomía, por lo que deberán intervenir en los procesos de clase, haciendo que tomen conciencia y reflexionen sobre su formación escolar. El tipo de motivación

dependerá mucho del acceso que tengan los estudiantes porque implica la parte socioemocional para lograr que sientan deseos de realizar actividades escolares y extracurriculares con mayor entrega.

### **Entorno**

Modelo de aula o espacio que organiza distintas zonas de aprendizaje: de interacción, de investigación, de desarrollo, de intercambio, de creación y de presentación; es relevante en la pedagogía y la integración curricular de la tecnología, son espacios relativos e inspiradores para favorecer el aprendizaje y provocar el cambio en la enseñanza actual. (Canarias, 2020)

El término “entorno de aprendizaje” se refiere a una variedad de entornos físicos, contextos y culturas en los que los estudiantes aprenden. Estos incluyen entornos exteriores, hogares privados, guarderías o aulas preescolares, estructuras temporales y escuelas” (Emergencia, 2013, pág. 1).

También se la define como la cultura de una escuela o clase, su esencia y características, incluida la forma en que los alumnos pueden interactúan entre sí, así como las formas en el docente pueden organizar un entorno en el aula para facilitar el aprendizaje, impartiendo sus clases en ecosistemas naturales relevantes, agrupando escritorios de maneras específicas, decorando las paredes con materiales de aprendizaje o utilizando las regulaciones de las escuelas, sus organizaciones gubernamentales y otros aspectos también pueden ser considerados elementos de un entorno de aprendizaje.

El término "entorno de aprendizaje" se refiere a áreas enriquecedoras que ayudan a los niños pequeños a crecer. Estos incluyen el salón de clases, los espacios de juego, los espacios para las rutinas de atención y los espacios al aire libre donde los estudiantes realizan actividades. (Euroinnova, 2022)

De acuerdo con esta definición, el entorno de aprendizaje se basa en un lugar geográfico; sin embargo, el entorno abarca todo lo que rodea el proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, se piensa en una educación integral que incluye todo, por lo que no solo se refiere al papel del espacio físico sino a todo lo que acompaña el proceso de aprendizaje, como recursos, personas, circunstancias u otras.

Los siguientes tipos de materiales componen el ámbito de aprendizaje según (Euroinnova, 2022):

- Individuos: alumnos y maestros.
- Los espacios digitales y físicos
- El mapa conceptual, el esquema, las imágenes, el mapa mental, las fichas, el cuadro sinóptico, los materiales y la infraestructura son algunos de los recursos.
- Las normas: Las normas y reglas de los estudiantes.
- El aprendizaje electrónico, una forma de aprendizaje virtual, es uno de los métodos que más ha mejorado el entorno de aprendizaje.

### **Proceso de enseñanza y aprendizaje de lengua y Literatura**

La enseñanza proceso de interacción entre el docente, los estudiantes y los recursos para la transmisión de conocimientos de cada una de las asignaturas. A través del aprendizaje el alumno adquiere conocimientos de varios contenidos, estos pueden ser dentro y fuera de la institución (Paucar, 2018)

Los niños y niñas deben practicar la comunicación, la identidad y la interacción cognitiva del lenguaje para que el interés en la utilización de la lengua y la literatura sea adquirido y valorado en la vida diaria. La intención es capturar aspectos de identidad en pleno desarrollo, en ciertas etapas en las que los niños empiezan a formar conciencia y reflexionar sobre su entorno y sus interacciones. (Cajas Landi, 2022)

El desarrollo se percibe sobre todo en los procesos de comunicación, del desarrollo y uso del Lenguaje. Desde hace mucho tiempo, la investigación sobre el funcionamiento del lenguaje, la comunicación y sus etapas de desarrollo se ha centrado en la adquisición del lenguaje en los niños, su desarrollo lingüístico y sus estructuras cognitivas. La proyección y contribución de la intervención psicomotriz en el desarrollo del lenguaje es crucial, por lo que:

El aprendizaje del lenguaje es uno de los procesos cognitivos más significativos en la etapa de la educación infantil, se desarrolla a partir de tres aspectos básicos como la experimentación del propio cuerpo y del entorno más cercano, el reconocimiento de sí mismo y la coordinación de movimientos corporales.

### **Comunicación Oral y Escrita**

La comunicación oral en nuestro medio se considera fundamental por ser una de las herramientas más utilizadas en el diario vivir y convivir, en donde se expresan ideas, pensamientos, sentimientos, actitudes; la comunicación oral permite relacionarnos con las demás personas y sobre todo poder tener un diálogo de lo que se considere más relevante para nuestra vida; por ello dentro del campo de la educación llega a ser fundamental la comunicación

La escritura es, también, un ejercicio complejo que entraña un conocimiento, por lo menos básico, de la lectura y, por ende, de los signos gráficos que conforman el alfabeto, así como de la forma en que éstos deben ser combinados para formar palabras. El lenguaje escrito a diferencia del lenguaje hablado se plasma mediante signos, letras escritas, todo lo que se crea necesario o se desee tratar o expresar dependiendo del entorno en el cual se esté rodeado o para quienes vaya dirigido la escritura, siendo un documento que las demás



personas podrán leer e interpretar tal y como se lo encuentre redactado y que no se pueda tergiversar los contenidos.

### **Estrategias pedagógicas**

Según, Paucar (2018) Las estrategias pedagógicas son recursos que los profesores utilizan con la finalidad de que los estudiantes cuenten con los instrumentos necesarios para asimilar, reflexionar y comprender los contenidos que se abordan dentro del aula escolar. Todas las acciones que realiza un maestro con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y contribuir al desarrollo académico de los estudiantes se denominan estrategias pedagógicas. En general, todos los docentes tienen una línea de estrategia pedagógica que utilizan para lograr en los estudiantes un mejor aprendizaje. (Toala Zambrano y otros, s/f)

### **Gamificación**

Según Malvido (2019) La gamificación, también conocida como ludificación, es una metodología que tiene como objetivo aumentar la motivación de los participantes en entornos que no son lúdicos con el fin de lograr mejores resultados, es decir, aplicar técnicas de juego en entornos que no son lúdicos. Los objetivos pueden incluir mejorar la absorción de ciertos conocimientos, motivar a los estudiantes, fomentar el aprendizaje, mejorar ciertas habilidades o recompensar ciertas acciones.

De acuerdo con el autor, la gamificación educativa y las TIC cambian el significado del juego y el uso de las nuevas tecnologías en contextos de aprendizaje formales. El estudiante, que normalmente se socializa en el juego y el uso de las TIC en su entorno más cercano, reencuentra en el contexto escolar las claves que ya conoce por sus prácticas sociales fuera del aula y las aplica con normalidad a la nueva tarea de aprendizaje a través de las estructuras y dinámicas del juego y las posibilidades que abren el ordenador e Internet en el aula.

## **Tecnológica**

"Hoy, en todo proceso de aprendizaje, el dominio y aplicación de la tecnología hacen competente a cualquier tipo de estudiante", define Camacho Caratón (2012), basándose en la base científica de las estrategias pedagógicas tecnológicas. (Malvido, 2019)

La tecnología ha tenido un impacto significativo en la educación de los estudiantes porque proporciona medios y recursos para mejorar las actividades, los contenidos y establecer objetivos educativos. También se considera una herramienta pedagógica para los estudiantes y los maestros.

## **Activas**

Según, Castillo Guilcapi et al (2018) Son estrategias o recursos utilizados por el facilitador para participar activamente en el proceso de enseñanza/aprendizaje. El saber hacer, el trabajo colaborativo y cooperativo, la comunicación y el liderazgo son temas importantes que abarcan. El estudiante desarrolla habilidades cognitivas y de socialización, se utiliza para iniciar una discusión del tema y fomenta la participación de los estudiantes en la atención al problema relacionado con su área de especialización.

## **Contenidos**

Los contenidos curriculares son un conjunto de objetivos, conceptos, materias a tratar, procesos de aprendizaje y otros elementos que se consideran en los diferentes ámbitos académicos como la conformación del aprendizaje en su totalidad. La enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura debe considerar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. (Tipos.co, s/f)

## **Contenidos conceptuales**

Los contenidos conceptuales o declarativos se refieren a hechos, datos o conceptos que necesitan memorizarse. Por ejemplo, la Edad Media va desde el siglo V hasta el siglo

XV; Existen ciertos contenidos que necesitan memorizarse, ya sea por cultura general o por practicidad. (Moreno, 2019)

### **Contenidos procedimentales**

Los contenidos procedimentales tienen que ver con el «saber hacer», es decir, llevar a la práctica lo aprendido de forma teórica. Los procedimientos incluyen unos pasos, una metodología, unas normas que hay que conocer y seguir. Además, requiere ciertas habilidades y destrezas para llevar a cabo la tarea.

### **Contenidos actitudinales**

Los contenidos actitudinales se relacionan con la forma de comportarse, con el saber ser y estar. Implica unos valores compartidos como el trabajo en equipo, el respeto, la ayuda, etc. La escuela actúa como agente de socialización que enseña a los alumnos a comportarse dentro de la sociedad. Le marca unas normas, unos horarios, unos valores y unas actitudes que debe aprender para aplicar en su día a día, tanto en el aula como fuera. (Moreno, 2019)

### **Competencias**

La competencia en el área de Lengua y Literatura es la capacidad de relacionar los métodos y resultados del análisis literario con la literatura y las ciencias sociales, interpretar textos de manera autónoma y participar en intercambios comunicativos orales y escritos, para promover la convivencia democrática y el uso ético del lenguaje. Además, tiene como objetivo aumentar la conciencia lingüística y mejorar las habilidades de producción y comprensión crítica de textos, en contextos significativos que fomentan el desarrollo de estas habilidades.

### **Comprensión**

Para, Fuenzalida (2022) uno de los propósitos centrales de la educación es que los estudiantes puedan comprender lo que leen y, con ello, ser competentes comunicativamente.

Leer significa mucho más que descifrar letras o decodificar, sino que implica comprender lo que se lee, usar la información y disfrutar de la lectura.

- Un lector competente es capaz de:
- Relacionar conceptos, datos e informaciones.
- Establecer relaciones de causa y efecto.
- Hacer comparaciones.
- Ampliar su vocabulario.
- Cuestionar la información recibida y reflexionar sobre el contenido del texto.
- Hacerse partícipe del texto y ampliar su conocimiento del mundo.

El desarrollo del lenguaje oral es crucial para la comprensión lectora porque, entre otras cosas, permite entender, recordar, seguir instrucciones e interpretar. Por lo tanto, se establece como una base relevante para la comprensión.

### **Expresión**

La habilidad lingüística relacionada con la producción de discurso oral se conoce como expresión oral. Es una habilidad comunicativa que implica conocimientos socioculturales y pragmáticos además de una comprensión de la pronunciación, el léxico y la gramática de la lengua en cuestión. (Harasdadinco, 2019)

La escritura es una habilidad fundamental del proceso de lectoescritura que permite el desarrollo del lenguaje, el pensamiento y la expresión de nuestras ideas, así como el dominio de la expresión y la comunicación en general.

## **CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA**

### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **Según su enfoque**

La investigación se desarrolló a partir del análisis de la creatividad y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba. Se utilizó una investigación cuantitativa, de diseño no experimental, descriptivo, con un alcance correlacional porque se asociarán las variables. Para ello se realizará el análisis estadístico para la toma de datos que permitirá comprobar las hipótesis.

También fue no experimental porque se indagó sobre la creatividad y la incidencia del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, tal y como se observa el problema a través de la teoría de referencia y las dimensiones que involucran el pensamiento creativo, para poder evaluar a los estudiantes. Se medirá la variable para determinar la hipótesis.

#### **Según su alcance**

##### **Descriptiva**

Según Mejillón (2022) la investigación descriptiva realiza la descripción de todos los elementos esenciales del fenómeno en su desarrollo y peculiaridades, puntualizando las características en su población de estudio, evitando inferir sobre el entorno del fenómeno. Tiene la responsabilidad de destacar las características de la población.

Es responsable de destacar las características de la muestra estudio. Es descriptiva, porque se la empleó para describir las características y la manera en que se comportan las variables; la creatividad y el proceso de enseñanza aprendizaje de lengua y Literatura; las dimensiones a investigar, para luego evaluar y determinar los datos que conlleven a dar una solución a la problemática.

### **Correlacional**

La investigación correlacional permite encontrar y conocer la relación que existe entre las variables de estudio, Mejillón (2022) indica que esta investigación su objetivo es conocer el grado de relación que se presenta las categorías o variables; frente a esto, en el estudio planteado se pretende encontrar la relación existente entre la creatividad y la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Fue correlacional, porque ayudó a conocer la relación existente entre definiciones, responderá a las preguntas de investigación, para ello se medirá el grado de correlación que existe entre la creatividad y la enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, explicando la forma en que se da la incidencia.

### 3.2. Operacionalización de variables

**Tabla 1. Operacionalización de las variables**

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítem/ Instrumento</b>
<b>Independiente:</b> La Creatividad	La creatividad es un recurso para que los niños amplíen su <b>pensamiento</b> y percepción del mundo que los rodea. En el aula, se debe fomentar la, <b>motivación</b> , la capacidad crítica y la curiosidad de los estudiantes en <b>entornos</b> propicios para el aprendizaje.	Pensamiento	*Creativo *Cognitivo *Productivo	-Encuesta -Cuestionario. -Investigación Documental.
		Motivación	* Aprendizaje * Habilidades * Conocimiento	
		Entorno	* Educativo * Familia * Social	
<b>Dependiente:</b> Proceso de Enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	El proceso de enseñanza – aprendizaje involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes; Es un proceso comunicativo, donde el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos a los educandos para fortalecer las competencias y habilidades.	Estrategias pedagógicas	Gamificación Tecnológicas Activas	Encuesta Cuestionario -Investigación Documental.
		Contenidos	Conceptuales Procedimentales Actitudinales	
		Competencias	Habilidades de Comprensión Habilidades de Expresión	

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

### **3.3. Población y muestra de investigación**

#### **3.3.1. Población**

La población para la ejecución de este proyecto estuvo constituida por un total de 585 estudiantes y 20 docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Baba. Para lo cual se considerará solo una parte de la población antes indicada para la obtención de los datos.

#### **3.3.2. Muestra**

Se tomará como muestra para este estudio una parte de la población en este caso quedó constituida con 1 docente y 45 estudiantes del séptimo año de básica de la UE. Juan Montalvo del cantón Baba a los cuales se les aplicó la encuesta a estudiantes y entrevista a docente para obtener la información necesaria de las variables de estudio.

### **3.4. Métodos Técnicas e instrumentos de mediación**

#### **3.4.1. Métodos**

**Método Analítico.** - Se empleó este método porque permitió analizar las causas y consecuencias del escaso desarrollo creativo en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

**Método Deductivo.** - Se utilizó porque se partió de un problema, y después de la exhaustiva investigación se implementará una propuesta para conseguir la solución del problema establecido.

#### **3.4.2. Técnicas**

##### **La encuesta**

La encuesta sirvió para la obtención de los datos evidenciados sobre la creatividad que poseen los estudiantes y estrategias que aplican los docentes en el desarrollo del



pensamiento creativo en el aula, su aplicación e impacto, la encuesta se la ejecutó en la UE Juan Montalvo de forma presencial con los educandos.

### **La entrevista**

La entrevista aplicada a un docente del séptimo años de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo para identificar qué tipo de estrategias utilizan en sus planificaciones diarias y como promueven la creatividad en el área de Lengua y Literatura.

#### **3.3.4. Instrumentos**

##### **El cuestionario**

El cuestionario se lo utilizó en la aplicación de la encuesta, este instrumento contó con un total de 10 preguntas para los docentes y 12 de estudiantes del séptimo año de básica deberán seleccionar la respuesta que considera favorable entre las alternativas.

### **3.5. Procedimiento y análisis**

En primer instante se acudió a la institución educativa para solicitar los permisos correspondientes con quienes se estableció un contacto previo, se les brindará la información necesaria acerca del objetivo general de proyecto, la importancia y la trascendencia de la investigación; todo esto, se coordinó primero con las autoridades de la Institución. Finalmente, se recopiló los datos mediante el Software Microsoft Excel, y luego con la aplicación estadística SPSS, para plasmar un informe con los resultados de las valoraciones que se obtuvieron.

### **3.6. Aspectos éticos**

Se explicaron los aspectos éticos que justificaron la investigación, que sustentan los principios éticos para las personas que fueron parte del proceso, para ello se obtuvo el

consentimiento previo de los participantes, y se tomaron en cuenta todos los aspectos establecidos al respecto, Espinoza y Calva (2020) mencionan los siguientes:

**Respeto.** Se relaciona con la voluntariedad de las personas a participar en un estudio; la cual debe partir del conocimiento por parte del sujeto de los propósitos, beneficios y posibles riesgos de la investigación.

**Beneficencia:** está dada por la obligación de brindar protección a los participantes contra cualquier perjuicio. Principio que orientan al investigador en el cumplimiento de dos normas: 1) no causar ningún tipo de daño y 2) maximizar los beneficios minimizando los posibles daños.

**Justicia.** Es relativo a la distribución equitativa entre la carga y los beneficios. La no aplicación de este principio puede generar injusticia, ocasionando que algunos disfruten de los beneficios mientras que otros son excluidos sin razón alguna. (pág. 336)

## CAPÍTULO IV. RESULTADO Y DISCUSIÓN

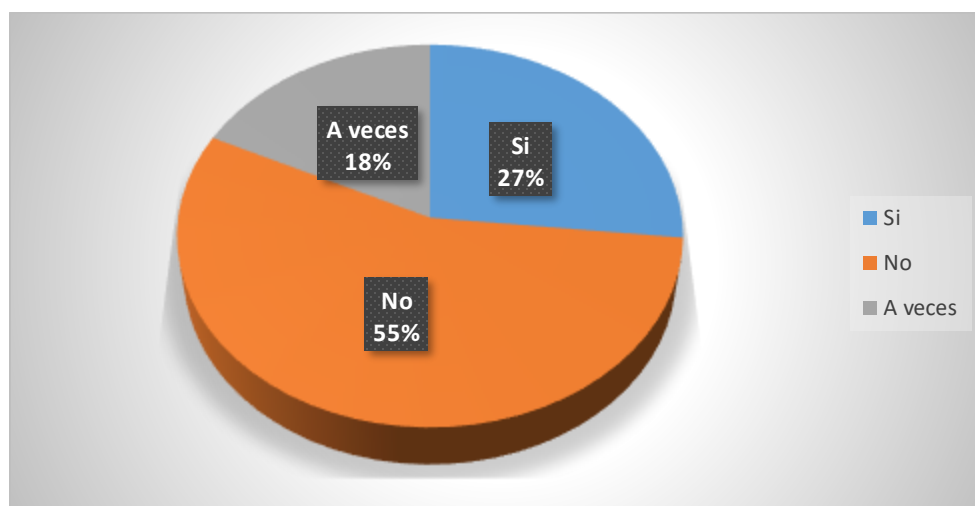
### 4.1. Resultados

Tabla 2. ¿El docente les realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo?

Descripción	fi	%
Si	12	27%
No	25	55%
A veces	8	10%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 1. Realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo



### Análisis

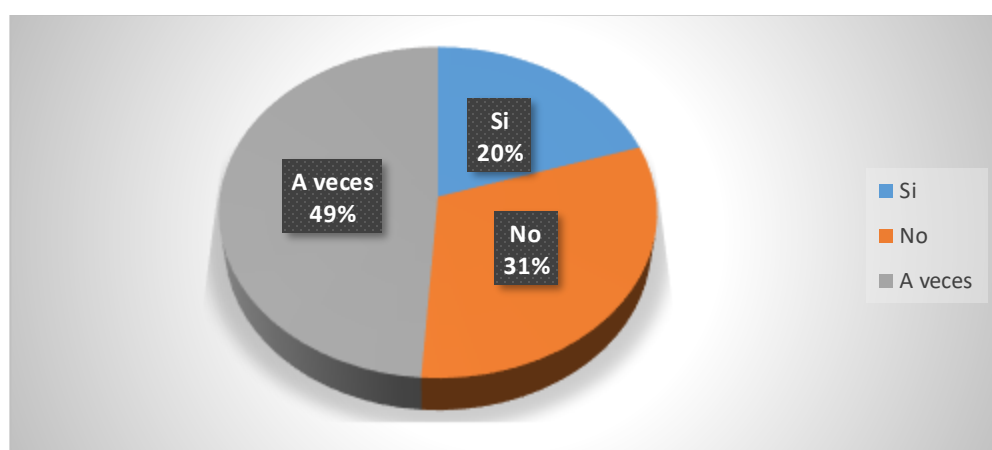
Los resultados evidenciados en la figura 1 sobre si el docente les realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo, el 55% de los encuestados manifestaron que no, el 27% respondió que sí, mientras que el 18% respondió que a veces. Los docentes pueden realizar juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo de los estudiantes. Estas actividades son una excelente manera de fomentar la creatividad, el razonamiento y la resolución de problemas.

Tabla 3. ¿El docente les permite explorar con diferentes materiales y técnicas para desarrollar la creatividad?

Descripción	fi	%
Si	9	20%
No	14	31%
A veces	25	49%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 2. Los niños explorar con diferentes materiales y técnicas para desarrollar la creatividad



### Análisis

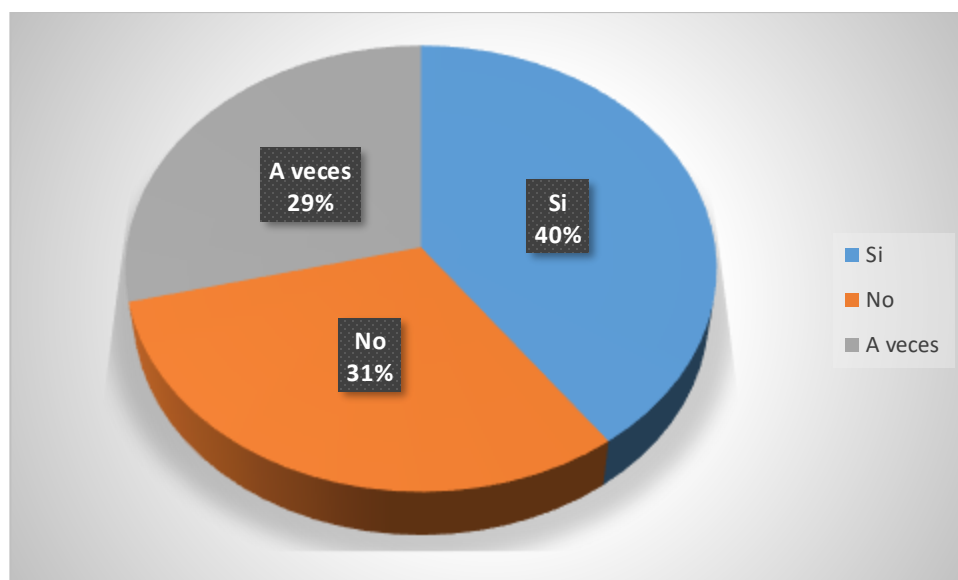
De acuerdo con los resultados expuestos en la figura 2 sobre si el docente les permite a sus alumnos explorar con diferentes materiales y técnicas para el desarrollo de la creatividad, el 49% respondieron que a veces, mientras que el 31% indicaron que ejecutan dichas actividades y el 20% mencionaron que si lo ejecutan. Los docentes pueden promover la exploración del lenguaje, la búsqueda de soluciones originales y el desarrollo del pensamiento lateral. Estas actividades también pueden ser divertidas y desafiantes, lo que contribuye a mantener el interés y la motivación de los estudiantes en el área de lengua y literatura.

Tabla 4. ¿Cuándo lee un libro o cuento, el docente les pide que piensen en un final alternativo?

<b>Descripción</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Si	18	40%
No	14	31%
A veces	13	29%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 3. El docente les pide que piensen en un final alternativo



### **Análisis**

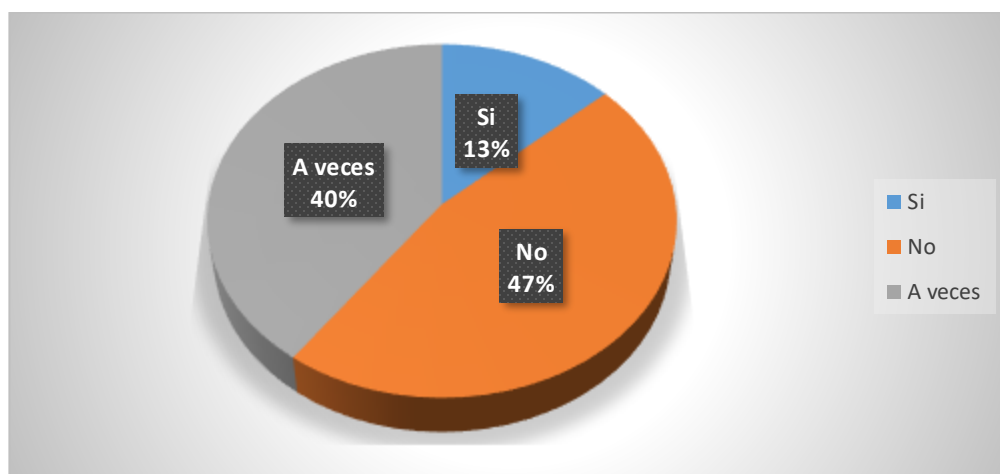
En la figura 3 sobre si cuándo lee un libro o cuento, el docente les pide que piensen en un final alternativo, los encuestados manifestaron el 40% que sí piensan en finales diferentes, el 31% mencionó que no lo hace, mientras que el 29% respondió que a veces. Esta actividad fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben imaginar diferentes posibilidades y desarrollar su propia interpretación de la historia.

Tabla 5. ¿Usted, se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura?

Descripción	fi	%
Si	6	13%
No	21	47%
A veces	18	40%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 4. Se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura.



### Análisis

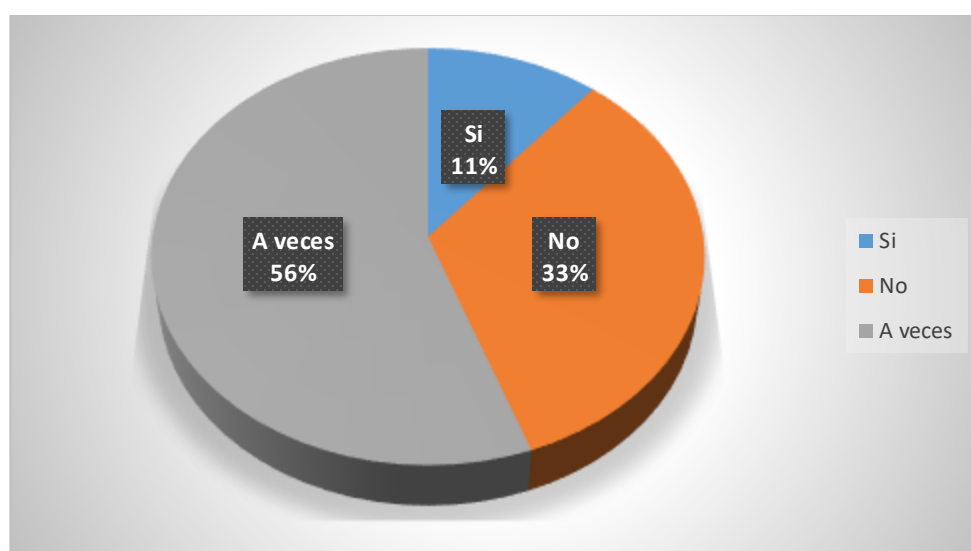
Respecto a la figura 4, sobre si el alumno se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura, el 47% de los encuestados respondieron que no están motivados, el 40% mencionaron que a veces, mientras que el 15% indicaron que sí. Se concluye que existe desmotivación en los estudiantes, la falta de aplicación de estrategias activas de enseñanza-aprendizaje puede ser una de las causas de la desmotivación en esta área. Además, la falta de interés en la ortografía o la percepción de que no se les permite explorar con diferentes materiales y técnicas también pueden influir en la desmotivación de los estudiantes.

Tabla 6. ¿Participa usted activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje?

<b>Descripción</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Si	5	11%
No	15	33%
A veces	25	55%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 5. Participa activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje.



### **Análisis**

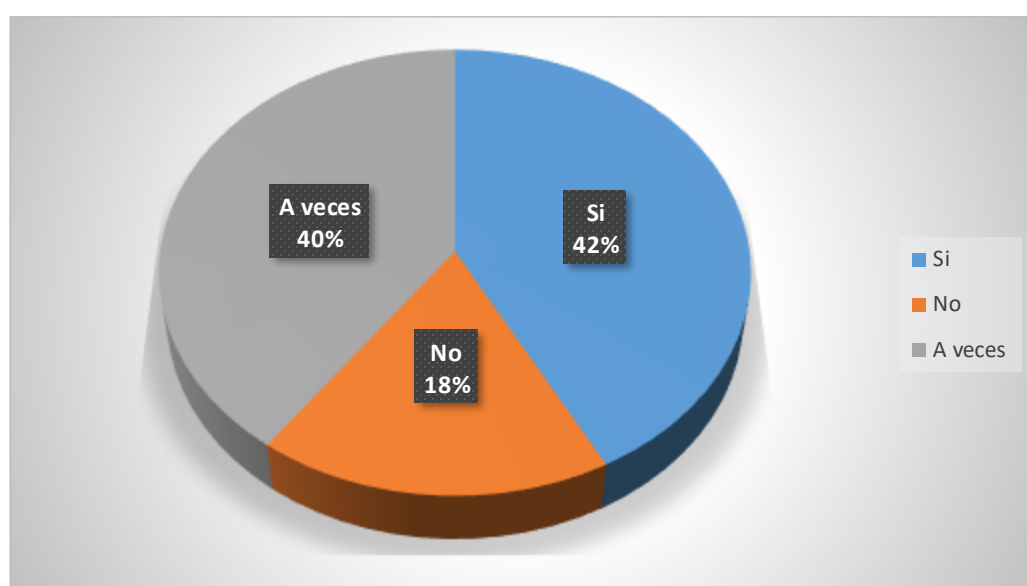
En la figura 5, sobre si participa activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje, de los encuestados el 56% indicaron que a veces participan, el 33% indicaron que no participan, mientras que el 11% si mantiene una participación activa en clases. Los estudiantes no todos participan activamente en clases, para que ellos tengan una experiencia de aprendizaje más enriquecedora en la asignatura de Lenguaje, deben realizar las tareas y actividades propuestas, y buscar oportunidades para ampliar y aplicar los conocimientos adquiridos.

Tabla 7. ¿Emplea usted los aprendizajes adquiridos en la clase, en su entorno social?

Descripción	fi	%
Si	19	42%
No	8	18%
A veces	18	40%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 6. Emplea los aprendizajes adquiridos en la clase, en su entorno social.



### Análisis

En relación a los resultados de la figura 6 sobre si los alumnos emplean los aprendizajes adquiridos en su entorno social, el 42% de los encuestados respondieron que si los aplica, el 40% respondió que a veces, mientras que el 18%, no aplica los aprendizajes adquiridos en clases en su vida diaria. Se concluye, que los alumnos aplican su aprendizaje en el entorno. Los docentes y las familias desempeñan un papel clave en fomentar la aplicación de los aprendizajes en el entorno social, brindando oportunidades para practicar y reforzar lo aprendido fuera del aula.

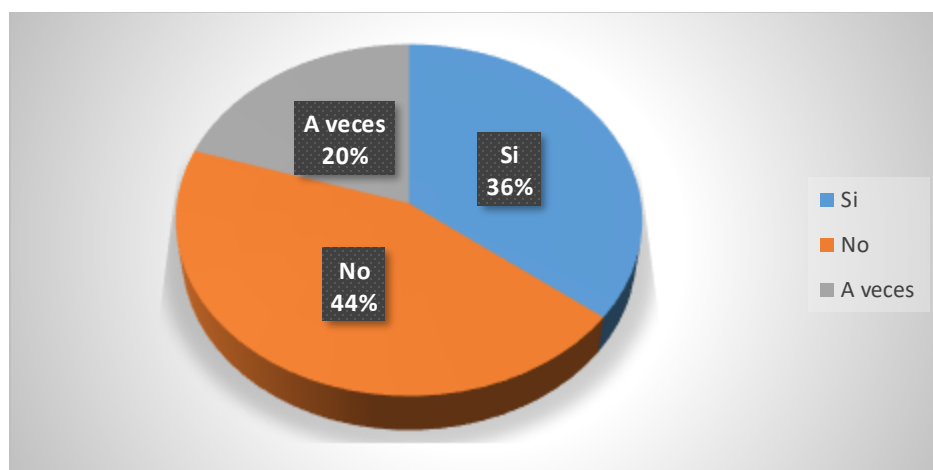


Tabla 8. ¿El docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa?

Descripción	fi	%
Si	16	36%
No	20	44%
A veces	9	20%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 7 ¿El docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa?



### Análisis

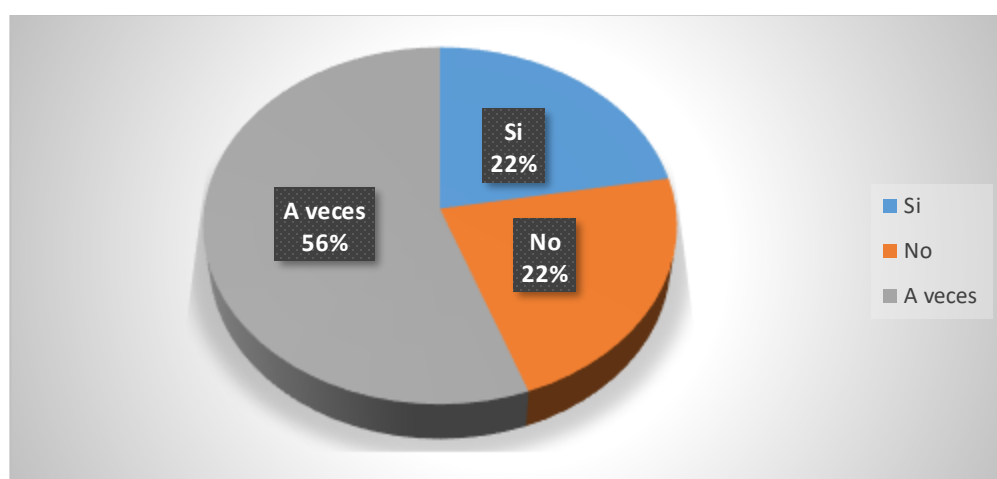
Según los resultados de la figura 7 sobre si el docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa, el 44% de los encuestados mencionan que no lo hace, el 36% menciona que sí, mientras que el 20% respondió que a veces. Se concluye que los docentes no están motivando a los estudiantes, es necesario que les ayuda a explorar diferentes perspectivas y enfoques para abordar los desafíos, lo cual enriquece su pensamiento y su capacidad para encontrar soluciones innovadoras.

Tabla 9. ¿Considera usted que los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora?

Descripción	fi	%
Si	10	22%
No	10	22%
A veces	25	56%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 8. Los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora



### Análisis

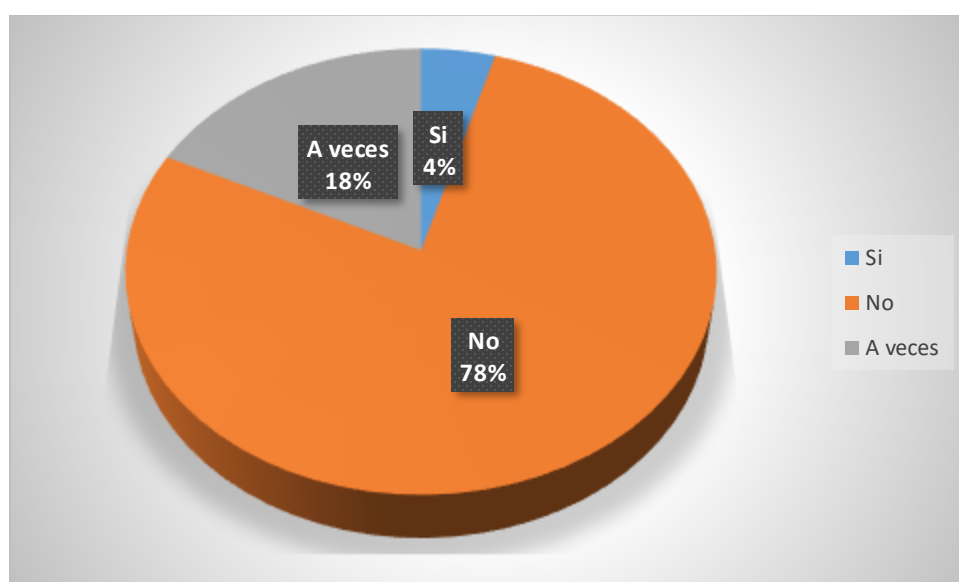
Los datos reflejados en la figura 8 sobre si los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora, el 56% de los alumnos respondieron que a veces estos contenidos le ayudan en la comprensión de la lectura, el 22% indicaron que no, mientras que el 22% respondieron sí. Un porcentaje alto de los estudiantes manifestaron que los contenidos son favorables, por ello, los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son fundamentales para el desarrollo de la comprensión lectora, la mejora de la expresión oral y escrita, y la apreciación de la literatura como una forma de arte y expresión humana.

Tabla 10. ¿El docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura?

Descripción	fi	%
Si	2	4%
No	35	78%
A veces	8	18%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Figura 9. El docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura.



### Análisis

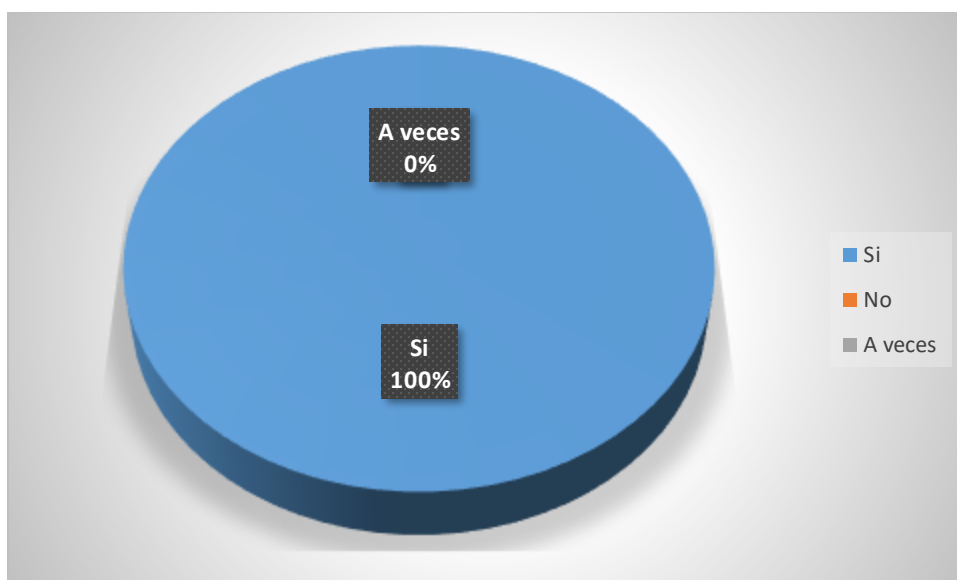
Según los resultados de la figura 9 el 78% de los alumnos indicaron que el docente no utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura, el 18% mencionaron que a veces, mientras que el 4% indicaron sí. Se concluye, que los docentes no utilizan plataformas educativas debido a la falta de recursos y falta de conectividad en la institución.

Tabla 11. ¿Les gustaría que el docente utilice con frecuencia plataformas educativas en la enseñanza de lengua y Literatura?

Descripción	fi	%
Si	45	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Autora

Figura 10. Les gustaría que el docente utilice con frecuencia plataformas educativas en la enseñanza de Lengua y Literatura



### Análisis

Respecto a la figura 10 el 100% de los alumnos respondieron que les gustaría que los docentes utilicen con mayor frecuencia plataformas educativas para la enseñanza de lengua y Literatura. Se concluye, que el uso de plataformas educativas proporciona beneficios para el aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar estas herramientas, el docente puede complementar las lecciones presenciales con recursos interactivos, actividades en línea y materiales multimedia que enriquezcan la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

**Análisis de la entrevista a docente del séptimo año de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo.**

**P1:** ¿Considera usted que el desarrollo de la creatividad incide en el proceso de enseñanza aprendizaje en área de Lengua y Literatura?

**R1:** Creo que si, ya que es importante destacar la creatividad en el proceso educativo tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta área.

**P2:**¿Fomenta el desarrollo de habilidades cognitiva en la enseñanza de Lengua y Literaturas?

**R2:** Si, porque a través de ella, el alumno puede ser capaz de comprender, razonar y evaluar de manera crítica.

**P3:**¿Para motivar a los estudiantes en la enseñanza de Lengua y Literatura utiliza usted técnicas activas?

**R3:** Si porque es importante la motivación y mediante estas técnicas se permite que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, aumentando su interés de, participación y comprensión de los contenidos.

**P4:**¿Utiliza usted entornos de aprendizaje para estimular la creatividad en los estudiantes?

**R4:** Sí claro, como docente utilizo entornos de aprendizaje para estimular la creatividad en los estudiantes. Reconozco la importancia de crear un ambiente propicio que fomente la imaginación, la exploración y la expresión creativa

**P5:** ¿Los contenidos impartidos en sus clases fortalecen las competencias y habilidades Lingüísticas en los estudiantes?

**R5:** Es responsabilidad del docente adaptar los contenidos y utilizar estrategias pedagógicas adecuadas para facilitar la comprensión de los contenidos, con actividades interactivas, recursos visuales y el fomento de la participación activa.

**P6:** ¿Considera usted que los estudiantes poseen habilidades de escritura creativa?

**R6:** Si bien algunos estudiantes presentan dificultad en su escritura, pero estas habilidades se pueden desarrollar y mejorar a través de la práctica, el estímulo adecuado con el apoyo de docentes y padres de familia.

**P7:** ¿Considera usted que sus estudiantes modulan correcta y apropiadamente el tono de su voz cuando leen?

**R7:** Muchos niños tienen problemas para leer, a pesar que se realizan actividades de lectura en voz alta, recitación o presentaciones orales aún existe deficiencia.

**P8:** ¿Considera usted que los estudiantes en su proceso de aprendizaje se producen mediante los conocimientos previos?

**R8:** Claro que si, como docentes debemos tener en cuenta los conocimientos y experiencias previas de los estudiantes como punto de partida para la construcción de nuevos conocimientos.

**P9:** ¿Conoce usted si los padres de familia refuerzan los contenidos con sus hijos para mejorar la lectura y escritura?

**R9:** No todos los ayudan, son pocos los que realizan el acompañamiento de sus hijos en las tareas. Sin embargo, considero que la participación de los padres en el proceso de aprendizaje tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

**P10:** ¿Utiliza usted estrategias para estimular el lenguaje oral mediante, juegos grupales, repetición de canciones u otros?

**R10:** Si, se realizan actividades de juegos, lectura en voz alta, rimas entre otras. Estas estrategias son beneficiosas para el desarrollo del lenguaje y la comunicación de los niños.

**P11:** ¿Qué herramientas digitales utiliza usted para fomentar la lectura comprensiva en los estudiantes?

**R11:** Actualmente, solo se trabaja con los libros, no utilizo herramientas digitales para fomentar la lectura comprensiva en los estudiantes.

**P12:** ¿Considera usted que si utiliza herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura los estudiantes se hacen competitivos y creativos?

**R12:** Si claro, el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura puede proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa.

#### 4.1.1. Resultados estadístico Inferenciales

##### Prueba del Chi-cuadrado

##### Prueba de la Hipótesis General

**H<sub>0</sub>** El desarrollo de la creatividad NO incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba.

**H<sub>1</sub>** El desarrollo de la creatividad incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo en el periodo lectivo 2023-2024 del cantón Baba.

#### Prueba del chi-cuadrado La Creatividad vs Aprendizaje del área de Lengua y Literatura

<b>Resultado de la prueba de chi-cuadrado</b>			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14.101 <sup>a</sup>	4	0.007
Razón de verosimilitud	14.904	4	0.005
Asociación lineal por lineal	9.301	1	0.002
N de casos válidos	45		

a. 6 casillas (65,6%) han esperado un recuento menor que es 5. El recuento

imperceptible esperado fue de, 27.

## Interpretación

Debido a que el valor de significancia observado de  $0.000 < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se opta por la hipótesis alternativa, demostrando que la variable creatividad se relaciona significativamente con la variable aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

## Prueba de Normalidad

**H<sub>0</sub>** Las variables de investigación presentan distribución normal

**H<sub>1</sub>** Las variables de investigación No presentan distribución normal

## Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadística	gl	Sig.
CREATIVIDAD	0,947	45	0,041
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA	0,967	45	0,252

\*. Representa un límite inferior de la trascendencia verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio

Frecuencias y porcentajes de las variables Creatividad frente al aprendizaje de Lengua y Literatura en alumnos de séptimo básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo (n=45)

		Proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura							
		BAJO		MEDIO		ALTO		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Creatividad	BAJO	1	<b>2.21%</b>	2	<b>4.43%</b>	0	<b>0.00%</b>	3	6.66
	MEDIO	2	<b>4.43%</b>	8	<b>17.77%</b>	8	<b>17.77%</b>	18	40.00
	ALTO	0	<b>0.00%</b>	4	<b>8.88%</b>	20	<b>43.43%</b>	24	52.32
	Total	3	<b>6.66%</b>	14	<b>30.10%</b>	28	<b>61.21%</b>	45	100.00

**Fuente:** Narcisa Alexandra Fuentes Villavicencio



Se comprobó que la distribución de frecuencia y porcentaje de la variable Creatividad, en relación a la variable proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura, tiene un nivel alto (43.43%) predominando en esa relación.

#### **4.2. Discusión**

Respecto a la figura 1 sobre si la docente les realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo, el 55% de los encuestados manifestaron que no, el 27 respondió que sí, mientras que el 18% respondió que a veces. Esto se corrobora con lo expuesto por Acurio Ponce (2020) quien refiere que los profesores deben actualizar sus conocimientos ante las nuevas demandas educativas y, sobre todo, aplicar técnicas creativas, significativas e innovadoras para mejorar las habilidades comunicativas y la creación literaria, motivando y desarrollando la capacidad escrita de los estudiantes.

También, en la figura 2 sobre si el docente les permite a sus alumnos explorar con diferentes materiales y técnicas para el desarrollo de la creatividad, el 49% respondieron que a veces, mientras que el 31% indicaron que ejecutan dichas actividades y el 20% mencionaron que si lo ejecutan. Resultados similar encontró Reyes Chancay (2018) las técnicas activas en el proceso de enseñanza aprendizaje logran despertar el interés de los estudiantes por aprender y por lo tanto lo convierten en un aprendizaje significativo, el docente debe aplicar diversas técnicas que consideren las necesidades del estudiante, con lo cual obtendrá una amplia visión de las capacidades, destrezas o habilidades que se deben desarrollar para aprender a pensar en forma integral y creativa.

Los datos reflejados en la figura 8 sobre si los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora, el 56% de los alumnos respondieron que a veces estos contenidos le ayudan en la comprensión de la lectura, el 22% indicaron que no, mientras que el 22% respondieron sí. Esto se corrobora con lo evidenciado

por Ramón Gutartanga y Ortega Sagbay (2020) los estudiantes se constituyen en sujetos pasivos, por lo que concluyó que los docentes tienen deficiencias en el manejo de estrategias, lo que produce a la pérdida de interés por el aprendizaje de los contenidos por parte de los estudiantes.

Según los resultados de la figura 7 sobre si el docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa, el 44% de los encuestados mencionan que no lo hace, el 36% menciona que sí, mientras que el 20% respondió que a veces. Zambrano López (2023) los hallazgos permitieron detectar que la falta de motivación, miedo al cambio y conocimientos completamente teóricos que presentan dificultades; reflejando que es necesario la implementación de estrategias didácticas de refuerzo nuevas, en el caso del área de Lengua y Literatura, contenidos curriculares y destrezas, es necesario solidificar la capacidad de comprensión, análisis y reflexión de formación de conceptos, inferencias, lectura crítica, atención, memorización y razonamiento verbal, que comprende un nivel superior de habilidad cognitiva, contribuyendo con una nueva dimensión de practicidad y adaptación a las necesidades de aprendizaje, rol del docente y compromiso del estudiante.

## **CAPÍTULO V.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

- Se logró identificar que los docentes no trabajan con los principales elementos y técnicas innovadoras para fomentar la imaginación y la originalidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Los niños presentan un bajo nivel de creatividad y desmotivación en el aprendizaje de Lenguaje y Literatura, dado que presentan dificultad para realizar actividades de resolución de problemas, trabajos de escritura creativa, participación en debates o actividades de expresión artística y poca comprensión lectora.
- Los padres de familia no realizan el acompañamiento de sus hijos en las tareas, ni fomentan actividades de lectura y escritura.
- La aplicación de actividades interactivas son una estrategia efectiva para fortalecer el hábito lector y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

### **5.2. Recomendaciones**

- Los docentes pueden fomentar la creatividad en los estudiantes a través de actividades de escritura creativa, como la creación de cuentos, poemas o ensayos. Esto les permitirá expresar su imaginación y desarrollar su habilidad para jugar con las palabras y las ideas.

- Es importante que los docentes se reúnan con los padres de familia para socializar de la propuesta alternativa y el refuerzo que necesitan los estudiantes para fortalecer su aprendizaje.
- Motivar a los estudiantes a través del uso de la tecnología con actividades interactivas para crear un ambiente dinámico y participativo en el aula, fomentando el interés y la motivación de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

### **5.3. Propuesta Teórica de Aplicación**

#### **5.3.1. Propuesta de aplicación de resultados**

##### **5.3.1. Alternativa Obtenida**

Los resultados evidenciados en la encuesta a los estudiantes y entrevista a docente, planteó aplicar una guía de estrategia metodológica para fortalecer el hábito lector, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

##### **5.3.2. Alcance de la alternativa**

El alcance de esta propuesta alternativa es incorporar la guía de estrategia metodológica multimedia mediante videos, imágenes, audios y otros recursos interactivos relacionados con los temas de Lengua y Literatura. Estas actividades pueden ayudar a captar la atención de los estudiantes del séptimo año de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo y hacer que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo.

La guía metodológica tiene actividades en las que los estudiantes puedan aplicar los conceptos aprendidos de manera práctica. Por ejemplo, organizar debates, dramatizaciones, juegos de roles o creación de proyectos relacionados con la literatura, promueve la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura; mediante el manejo de esta propuesta sea virtual o presencial permitirá crear un clima de confianza, dinámico e interactivo en el educando, siendo importantes para el desarrollo de la creatividad y el dominio de contenidos.

### **5.3.3. Aspectos básicos de la alternativa**

#### **5.3.3.1. Antecedentes**

Luego de haber estudiado el problema que presentan los estudiantes del séptimo año de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, en las prácticas ejecutadas se evidenció que los estudiantes carecen de creatividad y presentan un bajo rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura; la participación activa en clases es escasa, presentan dificultades específicas de aprendizaje, falta de motivación, problemas de comprensión lectora o dificultades en la escritura. La identificación de estas necesidades motiva a realizar esta propuesta con actividades prácticas y significativas que fomenten la participación activa de los niños relacionados con la lectura y la escritura.

Según, Abeyga Ortiz (2023) En el aula de clases los docentes se encuentran ante varios elementos que deben integrar en sus planificaciones, deben buscar que cada encuentro resulte provechoso y llamativo para los escolares. Este asunto se reflexiona a partir de la noción de estrategia didáctica. Las estrategias de aprendizaje son esenciales para guiar el proceso de aprendizaje. Permitir que los estudiantes aprendan de manera autónoma es efectiva mediante en el desarrollo de sus habilidades. Habilidades aprendidas en la escuela y por lo tanto realizar su trabajo mediante estrategias de trabajo participativo, que conlleven al

fortalecimiento y desenvolvimiento en pleno trabajo en equipo, la integración en escenarios educativos es clave en la formación integral de los alumnos.

Los docentes son los llamados a enseñar las estrategias que los alumnos deben utilizar para su aprendizaje, en este caso de la asignatura de Lengua y Literatura. Cuando los alumnos presentan algunas deficiencias en el aprendizaje, surge la preocupación de saber qué es lo que está pasando con la socialización de los conocimientos, entonces hay que reforzar los conocimientos una vez detectados éstos. Generalmente los docentes lo hacen revisando nuevamente los temas que presentan mayor dificultad y que permiten el aprendizaje general en otras asignaturas, como: comprensión lectora, identificando palabras y su significado, contextualizando texto, identificando ideas principales y secundarias, elaborando textos, realizando resúmenes, etc., sin embargo, esto no es en sí el problema; el problema es cómo lograr el objetivo planteado para la consecución de ese aprendizaje. (Abeyga Ortiz, 2023)

Es necesario que las instituciones educativas y los docentes se comprometan a utilizar nuevas alternativas de enseñanza para mejorar el rendimiento e involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y estar motivados para enfrentar lo desconocido y adquirir experiencias beneficiosas para sus conocimientos. Utilizar métodos participativos para mejorar el aprendizaje mediante la implementación de las actividades alternativas sugeridas, ya que estas actividades fortalecerán el vínculo entre el docente y los estudiantes.

### **5.3.3.2. Justificación**

Se justifica su desarrollo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y desarrollar habilidades creativas a través de la participación de actividades que se basan en el análisis y la reflexión de contenidos interactivos.

La propuesta de aplicación tiene un impacto positivo porque las actividades están diseñadas en base a las necesidades de aprendizaje virtual de los estudiantes y generan nuevas ideas, las actividades promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y promueven hábitos

de aprendizaje mientras motiva el aprendizaje y despierta su interés creativo en cada actividad que realizan.

Los principales beneficiarios de la propuesta son los estudiantes del séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo. La guía fue diseñada para ser accesible a los estudiantes y demostrar su entusiasmo por las actividades de la propuesta, ya que esto se consideró necesario para superar las barreras de aprendizaje.

#### **5.3.4. Objetivos**

##### **5.3.4.1. General**

Diseñar una guía didáctica de técnicas interactivas para fortalecer el hábito lector, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

##### **5.3.4.2. Específicas**

- Facilitar al docente actividades de técnicas interactivas en el desarrollo de Lengua y Literatura.
- Planificar las actividades que motiven al estudiante a leer, escribir, analizar y desarrollar la creatividad.
- Ejecutar actividades interactivas y dinámicas mediante entornos digitales.

#### **5.3.5. Estructura de la propuesta**

##### **5.3.5.1. Título**

Guía didáctica de técnicas interactivas para fortalecer el hábito lector, en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

### 5.3.5.2. Componentes

Las diferentes estrategias y actividades están diseñadas para los alumnos de tercero de básica, lo cual permitirá al estudiante interactuar con su docente y compañeros de clase, además de que se podrá organizar grupos de trabajo para motivar el compañerismo, el trabajo cooperativo y colaborativo, Los recursos son de fácil acceso, creados en las siguientes aplicaciones de la web: animaker, padlet, emaze, powtoon, blendspace, liveworksheets, canva, genial.ly, quizizz y kahoot, que permitirán la interacción de manera lúdica a través del uso de la tecnología, ya que los niños aprenden mientras juegan, ríen y cantan. Hay que aprovechar estos momentos para cultivar en ellos la cultura de la lecto-escritura, por lo que es necesario empezar desde las diferentes actividades en donde se busca fortalecer los aprendizajes.





**GUÍA DE ESTRATEGIA  
METODOLÓGICA PARA  
DESARROLLAR LA  
CREATIVIDAD EN EL  
ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA  
EN ESTUDIANTES DE BÁSICA.**



### **Estrategia # 1: Motivación de la Lecto Escritura mediante una anécdota**

Esta estrategia está creada para niños de 3ro de básica en la aplicación Animaker <https://accounts.animaker.com/>, mediante la anécdota se ayudará a practicar la lectura, reconocer sonidos e imágenes para poder mantener la concentración e interacción del alumno, quien podrá reproducir y pausar el video, realizar la actividad en la aplicación <https://es.padlet.com/> a la cual se le ha denominado como "Mi padlet de mascotas". La docente podrá compartir el link con sus alumnos y les pedirá que cada uno de ellos coloque una imagen o video de la mascota que más quisieran, o tal vez de una mascota que quisieran tener, contar en el muro colaborativo una anécdota que les haya sucedido, para que sea vista por todos los niños de la clase, y se podrá dar estrellas" a la anécdota que parezca más divertida.

Dentro de la misma estrategia se va a cantar, bailar y tener una secuencia de la repetición de palabras con el video "La granja de mi Tío" misma que está creada en: <https://emaze.com/es>, este recurso en su primera parte tiene un video de YouTube el cual se lo escuchara con mucha atención, después la docente y los niños cantarán y repetirán el orden de los animales interpretando una melodía. Este ejercicio servirá para despejar la mente de los estudiantes porque el juego también es parte del aprendizaje.

Proceso: A continuación, los pasos a seguir y los enlaces para las respectivas actividades.



Figura 11. Cuento "Los colmillos de mi perrito Tony" producido en Animaker

Paso 1. Para visualizar, el niño deber dar un clic en el siguiente enlace:

[m/animo/CX9QAtmWGelwjP3V/](https://m/animo/CX9QAtmWGelwjP3V/)



Figura 12. Muro colaborativo "Mi padled de mascotas" producido en Padled

Paso 2. Después de ver el video, ingresar al siguiente enlace para realizar la tarea del muro colaborativo.

<https://padlet.com/dianaclandi/cq55bd24k2stecab>

Paso3. La actividad termina con la dinámica de una canción, para realizarlo ingresar al siguiente enlace. <https://www.emaze.com/@AOQIOZZTT/en-la-granja-de-mi-to?autoplay>

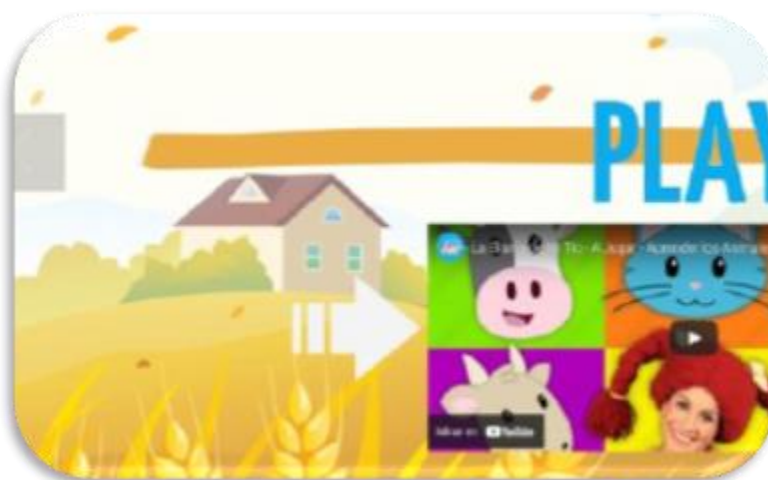


Figura 13. Dinámica "En la granja de mi tío" producido en Emaze



Figura 14. Dinámica “Interpretando melodías después de canción” producido en Emaze.



Figura 15. “Memorización y vocalización” producido en Emaze

## Estrategia # 2

### MOTIVANDO LA LECTURA A TRAVÉS DE UNA HISTORIETA

Es una pequeña historia que permitirá al niño, mediante su imaginación, ir creando los eventos de este como: lugar, tiempo, espacio, personajes etc. El cuento se titula la "Bruja Esperanza", corto e interactivo por su peculiar sonido y colores y se elaboró utilizando la aplicación <https://www.powtoon.com/>, al momento de ingresar al recurso se podrá reproducir, poner en pausa, cantar y sobre todo se debe leer las veces que se considere necesario para lograr captar el mensaje que nos deja historieta.

Después de ver la divertida historieta, se ejecutará una tarea, misma que fue creada en una aplicación gratuita de la web <https://www.blendspace.com/lessons>

La actividad que se va a realizar consta de 6 preguntas, dos de ellas es de criterio propio y las otras 4 se refiere a la historieta

Proceso:

A continuación, los pasos a seguir para el desarrollo de cada una de las actividades.

Paso 1 Ingresar en el siguiente link mismo que lo direccionara automáticamente para visualizar la historieta "La bruja Esperanza.



Figura 16. Cuento "Bruja Esperanza" producido en Powtoon

Paso 2. Después de observar la historieta se procede a realizar la tarea, para la misma se debe de ingresar en el siguiente enlace:

[https://www.blendspace.com/lessons/qXQ\\_1XVC1NwVdQ/edit?new\\_copy\\_canvas-1](https://www.blendspace.com/lessons/qXQ_1XVC1NwVdQ/edit?new_copy_canvas-1)

Paso 3. Para realizar la actividad le pedirá registrarse con una cuenta de Google, puede ser la a cuenta que utilice para otras aplicaciones, podrá ingresar con un nombre y contraseña misma c fácil de recordar y así continuar con la actividad que consta de 6 preguntas.

Ingresa en:

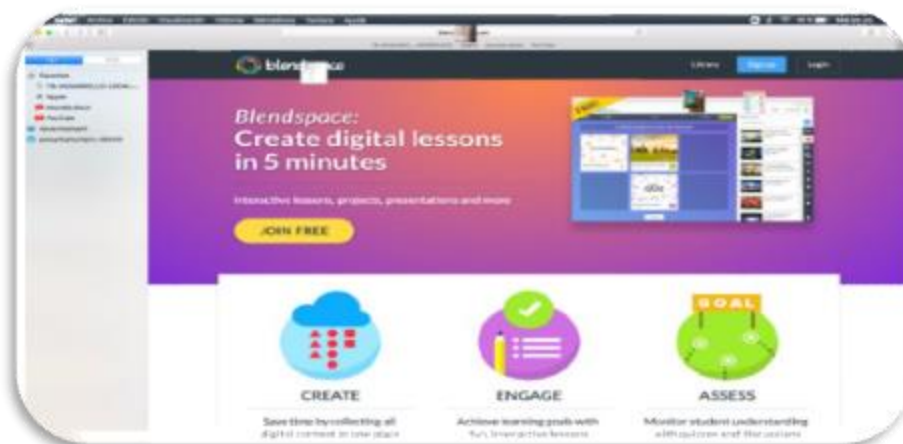


Figura 17. Crear una cuenta. Producido en Blendspace

Ingresa a Google:



Figura 8. Cuenta activa. Producida en Blendspace



Una vez que se ha creado el perfil en BlendSpace, se abre la página en donde está la lección, para aquello se debe dirigir al espacio llamado (analizamos), mediante un clic en donde automáticamente se visualizará la actividad.

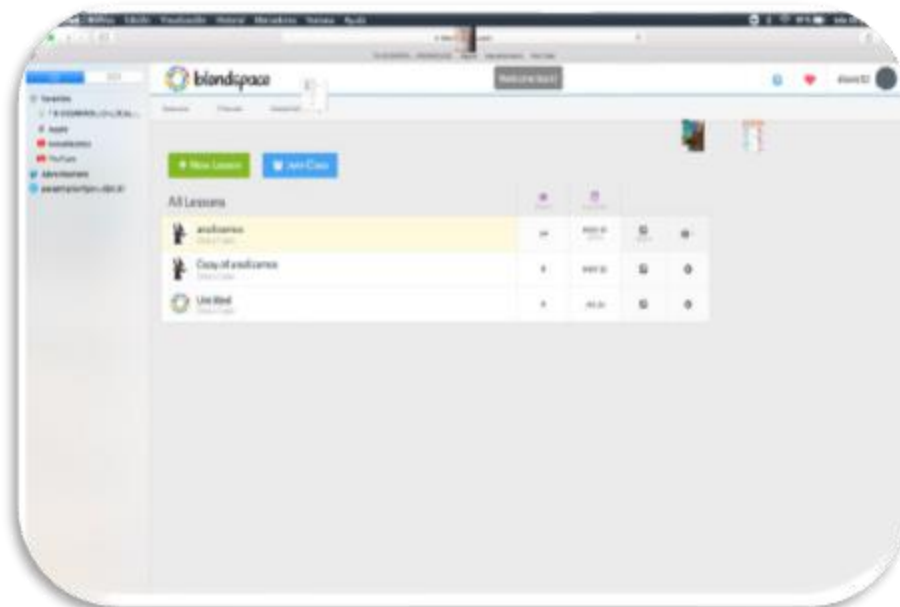


Figura 18. “Muro de la actividad” producido en Bledspace

Se concluye con el desarrollo de la actividad.

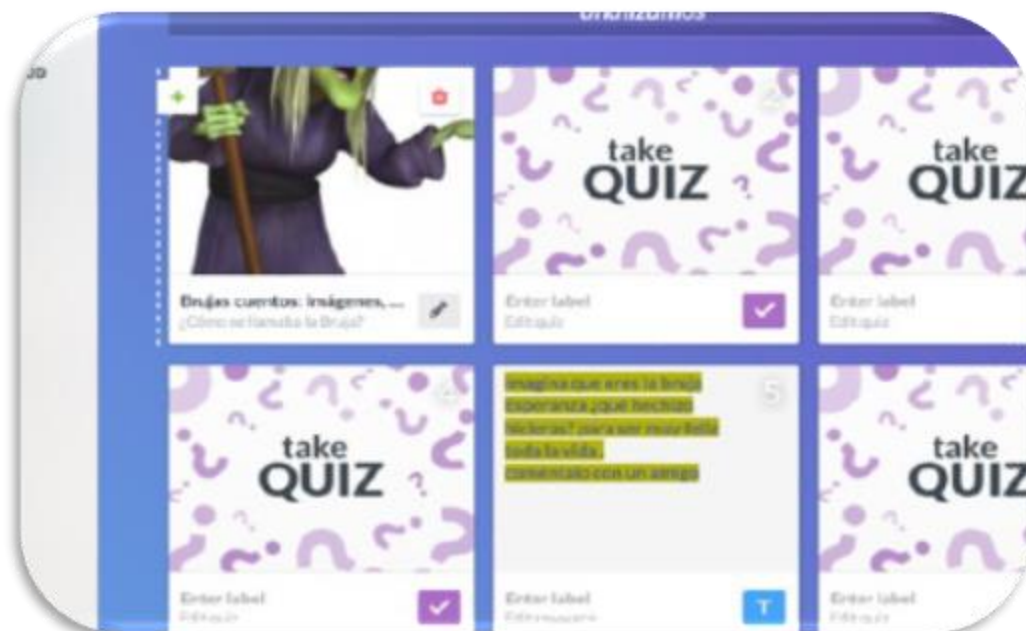


Figura 19. “Analizamos” producido en BlendSpace

### **Estrategia # 3**

#### **DESCUBRO, JUEGO Y APRENDO**

La estrategia consiste en actividades complejas para niños de tercero de básica, propias para su edad y entendimiento.

En la primera ficha interactiva se elaboraron actividades en la plataforma gratuita <https://www.liveworksheets.com> las cuales están creadas para niños de tercer grado en donde el alumno tiene que realizar cada uno de los numerales, en el primer numeral el niño debe leer los nombres de los animales y arrastrar a su respectiva imagen. En el numeral dos se repasarán con 8 palabras las sílabas tónicas (mayor fuerza de voz) en donde el niño deberá colocar en el recuadro la respectiva sílaba tónica.

En el numeral tres se realizará una dinámica sencilla para lo cual el niño mediante las imágenes rellenase un crucigrama. En el cuarto numeral mediante imágenes y resaltando 5 cuentos tradicionales el niño debe unir al nombre que corresponde. En el quinto numeral el alumno debe arrastrar las sílabas (pa, pe, pi, po y pu) con la imagen correcta. Después en el numeral seis, de la misma manera mediante las imágenes el niño tendrá que elegir solo la sílaba con la que inicia en nombre de las imágenes (ta, ti, to-fa, fi, fo). En el numeral siete mediante los sonidos el niño debe unir a la respectiva imagen y para finalizar en el numeral 8 mediante un audio que el niño debe escuchar atentamente para señalar la respuesta correcta.

La segunda ficha interactiva está creada en <https://www.liveworksheets.com> una aplicación gratuita de web y de fácil acceso. En donde la primera solicita descubrir la palabra secreta a través de la escritura de las primeras letras debajo de la imagen que se presenta, una vez que se haya armado la palabra se escribirá en el recuadro grande, no tiene nada que ver si



se escribe en mayúsculas o minúsculas, el ordenador automáticamente reconocerá si la frase es correcta.

Al frente de las palabras que se tiene que armar habrá otras imágenes que serán a la vez distractores y también será la imagen de la palabra correcta. En esta actividad se trabajará el reconocimiento de letras a través de imágenes. Una vez que se haya completado con la tarea, el alumno deberá colocar en terminar, misma que automáticamente le proporcionara una calificación sobre 10 y si se refleja menos de 10, le mostrará en colores distintos en donde se equivocó; otra opción es enviar la calificación al docente, para esto el alumno solo debe de ingresar el correo y la información de si realizó o no la tarea será notificada de manera automática a la docente, esto en caso de que la docente solicite la calificación. También se puede practicar la actividad las veces que sea necesario ya que no tiene límite de intentos.

La tercera ficha interactiva corresponde a una lectura comprensiva llamada "El mago del parque consta de 9 líneas de lectura entendible para niños de tercero de básica y con 4 preguntas de comprensión que se debe realizar después de la misma. De igual manera le reflejara la calificación y si tuvo errores, con un color distinto podrá ver en donde fallo

Otra de las actividades que también se puede desarrollar es conceptualizar algunos temas de la materia de Lengua y Literatura, para aquello se ha creado recurso en <https://www.genial.ly/es> Sobre los antónimos, se explica el concepto de palabras antónimas y de la misma manera dan ejemplos con palabras sencillas y fáciles de aprender para la edad de niños de tercero.

Después se reforzará los conocimientos con una tarea realizada en la aplicación de <https://quizizz.com> si la docente cree necesario jugará de manera grupal mediante un código

que la misma aplicación le da, pero si considera que el estudiante debe trabajar en forma individual, solo compartirá el link.

Los sinónimos se conceptualizaron en otra aplicación gratuita llamada <https://www.canva.com> Después de leer el concepto, el alumno realizará una tarea que consiste en diferenciar los sinónimos a través de la plataforma de <https://www.kahoot.com>

Proceso:

Pasos para el desarrollo de las respectivas actividades.

Ficha interactiva 1. "Descubro juego y aprendo"

Paso 1. Ingresar al siguiente enlace para visualizar y realizar la ficha interactiva.

<https://es.liveworksheets.com/ka2868283ho>

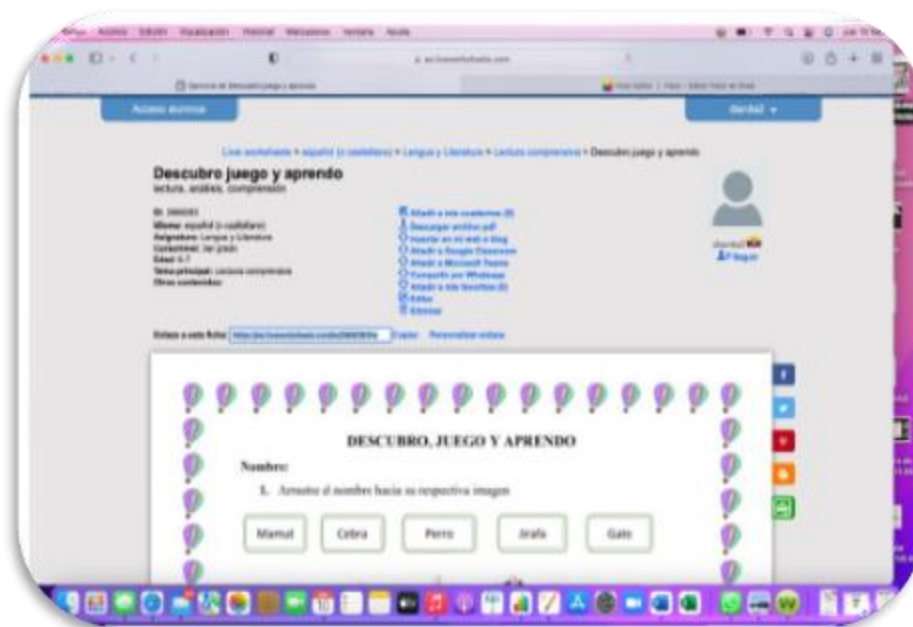


Figura 20. "Descubro juegos y aprendo" producido en Liveworksheets.

Paso 2. Realizar la ficha interactiva



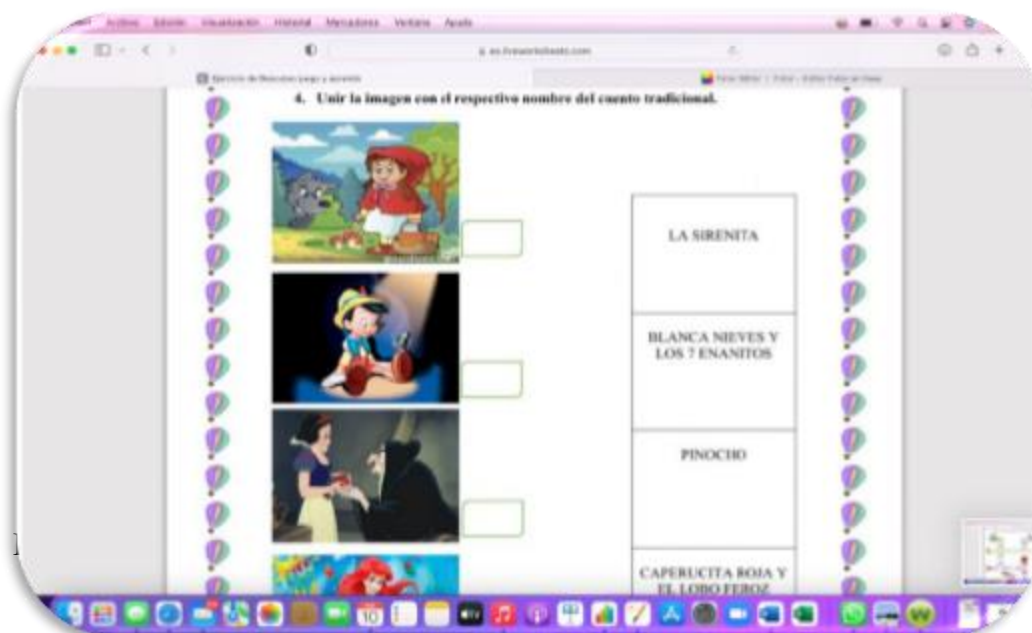
Figura 21. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



Figura 22. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



Figura 23 “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



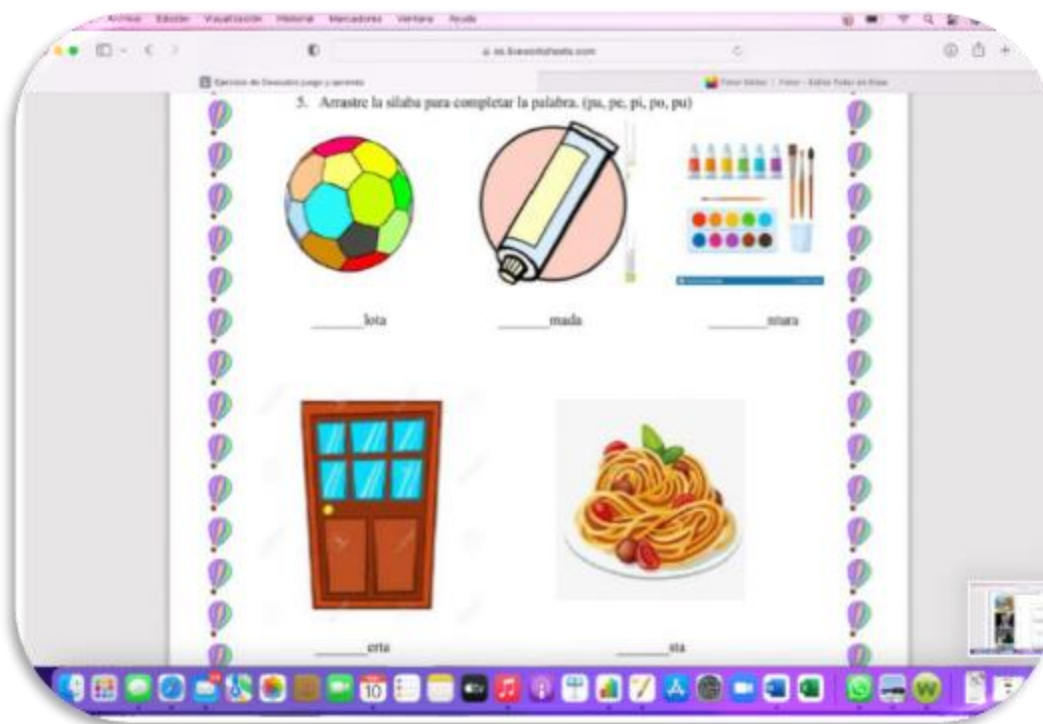


Figura 24. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



Figura 25. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



Paso 3. Comprobar las respuestas y la respectiva calificación.



Figura 26. “Descubro juegos y aprendo” producido en Liveworksheets



## Ficha interactiva 1. "Descubro la palabra secreta"

Paso 1. Ingresar al siguiente enlace para realizar la ficha interactiva.

<https://es.liveworksheets.com/3-nb422120xo>



Figura 27. Ficha interactiva “Descubro la palabra secreta” producido en Liveworksheets

Paso 2. Realizar la ficha interactiva y descubrir la palabra que se forma



Figura 28. Ficha interactiva “descubro las letras” producido en Liveworksheets

Paso 3. Comprobar la respuesta mediante una calificación



Figura 29. Ficha interactiva “Formo la palabra” producido en Liveworksheets

## Ficha interactiva 2. "El mago del parque"

Paso 1. Ingresar al siguiente enlace para realizar la ficha interactiva.

<https://es.liveworksheets.com/si2673429qq>

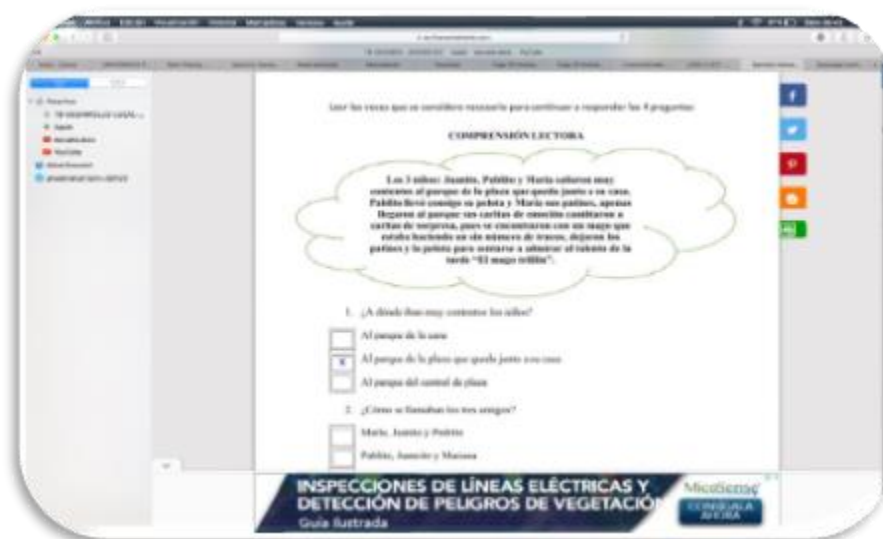


Figura 30. Ficha interactiva “El mago de la plaza” producido en Liveworksheets



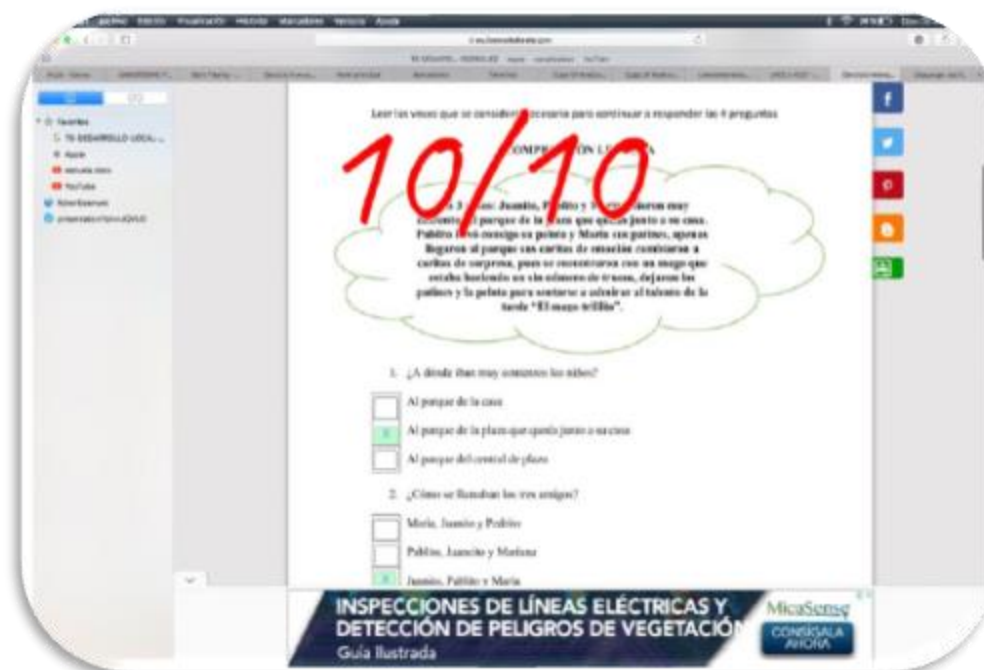
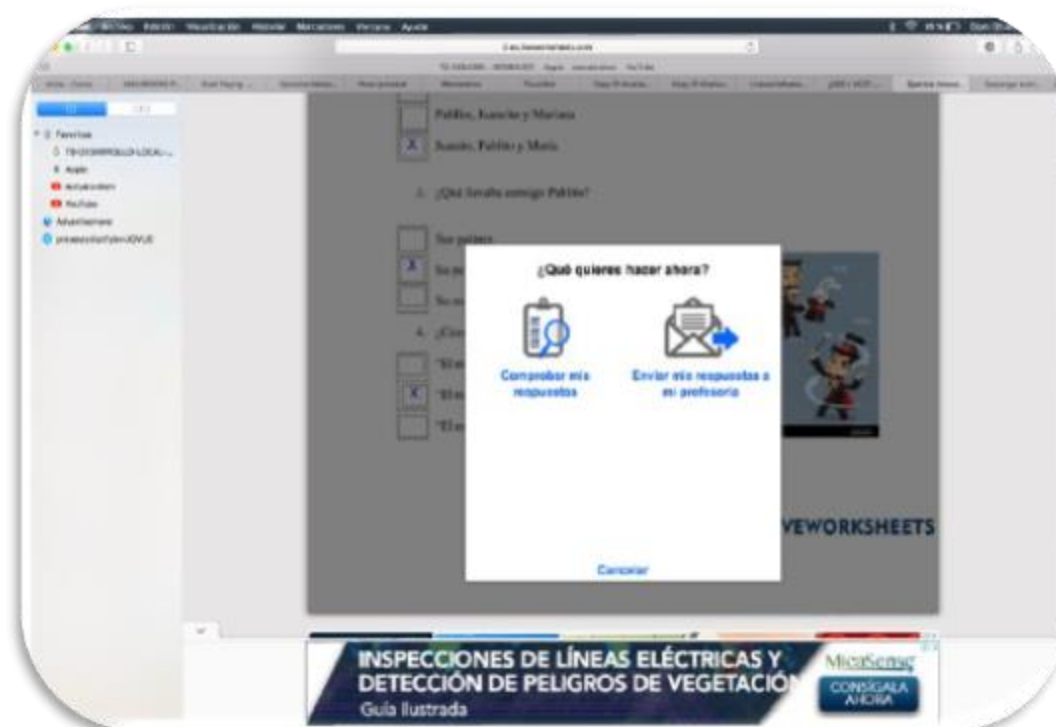


Figura 31 Ficha interactiva “calificación de la actividad” producido en Liveworksheets

Paso 4. En el caso de ser necesario enviar la calificación al docente



Ficha interactiva “opción de resultados obtenidos” producido en Liveworksheets

**Ficha interactiva 3 lectura escrita "descubro la palabra utilizando las silabas (1, n, s)"**

Paso 1. Ingresar al siguiente enlace para visualizar la ficha.

<https://es.liveworksheets.com/ji2804905qi>

Paso 2. Realizar la ficha interactiva.

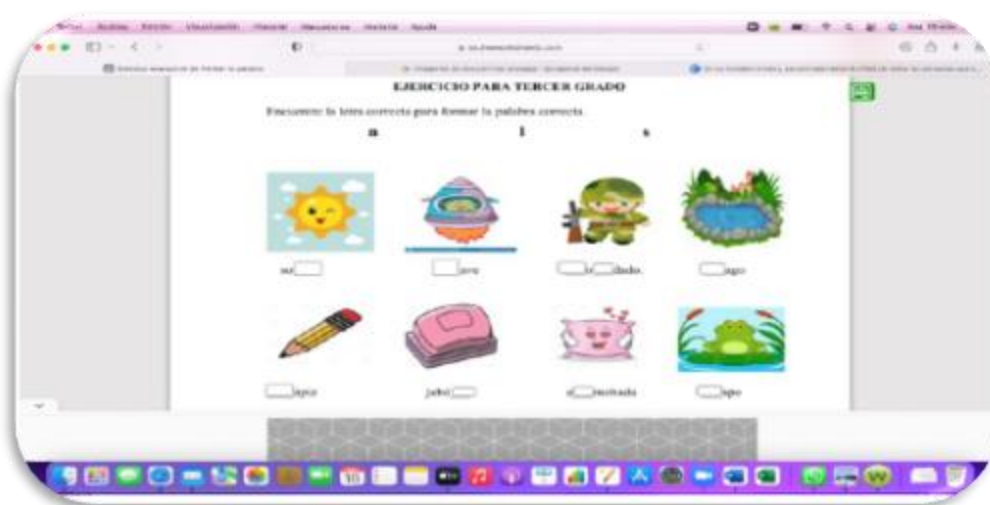


Figura 32. Ficha interactiva "formo la palabra correcta" producido en Liveworksheets

Paso 3. Comprobar la calificación.



Figura 33. Ficha interactiva "verificación de resultados" producido en Liveworksheets

#### **5.4. Resultados esperados de la alternativa**

La propuesta está diseñada para que los docentes tomen en cuenta la importancia de desarrollar habilidades creativas y competencias para una enseñanza significativa en el área de Lengua y Literatura mediante la enseñanza virtual y presencial, esperando promover el uso de tecnologías participativas, no como eje de creación de conocimiento.

Una herramienta de aprendizaje que motiva a los estudiantes a utilizar foros, tareas grupales, debates y otras técnicas para mejorar el rendimiento académico.

Actualmente la tecnología es una herramienta beneficiosa en el campo de la educación, que requiere mejorar los niveles de aprendizaje, por lo que se espera que, aplicando esta propuesta alternativa los estudiantes del séptimo año de educación de la Unidad Educativa Juan Montalvo puedan analizar los contenidos, comunicarse con su entorno, fomentar el hábito lector y aprendan a trabajar individualmente o en grupo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Angarita Luna., E., Carreño Salamanca. , I., Jojoa Naspirán., G., & Salamanca Becerra., R. (2021). *Fortalecimiento de las Competencias Lectoescritoras en el Área de Lenguaje Mediada por el Modelo Conectivista a Través del Diseño de un Libro Digital Interactivo, para el Grado Primero, en la Institución Educativa San Bartolomé de la Ciudad de Cúcuta*. Institución Educativa San Bartolomé :

[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14673/TGF\\_Erika%20Angarita\\_Isidro%20Salamanca\\_Gloria%20Jojoa\\_Ray%20Salamanca.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14673/TGF_Erika%20Angarita_Isidro%20Salamanca_Gloria%20Jojoa_Ray%20Salamanca.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arroyo-Carrera, E., Looor-Santos, M., Mendoza-Mera, J., & Solorzano-Zambrano, M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(5), 253-259. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i5.775>

Cedeño Salavaria, D., & Jama Zambrano, V. (13 de 12 de 2022). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental. *Revista Universidad de Guayaquil*, 136(1), 71-80.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53591/rug.v136i1.1902>

Oñate Orellana, L. (2021). *Propuesta Unidad Curricular para el area de Lengua y Literatura en el noveno año bbasado en gamificación*.

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2633/1/Tesis2816O%c3%91Ap.pdf>

Parra Acevedo, V. (2017). *Pensamiento creativo en la asignatura de lenguaje y comunicacion*. Universidad de Concepción:

<http://repositorio.udec.cl/xmlui/bitstream/handle/11594/2466/Parra%20Acevedo.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ramón Guartatanga, M., & Ortega Sagbay, S. (2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en lengua y literatura en quinto año de educación básica en Machala. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicada*, 3(1), 128-137.

<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/240>

Veloz Baños, A., Ramón Dávila, A., Delgado Mendoza, L., Obaco Soto, E., & Cano de la Cruz, Y. (2022). Desempeño cognitivo en lengua y literatura. Experiencia práctica para su mejora. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete.*, 37(1), 117-133.

<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/2993>

Abeyga Ortiz, J. (2023). *Aprendizaje Colaborativo como estrategia didáctica en el desarrollo adecuado de la asignatura de Lenguaje y Literatura en el séptimo año de EGB.*  
[https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/3456/1/TFG\\_Jos%C3%A9%20Abeyga\\_final.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/3456/1/TFG_Jos%C3%A9%20Abeyga_final.pdf)

Buenaño Estrada, B. (2023). *Las TICS y su contribución al desarrollo del pensamiento crítico y creativo en estudiantes de básica media.* Universidad Salesiana:  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24941/1/UPS-CT010553.pdf>

Cajas Landi, D. (2022). *Estrategias metodológicas para mejorar el rendimiento académico de lengua y literatura, de los estudiantes del tercero de básica de la escuela de educación general básica Manuela Cañizares, período lectivo 2020-2021.* Universidad Salesiana: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22380/1/UPS-CT009699.pdf>

Canarias, G. d. (2020). *Espacios creativos.*  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/espacioscreativos/>

Castillo Guilcapi, M., Villacis Uvidia, C., & Echeverría Montalbán, M. (2018). *Estrategias activas para potenciar el aprendizaje en el área de lenguaje, en los niños y niñas de primer grado, de la unidad educativa Francisco Flor, de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.* <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2018/03/aprendizaje-lenguaje.html>

Castro Solorzano, M., & Manjarres Quintero, M. (2022). *Las competencias literarias en la escritura creativa de los estudiantes de Educación general Básica de la Unidad Educativa "Nueva Esperanza" del cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35668>

Cedeño Salavaria, D. E., & Jama Zambrano, V. R. (2023). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental. *Universidad de Guayaquil*, 136(1), 1-11. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/1902>

Correal Torres, C. (2023). El pensamiento creativo-critico para la resolucion de problemas en el área de lenguaje. *Revista Latinoamericana OGMIOS*, 3(7), 26-38. <https://doi.org/https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.062>

Delgado, C. (2021). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analitico. *Innova Educación*, 4(1), 51-64. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/392>

Educrea. (2021). *Desarrollo creativo*. Educrea: <https://educra.cl/desarrollo-creativo/>

Emergencia, R. I. (2013). *Entorno de Aprendizaje*. The Glossary of Education Reform.: <https://inee.org/es/eie-glossary/entorno-de-aprendizaje>

Espinoza, F. E., & Calva, N. D. (2020). La ética en las investigaciones educativas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(4), 333-340. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000400333](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000400333)

Etecé. (23 de 01 de 2023). *Pensamiento*. <https://humanidades.com/pensamiento/>

Euroinnova. (02 de 2 de 2022). *Entorno de aprendizaje*. <https://www.euroinnova.ec/blog/entorno-de-aprendizaje>

Fabiana Fabiana, E., & Vega Intriago, J. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista Educare*, 26, 476-493. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1641>

Fernández Tió, M. (2021). Un programa formativo dramatizado como estrategia transversal para la adquisición de competencias en el aula un estudio de caso. *Revista de Currículo y Formación del profesorado*, 25(3), 288-312. Revista de currículo y formación del profesorado:

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/244058/Programa%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fuenzalida Correa, A. (16 de 06 de 2022). *Habilidades para la comprensión lectora*. Retrieved 18 de 07 de 2023, from <https://www.umaximo.com/post/habilidades-para-la-comprension-lectora>

Gallup. (2020). *Creatividad en el aprendizaje*. <https://education-static.apple.com/geo/es/education/2021/leadership/creativity-in-learning.pdf>

Gómez, J. (12 de 01 de 2021). *Desarrollo de la creatividad*. [https://www.diariodejerez.es/jerez/Educacion-literatura-infantil-juvenil-desarrollo-creatividad\\_0\\_1537046782.html](https://www.diariodejerez.es/jerez/Educacion-literatura-infantil-juvenil-desarrollo-creatividad_0_1537046782.html)

Guzmán Meza, M., & Sequeda Pérez, J. (2019). *Aprendizaje cooperativo como estrategia para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria*. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5554>

Harasdadinco. (19 de 03 de 2019). *¿Cuáles son las habilidades para la expresión escrita y la comprensión y expresión oral?* <https://www.harasdadinco.cl/cuales-son-las-habilidades-para-la-expresion-escrita-y-la-comprension-y-expresion-oral/>

Huaca Guevara, G. (04 de 07 de 2023). *Genially como herramienta interactiva en la motivación del aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura en educación básica media*. Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14410>

Malvido, A. (30 de 07 de 2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Martínez Carvajal, M. (2019). *Caracterización de la creatividad en las actividades de escritura creativa en la asignatura de Lenguaje y Comunicación correspondiente a segundo año básico de un colegio particular subvencionado de la comuna de Santiago*. Universidad de Chile:

<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/178627/Caracterizaci%3b3n%20de%20la%20creatividad%20en%20las%20actividades%20de%20escritura%20creativa%20en%20la%20asignatura%20de%20Lenguaje%20y%20Comunicaci%3b3n%20correspondiente%20a%20segundo%20a>

Mejillón González, Y. (26 de 05 de 2022). *Estrategias lúdicas para consolidar el aprendizaje de las operaciones básicas en la asignatura de matemáticas, en niños de segundo grado de educación general básica*. Universidad Estatal de Península de Santa Elena:

<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/handle/46000/7446>

Millán Ramos, N. (2022). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en el nivel elemental de la unidad educativa "Juan Abel Echeverría"*. Universidad Técnica de Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8936>

Ministerio de Educación. (9 de 12 de 2022). *Ineval presentó los resultados Ser Estudiante 2022*. <https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-ser-estudiante-2022/>

Montañez-Gómez, Y., & Rubio-Torres, C. (2019). Fortalecimiento competencia interpretativa para potencializar procesos de aprendizaje en lenguaje y matemáticas. *Educación y Ciencia*(22), 51-77. Fortalecimiento competencia

Moreira, H., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), 167-177.

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/629/698>



Moreno, A. (14 de 10 de 2019). *Tipos de contenidos en la programación didáctica*.  
<https://virgulablog.es/programacion-didactica/elementos-de-la-programacion-didactica/contenidos/tipos-de-contenidos-conceptuales-procedimentales-y-actitudinales/>

Murillo Macías , A. (2019). *El pensamiento creativo en el fortalecimiento del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas de cuarto grado, escuela de educación básica Enrique Camilo, cantón Playas, provincia del guayas, período lectivo 2015-2016*.

Universidad Península de Santa Elena:

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4081/1/UPSE-TEB-2016-0099.pdf>

Navarro Lozano, J. (2018). *Mejora de la creatividad en el aula primaria*. Universidad de Murcia: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/11009/NavarroLozano.pdf>

Órdenes, M. (2020). *La motivación intrínseca: Un ingrediente esencial para la mejora escolar a escala humana*. <https://liderazgoeducativo.udp.cl/columnas/la-motivacion-intrinseca-un-ingrediente-esencial-para-la-mejora-escolar-a-escala-humana/>

Paucar, R. . (2018). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje de lengua y literatura*.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17332/1/T-UCE-0010-FIL-241.pdf>

Quispe Tarco, O. (2022). *Estrategia didáctica basada en creatividad escolar para desarrollar comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa rural, Cusco-2022*. Universidad Cesar Vallejo:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97744/Quispe\\_TOG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97744/Quispe_TOG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Ramírez, M., Di Gropello, E., Yanez Pagans, M., & Vargas, M. (10 de 12 de 2021). *La crisis de aprendizaje en las aulas de Latinoamérica*. [blogs.worldbank.org/](https://blogs.worldbank.org/)

<https://blogs.worldbank.org/es/latinamerica/la-crisis-de-aprendizaje-en-las-aulas-de-latinoamerica>

Sánchez Cauja, J., & Torres Ruiz, H. (2022). Aprendizaje de lengua y literatura: importancia del aula inversa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12-30. [https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4268](https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4268)

Sanguinetti, I. (11 de 10 de 2017). *Qué es y cómo funciona el programa Entornos Creativos*. [https://www.cultura.gob.ar/que-es-y-como-funciona-el-programa-entornos-creativos\\_4903/](https://www.cultura.gob.ar/que-es-y-como-funciona-el-programa-entornos-creativos_4903/)

Santander Salmon, E., & Schreiber Parra, M. (2022). Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 4095-4106. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3378/5136>

Suárez Ramírez, S., Mateos Núñez, M., & Suárez Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa. Una experiencia para hacer más accesibles los contenidos gramaticales en Educación Primaria. *Revista Educatio Siglo XXI*, 39(3), 187-208. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.427811>

Tipos.co. (s/f). *Tipos de contenidos*. <https://www.tipos.co/tipos-de-contenidos/>

Toala Zambrano, J., Loor Mendoza, C., & Pozo Camacho, M. (s/f). *Estrategias pedagógicas en el desarrollo cognitivo*. Universidad de Guayaquil: <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/b077105071416b813c40f447f49dd5b7.pdf>

Triviño Macías, A. (2021). *La lectura comprensiva y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa Siete de Octubre del Cantón Quevedo*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/720/1/TFM-ELL-45.pdf>

UNESCO. (20 de 04 de 2023). *Frutillar implementa programa de aprendizaje creativo*. <https://www.unesco.org/es/articles/frutillar-implementa-programa-de-aprendizaje-creativo>

UNIR. (14 de 02 de 2020). *Neuroeducación: una apuesta segura para la motivación en el aula*. Retrieved 25 de 06 de 2023, from

<https://www.unir.net/educacion/revista/motivacion-en-el-aula/>

Vélez Sánchez, M., & Vera Castro., L. (2021). *Estrategias metodológicas en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de lengua y literatura diseño guía didáctica*. Universidad de Guayaquil:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/62881/1/VELEZ%20S%20c3%81NCHEZ%20MEI%20BOL-VERA%20CASTRO%20LETTY%20.pdf>

Vélez-De La Cruz , M., & Delgado-Cedeño , L. (2023). Herramientas digitales como recurso de aprendizaje innovador en los estudiantes de Lengua y Literatura. *Revista Científica Yachasun*, 7(12), 215-238.

<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/327/539>

Vilcahuamán Tuesta , J. (2022). *Creatividad y los Estilos de Aprendizaje en estudiantes de la carrera de Derecho de una Universidad Privada de Chiclayo, 2021*.

Universidad Cesar Vallejo:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86364/Vilcahuam%20c3%a1n\\_TJ%20F-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86364/Vilcahuam%20c3%a1n_TJ%20F-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Yagüe-Jara, M., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., & Cuéllar-Santiago, F. (2023). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 77, 47-57.

<https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>

Zambrano López, A. (6 de 04 de 2023). *La gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de lengua y literatura en niños de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular “Oviedo”, año lectivo 2021-2022*.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13910>



## ANEXOS



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**

**CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE LA UNIDAD  
 EDUCATIVA JUAN MONTALVO**

Pregunta 1. ¿El docente les realiza juegos de palabras y acertijos para estimular el pensamiento creativo?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 2. ¿El docente les permite explorar con diferentes materiales y técnicas para desarrollar la creatividad?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 3. ¿Cuándo lee un libro o cuento, el docente les pide que piensen en un final alternativo?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 4. ¿Usted, se siente motivado al iniciar las clases de Lengua y Literatura?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 5. ¿Participa usted activamente en clases y es participe de su propio conocimiento en la asignatura de Lenguaje?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 6. ¿Emplea usted los aprendizajes adquiridos en la clase, en su entorno social?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 7. ¿El docente les motiva a buscar soluciones por sí mismos y, a enfrentar desafíos de manera creativa?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 8. ¿Considera usted que los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son de interés para la comprensión lectora?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 9. ¿El docente utiliza plataformas educativas para enseñar la asignatura de Lengua y Literatura?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_

Pregunta 10. ¿Les gustaría que el docente utilice con frecuencia plataformas educativas en la enseñanza de lengua y Literatura?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

## FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (SECED)

#### MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

#### ENTREVISTA A DOCENTE DEL SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO.

**P1:** ¿Considera usted que el desarrollo de la creatividad incide en el proceso de enseñanza aprendizaje en área de Lengua y Literatura?

---

**P2:** ¿Fomenta el desarrollo de habilidades cognitiva en la enseñanza de Lengua y Literaturas?

---

**P3:** ¿Para motivar a los estudiantes en la enseñanza de Lengua y Literatura utiliza usted técnicas activas?

---

**P4:** ¿Utiliza usted entornos de aprendizaje para estimular la creatividad en los estudiantes?

---

**P5:** ¿Los contenidos impartidos en sus clases fortalecen las competencias y habilidades Lingüísticas en los estudiantes?

---

**P6:** ¿Considera usted que los estudiantes poseen habilidades de escritura creativa?

---

**P7:** ¿Considera usted que sus estudiantes modulan correcta y apropiadamente el tono de su voz cuando leen?

---

**P8:** ¿Considera usted que los estudiantes en su proceso de aprendizaje se producen mediante los conocimientos previos?

---

**P9:** ¿Conoce usted si los padres de familia refuerzan los contenidos con sus hijos para mejorar la lectura y escritura?

---

**P10:** ¿Utiliza usted estrategias para estimular el lenguaje oral mediante, juegos grupales, repetición de canciones u otros?

---

**P11:** ¿Qué herramientas digitales utiliza usted para fomentar la lectura comprensiva en los estudiantes?

---

**P12:** ¿Considera usted que si utiliza herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura los estudiantes se hacen competitivos y creativos?

---

