



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**  
**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTO FINAL DE INVESTIGACIÓN**

**TÍTULO:**

EL APLICATIVO “ESPACIO CREATIVO” Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE TERCER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUEL WOLF HERRERA, YAGUACHI.

**AUTORA:**

LIC. VERA MACÍAS PERPETUA MADELINE

**ASESOR:**

MSC. ÁVILA RODRÍGUEZ  
ESMÉRIDO

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

**BABAHOYO, 2024**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta Tesis de grado a Dios, por ser mí guía espiritual, por escuchar mis plegarias y reconfortarme cada instante.

A mis padres que, aunque ya no están, sé que guían día a día mi camino;

A mis hijos Viviana, Gustavo y Luis Alfredo Litardo Vera y nietos, ya que, han sido mi motor para cumplir cada meta y con su amor inconmensurable, me motivaron a seguir adelante, a no renunciar y continuar luchando por construir una mejor sociedad.

*Perpetua Madeline Vera Macías*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darnos la vida, por su infinita misericordia, bondad y por la sabiduría que me ha brindado para cumplir una meta más en mi vida.

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a cada uno de los docentes de la maestría de la Universidad Técnica de Babahoyo por su dedicación y enseñanza, por su excelente calidad educativa y por brindarme la orientación necesaria durante todo el proceso de formación.

A mi familia agradecerles infinitamente por estar siempre a mi lado, brindándome su comprensión y apoyo absoluto e incondicional en los momentos difíciles, ya que fueron pilares importantes en los momentos de duda y dificultad.

A mi tutor Msc. Esmérito Ávila Rodríguez por su constante orientación y por brindarme asesoría y herramientas suficientes para que el proyecto se lleve a cabo con éxito, también agradecerle por su comprensión, sus consejos y su disposición durante todo el proceso.

A la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera y padres de familia que velan por la formación integral de los estudiantes, brindándome su apoyo y colaboración durante la realización de las actividades.

De igual manera, a todas las personas que con su apoyo científico y humano han colaborado en la realización de este trabajo de investigación.

*Perpetua Madeline Vera Macías*

## ÍNDICE

Contenido	
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO .....	3
ÍNDICE.....	4
ÍNDICE DE TABLAS.....	6
ÍNDICE DE FIGURAS .....	8
RESUMEN.....	10
ABSTRACT .....	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I.....	14
CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.1. Contextualización del problema .....	14
1.2. Formulación del problema .....	15
1.3. Justificación .....	16
1.4. Objetivos.....	17
1.4.1. Objetivo general .....	17
1.4.2. Objetivos específicos.....	17
1.5. Formulación de hipótesis .....	17
CAPÍTULO II.....	18
MARCO TEÓRICO .....	18
2.1. Aplicativo “Espacio Creativo” .....	18
2.2. Entornos de aprendizaje.....	19
2.3. Innovación pedagógica .....	21
2.4. Recursos educativos digitales.....	24
2.5. Desarrollo de la creatividad.....	27
2.6. Innovación .....	30
2.7. Originalidad.....	32
2.8. Fluidez .....	32
CAPÍTULO III.....	35
METODOLOGÍA.....	35
3.1. Diseño de Investigación .....	35
3.2. Enfoque.....	35
3.4. Método de investigación.....	35
3.5. Población y muestra .....	36
3.6. Muestreo .....	36

3.7. Operacionalización de las variables .....	37
3.8. Instrumentos de recopilación de información .....	38
3.8.1. Encuesta.....	38
3.9. Fuentes de recopilación de la información .....	38
3.9.1. Fuentes primarias.....	38
3.9.2. Fuentes secundarias .....	38
CAPÍTULO IV .....	39
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	39
4.1. Resultados.....	39
4.2. Pruebas de Hipótesis.....	59
4.3. Discusión de resultados .....	66
CAPÍTULO V. ....	70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	70
5.1. Conclusiones.....	70
5.2. Recomendaciones .....	71
CAPÍTULO VI. ....	72
BIBLIOGRAFÍA .....	72
ANEXOS.....	77

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra .....	36
Tabla 2. Operacionalización de las variables de investigación .....	37
Tabla 3 Los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad.....	39
Tabla 4 El uso del aplicativo “espacio creativo” ayuda en el aprendizaje de los estudiantes y fomenta la imaginación.....	40
Tabla 5 El aplicativo “espacio creativo” viene potenciado la capacidad y habilidades creativas en los educandos.....	41
Tabla 6 El aplicativo “espacio creativo” viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas .....	42
Tabla 7 A través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el diálogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos.....	43
Tabla 8 La innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo.....	44
Tabla 9 Las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico.....	45
Tabla 10 El aplicativo “espacio creativo” como recurso educativo vienen propiciando la interacción docente-estudiante. ....	46
Tabla 11 El uso de las TIC promueven las habilidades digitales y ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos.....	47
Tabla 12 El aplicativo “espacio creativo viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo .....	48
Tabla 13 La falta de recursos innovadores influye en el óptimo desarrollo de la creatividad .....	49
Tabla 14 la aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos .....	50
Tabla 15 La implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje se viene fortaleciendo a través de estrategias innovadoras aplicada a la tecnología.....	51
Tabla 16 La innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemas.....	52
Tabla 17 Las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propicia la generación de ideas en los alumnos .....	53
Tabla 18 El desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contenidos.....	54
Tabla 19 La originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno .....	55
Tabla 20 La fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza.....	56
Tabla 21 La fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos.....	57
Tabla 22 El desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes .....	58
Tabla 23 Prueba de Hipótesis general .....	59
Tabla 24 Prueba de hipótesis específica 01 .....	60
Tabla 25 Prueba de hipótesis específica 02 .....	60
Tabla 26 Prueba de hipótesis específicas 03 .....	61
Tabla 27 Prueba de normalidad .....	62
Tabla 28 Análisis de correlación .....	62

Tabla 29 Correlación entre la dimensión entornos de aprendizaje y la variable desarrollo de la creatividad .....	63
Tabla 30 Correlación entre la dimensión innovación pedagógica y la variable desarrollo de la creatividad .....	64
Tabla 31 Correlación entre la dimensión recursos digitales y la variable desarrollo de la creatividad. ....	65

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad.....	39
Figura 2 El uso del aplicativo espacio creativo ayuda en el aprendizaje de los estudiantes y fomenta la imaginación .....	40
Figura 3 El aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos .....	41
Figura 4 El aplicativo espacio creativo viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas .....	42
Figura 5 A través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el dialogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos.....	43
Figura 6 La innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo .....	44
Figura 7 Las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico.....	45
Figura 8 El aplicativo espacio creativo como recurso educativo vienen propiciando la interacción .....	46
Figura 9 El uso de las TIC promueve las habilidades digitales y ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos .....	47
Figura 10 El aplicativo espacio creativo viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo.....	48
Figura 11 La falta de recursos innovadores influyen en el óptimo desarrollo de la creatividad .....	49
Figura 12 La aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos .....	50
Figura 13 La implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje se viene fortaleciendo a través de estrategias innovadoras aplicadas la tecnología .....	51
Figura 14 La innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemática.....	52
Figura 15 Las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propician la generación de ideas en los alumnos.....	53
Figura 16 El desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contextos .....	54
Figura 17 La originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno .....	55
Figura 18 La fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza.....	56
Figura 19 La fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos.....	57
Figura 20 El desarrollo de la creatividad fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes .....	58
Figura 21 Nivel de relación entre variables.....	63
Figura 22 Nivel de relación entre variables .....	64
Figura 23 Nivel de relación entre variables.....	65
Figura 24 Nivel de relación entre variables.....	66
Figura 25 Ubicación de la institución.....	80
Figura 26. Plataforma Geneally .....	84
Figura 27. Plataforma Educapley .....	85
Figura 28. Herramienta Kahoot .....	85
Figura 29. Herramienta Quizizz .....	86



Figura 30. Ingreso a la Plataforma Moodle .....	86
Figura 31. Introducción Aplicativo “Espacio creativo” .....	89
Figura 32. Caja Mágica en Geneally .....	90
Figura 33. Vamos a imaginar .....	91
Figura 34. ¿Qué pasaría si..? en Educapley .....	92
Figura 35. Expresión oral creativa.....	93
Figura 36. Viajando con la Imaginación .....	94

## RESUMEN

El estudio de trabajo se diseñó con el objetivo de desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “Espacio Creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera. Mediante esta investigación se logró identificar los factores influyentes del proceso de enseñanza que limitan el desarrollo del pensamiento creativo y plantear actividades pedagógicas. Se utilizó una metodología de diseño no experimental con enfoque cualitativo, de estudio longitudinal, de método descriptivo, histórico, inductivo-deductivo y documental; se aplicó la técnica de la encuesta a 37 docentes que laboran en la institución. Como resultado, se logró evidenciar que los docentes utilizan muy poco las herramientas tecnológicas y estrategias innovadoras para desarrollar la creatividad; se comprobó la hipótesis, demostrando tener un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado. Se concluye que la implementación del aplicativo “Espacio Creativo” como instrumento fomenta un ambiente que estimula la imaginación, la experimentación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y desarrollo emocional. Al integrar el "espacio creativo" en el currículo, la escuela se convertirá en un modelo destacado para enriquecer la educación de los niños, sirviendo así como un ejemplo inspirador para otras instituciones educativas.

**Palabras claves:** Aplicativo “Espacio creativo”, estrategias innovadoras, resolución de problemas, pensamiento creativo.

## **ABSTRACT**

The work study was designed with the objective of developing creative thinking through the “Creative Space” application in the Third Year EGB students of the Manuel Wolf Herrera Basic Education School. Through this research, it was possible to identify the influential factors of the teaching process that limit the development of creative thinking and propose pedagogical activities. A non-experimental design methodology was used with a qualitative approach, longitudinal study, descriptive, historical, inductive-deductive and documentary method; The survey technique was applied to 37 teachers who work at the institution. As a result, it was evident that teachers use very little technological tools and innovative strategies to develop creativity; The hypothesis was proven, demonstrating to have a significant impact on the development of creativity in third grade children. It is concluded that the “Creative Space” application as an instrument fosters an environment that stimulates imagination, experimentation, problem solving, critical thinking and emotional development. By integrating "creative space" into the curriculum, the school will become an outstanding model for enriching children's education, thus serving as an inspiring example for other educational institutions.

Keywords: “Creative Space” Application, innovative strategies, problem solving, creative thinking.

## INTRODUCCIÓN

En Ecuador, es evidente que los niños y niñas enfrentan dificultades en el desarrollo de su creatividad. Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, el estímulo hacia esta habilidad no se considera una prioridad como tal. Este hecho ha motivado esta investigación. Desde la perspectiva docente, se ha constatado que la escasa aplicación de estrategias didácticas y la falta de capacitación en los maestros llevan a los niños a utilizar prácticas ordinarias que limitan su creatividad.

Según Euroinnova (2022), educar en creatividad implica educar para el cambio y la formación. Es necesario estimular el pensamiento creativo de los niños a través de actividades que los preparen para los desafíos que puedan surgir en su vida, ya sea en el ámbito escolar o cotidiano. En el sistema educativo es crucial emplear recursos tanto individuales como grupales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes deben comprender que la creatividad no solo es válida en la educación inicial, sino en cualquier etapa escolar, ofreciendo a los estudiantes competencias sólidas para que puedan adaptarse a un entorno en constante cambio.

En el ámbito educativo, la aplicación "Espacio creativo" se presenta como un entorno con características particulares que estimulan la creatividad. A través de esta plataforma, se busca potenciar las habilidades blandas, las cuales son esenciales para la innovación y el proceso creativo. "Espacio creativo" organiza diferentes áreas de interacción, creación, investigación y presentación, convirtiéndose en un modelo pedagógico relevante para la integración de la tecnología en el plan de estudios. Esta herramienta permite al estudiante analizar y aplicar sus conocimientos a través de actividades didácticas enmarcadas dentro del proceso de aprendizaje mediante las TIC.

Comprendiendo la importancia del aplicativo "Espacio creativo", es imperativo que los educadores se adapten a los cambios y transformaciones que se observan en la actualidad y despertar el interés creativo en ambientes que favorezcan el desarrollo de habilidades creativas donde puedan explotar sus capacidades no solo de forma individual, sino grupal, a través del aprendizaje colaborativo, desde esta perspectiva el estudio se sustenta bajo la teoría de Torrance que busca desarrollar la creatividad considerando sus dimensiones que son la originalidad, la fluidez y la innovación todo ello plasmado en el aplicativo "espacio creativo" con contenidos flexibles y tolerantes para potenciar el pensamiento creativo de los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Manuel Wolf Herrera", se

implementa esta propuesta. Este aplicativo es un recurso de apoyo para los docentes y así fomentar la creatividad.

Para el desarrollo de esta investigación, se han analizado diversas fuentes bibliográficas relacionadas con las variables. La estructura de esta investigación se presenta de la siguiente manera:

Capítulo I se expone la contextualización del problema, la formulación del problema, la respectiva justificación, los objetivos planteados y la formulación de la hipótesis planteada en este estudio.

Capítulo II se detallan los elementos esenciales que caracterizan a dichas variables en el marco teórico con las dimensiones empleadas.

Capítulo III se presenta la metodología aplicada en el estudio, los tipos de investigación y la muestra con la que se ejecutó la investigación, las técnicas e instrumentos utilizados.

Capítulo IV detalla el análisis e instrumentos de la encuesta aplicada y la discusión de resultados.

Capítulo V se exponen las conclusiones y recomendaciones obtenidas de la investigación.

Capítulo VI presenta las referencias bibliográficas y anexos del estudio.

# CAPÍTULO I.

## CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.1. Contextualización del problema

América Latina y el mundo enfrentan retos cruciales para mejorar la calidad de educación, con cambios inesperados en la dinámica educativa a consecuencia de la llegada del covid-19 esto ha desestabilizado los espacios educativos para promover la creatividad, una realidad que se había venido alertando con anterioridad, pero no tenía la atención necesaria.

El desconocimiento de la importancia de la creatividad y estrategias que ayuden a desarrollarla es casi nula por parte de los docentes, quienes a pesar de los esfuerzos por tener en cuenta al niño y disponer de varios recursos en función de que logren alcanzar un buen desempeño no se logra direccionar y concretar de manera que facilite el proceso creativo; problemática que lleva a repensar las formas pedagógicas para plantear nuevas alternativas de educar, aprender y fomentar la creatividad (Mejía & Massani, 2019).

A pesar de esto, la enseñanza-aprendizaje ha evolucionado a nivel mundial; a través del uso del internet se ha fortalecido de manera positiva en la educación, sobre todo en países desarrollados, lo cual ha mejorado la relación de docentes con sus estudiantes debido a la facilidad de compartir recursos, materiales didácticos y herramientas interactivas que fomentan la innovación en el proceso de formación de los niños.

En el contexto nacional, Vela (2020) menciona que en el Ecuador predomina mucho el aprendizaje memorístico, dado que el personal docente ignora la teoría de las inteligencias múltiples y no aplican metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje; que promuevan estudiantes pasivos, muy propensos al plagio, que respondan con base en estímulos, pues su objetivo es una nota y más no ampliar aprendizajes significativos. Por tal motivo, no se contribuye con la criticidad, creatividad, y la participación mancomunada entre estudiantes y docente, de esta manera se sesga las posibilidades del proceso integral y autónomo de los educandos.

Asimismo, Lozano (2021) refiere que las instituciones fiscales no utilizan metodologías de enseñanza que promuevan el pensamiento crítico y la solución de problemas; por ello, considera que los docentes deben estar pendiente a las nuevas metodologías que permita movilizar el aprendizaje a uno más práctico y real.

Por todo lo anteriormente escrito, los espacios creativos son claves para el desarrollo de la creatividad; sin embargo, en la práctica educativa no se centran en generar a niños creativos, así lo refiere Calavia et al.(2019) cuando dice que:

La necesidad de ejecutar soluciones prácticas que ayuden a los docentes a introducir y fomentar la creatividad en sus aulas con metodologías colaborativas e integradas al proceso de innovación, que son de interés para el uso de los docentes y alumnos para descubrir nuevas formas de enseñanza para la creatividad; el “espacio creativo” contempla factores claves para mejorar la creatividad. (p.590)

En el intento de dar solución a los problemas de pensamiento creativo en los alumnos y evitar que los niños pierdan el interés por aprender, es preciso que los docentes creen ambientes de aprendizaje en las aulas para el potencial creativo, con metodologías activas, introduciendo el uso de la tecnología con aplicaciones para retos creativos en la planificación curricular.

En el contexto local, no existen estudios realizados en la Escuela de educación básica “Manuel Wolf Herrera” del cantón San Jacinto de Yaguachi respecto a la producción de la creatividad. Mediante las observaciones llevadas a cabo, se evidencia que los estudiantes del tercer año de educación básica, tienden a ser metódicos en cuanto al desarrollo de sus ideas y solución de problemas, debido a que los docentes no han utilizado estrategias metodológicas de enseñanza innovadoras que favorezcan la creatividad en los educandos limitando su aprendizaje. Por lo tanto, es necesario corregir esta situación e intentar innovar en las aulas, buscar nuevas estrategias que promuevan el interés en los docentes y educandos, para promover el desarrollo integral de los estudiantes.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cómo desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “espacio creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera?

Para lo cual se determinan las siguientes interrogantes que se contestaran en el desarrollo de esta investigación:

- ¿Cuál es el estado actual de creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera?
- ¿Cuáles son las características principales del aplicativo “Espacio creativo” como herramienta de enseñanza en el aula?

- ¿Qué actividades del aplicativo “Espacio creativo” se utilizan para el fomento de la creatividad de estudiantes de Tercero de EGB en la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera?
- ¿Cuál es el impacto que generará la implementación del aplicativo “espacio creativo” en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera?

### **1.3. Justificación**

El proceso de globalización que atraviesa la sociedad actual en el ámbito tecnológico, ha logrado que el mundo se interconecte cambiando la forma de vida de las personas, desde esta perspectiva, se resalta la necesidad de asumir que la tecnología ha modificado la forma de afrontar los retos educativos.

La investigación se justifica teóricamente porque el aplicativo “Espacio creativo” presenta varias actividades planificadas de carácter creativo mediante la utilización de herramientas digitales para fortalecer la creatividad que conduzca a la construcción del conocimiento diseñado para la interacción e innovación de los estudiantes, muy eficaz para la obtención de los objetivos deseados.

En el aspecto *teórico* nos permitió realizar un trabajo investigativo con una base científica que ayudaron a comprender cómo el aplicativo “Espacio creativo” influye en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes y así lograr el aprendizaje significativo a partir de contenidos interactivos de enseñanza que contemplan la fluidez, flexibilidad, originalidad y la innovación; para la producción de nuevos conocimientos en las diferentes asignaturas.

La utilidad *práctica* favoreció en la orientación de la investigación para la comprensión del problema, pues se pretende dar una solución completa y oportuna para el pensamiento creativo en los estudiantes; fortalecer el aprendizaje haciendo uso de la tecnología para resolver problemas de cotidianidad, trabajar en equipo, mejorar la comunicación, promover la competencia y el pensamiento crítico.

En el aspecto *social* se justifica por ser novedoso, tiene como objetivo mejorar la práctica pedagógica basada en el constructivismo y brindar a los educandos la oportunidad de desarrollar habilidades y actitudes que logren generar ideas y soluciones a los problemas que se le presenten; además, los docentes fortalecerán sus conocimientos en estrategias



innovadoras al diseñar actividades en el aplicativo "Espacio Creativo" y mejorar el perfil docente; este tipo de investigación permite que los maestros enseñen las actividades de una manera realista, además de crear nuevas experiencias de aprendizaje en los niños.

#### **1.4. Objetivos**

##### **1.4.1. Objetivo general**

Desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “espacio creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Identificar los factores influyentes del proceso de enseñanza existentes en los niños de tercer grado que limiten el desarrollo de su pensamiento creativo.
- Diagnosticar el estado actual de creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera.
- Diseñar actividades para fomentar el desarrollo de la creatividad a través del aplicativo “espacio creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera.
- Evaluar los resultados que generará la implementación del aplicativo “espacio creativo” en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera. 2022

#### **1.5. Formulación de hipótesis**

El aplicativo “Espacio Creativo” influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022

## CAPÍTULO II.

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Aplicativo “Espacio Creativo”

Para, Canarias (2018) el aplicativo espacio creativo son espacios diseñados a través de entornos de aprendizaje inspiradores que buscan que la pedagogía utilice la tecnología para el proceso de aprendizaje como una tendencia educativa para la educación actual, que cuente con diferentes zonas de aprendizaje con actividades dinámicas, que le permita al niño explorar nuevos conocimientos; espacio creativo que fomente la colaboración, cooperación, la resolución de problemas, el proceso de información, habilidades y desarrollo de la creatividad del educando.

Por lo tanto, es importante que las aplicaciones interactivas utilizadas para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje del niño sean aplicaciones que promuevan el aprendizaje cooperativo, más que la competitividad; el uso de la tecnología educativa puede ayudar a dinamizar las clases y que estas sean divertidas, dado que les permite personalizar experiencias de aprendizaje y adaptar los contenidos al ritmo de aprendizaje del educando.

El desarrollo de la creatividad en la educación primaria debe contemplar un entorno de aprendizaje agradable con espacio suficiente que propicie estímulos en el entorno; la creatividad debe transformar la educación y es posible diseñarla con espacios creativos a través de la tecnología y ambientes de aprendizaje idóneos en el aula, buscando así que los niños desarrollen su pensamiento creativo. (Euroinnova., 2022)

En este sentido, varios autores consideran que la creatividad consiste en tener “fluidez, flexibilidad y originalidad del pensamiento” (Joseph Renzulli, 2000) además que “la creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento, siempre y cuando este o su producto presenten rasgos de originalidad” (Acuña, 1986). Por lo tanto, es crucial nombrar que los niños son partícipes de dicho concepto ya que son los principales en establecer ideas originales. (Murillo, 2018)

El uso de aplicaciones en la educación tiene ventajas favorables para el aprendizaje, ya sea en contextos dentro y fuera del aula; las aplicaciones educativas cuentan con un importante componente lúdico, partiendo de la gamificación, la dinámica y recompensa para conseguir el objetivo de aprendizaje; además, fomentan la interacción rompiendo la clásica experiencia

pasiva por un aprendizaje activo durante su proceso, estas aplicaciones crean un entorno de aprendizaje personalizado a la necesidad de cada alumno fomentando el aprendizaje autónomo.(Feliciano, 2017)

En efecto, el sistema educativo debe utilizar los recursos individuales y grupales para el proceso creativo en la enseñanza y aprendizaje. La creatividad debe ponerse en práctica en todas las asignaturas y en cualquier área sea primaria secundaria y para ello los docentes deben entender la importancia de su desarrollo desde la educación primaria y no solo en el nivel inicial.

El espacio creativo debe proporcionar entornos de aprendizaje con condiciones necesarias para los niños que les permita descubrir, comprender, motivar y asimilar contenidos educativos en contextos reales, con elementos esenciales que propicien una enseñanza que estimule el desarrollo de habilidades creativas y competencias favorables para el diario vivir, ambientes no solo que se relacione con infraestructura, material o recursos; sino que depende también de la iniciativa del docente que estará al frente del proceso de enseñanza aprendizaje y que debe asumir su rol de facilitador con una pedagogía innovadora.

## **2.2. Entornos de aprendizaje**

Se describe a los entornos de aprendizaje como espacios que ayudan de forma directa el aprendizaje. En sí, contienen espacios seguros que promueven el bienestar y desarrollo intelectual de los niños, Community Blog, (2020) indica que los entornos de aprendizaje son un recurso importante pues fomentan la imaginación y la creatividad de los niños; además del proceso de indagación, acción y reflexión. Pues estos entornos proveen oportunidades de indagaciones en el desarrollo; de esta manera los niños llevan su aprendizaje en direcciones nuevas e inesperadas; y a su vez desarrollan la creatividad.

Los entornos de aprendizaje deben ser espacios que estén bien organizados y administrados por el docente y posibilite la interacción didáctica para que el alumno pueda llevar a cabo las diferentes actividades que estimulen su aprendizaje; que les ayude a resolver problemas, fomentar el trabajo en equipo y mejorar el rendimiento académico.

Por su parte, Aragundi & Game (2021) considera que el perfil del maestro creativo debe responder a las exigencias de una sociedad que cambia rápidamente y a la cual hay que ofrecer continuamente soluciones creativas a problemas inesperados. Las competencias de un docente creativo incluyen planificar y reflexionar sobre propuestas educativas, reconocer

la diversidad de estilos, resolver problemas, crear un contexto emocional seguro, facilitar el diálogo, promover la autonomía, la autorregulación y la libertad para elegir alternativas.

Para la UNESCO 2020, la educación virtual ha constituido la solución para continuar con los estudios de los estudiantes y no atrasar la enseñanza. La generación actual tiene mayor facilidad para emplear medios tecnológicos por su constante interacción con las TIC. Esta herramienta ha facilitado y apoyado la continuidad de la educación, obligando a docentes y estudiantes a utilizar herramientas tecnológicas que deben preparar, actualizar y crear.

Al utilizar las nuevas tecnologías en el aula, pueden crear un entorno de aprendizaje rico y significativo que facilite la comunicación así como oportunidades para adquirir nuevos conocimientos sobre diversos temas a través de búsquedas que se pueden realizar en Internet. Crear un ambiente creativo en el aula ayuda a los niños a comunicarse entre sí fácilmente, debido a que el acceso a las redes sociales se puede acceder mediante diferentes dispositivos tecnológicos, que contribuye a que los niños, niñas y jóvenes puedan mejorar tanto la eficiencia como también la productividad en clases.

La UNESCO (2021) Los entornos de aprendizaje, permiten a profesores y estudiantes incorporar principios sostenibles en sus prácticas diarias. Transformar el entorno de aprendizaje y formación no sólo significa gestionar las instituciones educativas de manera más sostenible, sino también un cambio en los valores y la estructura de gestión de toda la institución educativa.

En este sentido, Pressbooks (2020) en su publicación digital referente a los entornos de aprendizaje como los diversos lugares físicos, entornos y culturas en los que aprenden los estudiantes. Debido a que ellos pueden aprender en una variedad de entornos, fuera del aula como en el patio, el término se usa a menudo como un sustituto más preciso del término "aula", que tiene un significado más limitado y tradicional, como un salón de clases con pupitres y pizarras.

Crear un ambiente de aprendizaje para los estudiantes puede ser la parte más creativa de la enseñanza. Aunque las personas tienden a centrarse en los entornos de aprendizaje institucionales físicos (como aulas, salas de reuniones y laboratorios) o en las tecnologías utilizadas para crear entornos de aprendizaje personales en línea, los entornos de aprendizaje son, en cierto modo, más que solo estos componentes físicos, sus características incluyen:

- Características de alumnos
- Objetivos de enseñanzas y aprendizaje
- Objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Actividades de aprendizaje que son de apoyo para los alumnos
- Estrategias de evaluación para medir el nivel de aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente, este término se refiere a cómo las personas interactúan y se tratan entre sí, y cómo los maestros organizan el entorno de aprendizaje para facilitar el aprendizaje, reconociendo que los estudiantes aprenden de manera diferente en entornos muy diferentes. Debido a que los educandos necesitan lograr el aprendizaje, el objetivo es crear un entorno de aprendizaje holístico que optimice las habilidades de aprendizaje de los estudiantes.

Por lo tanto, la creación de una propuesta de entorno de aprendizaje es un dispositivo heurístico que tiene como objetivo proporcionar una visión general de todo el entorno de aprendizaje de un curso o programa en particular desde la perspectiva de un profesor en particular. Asimismo, la elección de los componentes y su adecuación dependerán de la epistemología y creencias personales sobre el conocimiento, los métodos de aprendizaje y enseñanza.

Los autores argumentan que, desde el punto de vista del profesor, la principal responsabilidad del entorno de aprendizaje es crear un entorno de aprendizaje apropiado, pero también es importante considerar el entorno de aprendizaje desde la perspectiva del alumno. Cabe indicar que los estudiantes logran crear su propio entorno de aprendizaje con manteniendo una relativa autonomía. Por supuesto, ningún entorno de aprendizaje es único y mejor, pero las posibilidades de los entornos de aprendizaje son infinitas, lo que hace que enseñar sea tan divertido.

### **2.3. Innovación pedagógica**

Para, Saturnino de la Torre (1997) citado en MINEDUC (2015) donde se considera a la innovación es uno de los niveles más altos de creatividad; integra categorías como iniciativa, creatividad, ingenio, voluntad de cambio, asunción de riesgos, procesos adaptativos, pero sobre todo cooperación y valor compartido, proyectos, procesos, acciones conjuntas y evaluación voluntad de emprender.

La innovación pedagógica en sí misma se refiere a ciertos componentes de la enseñanza que crean procesos liberadores, positivos y constructivos; en la reestructuración se buscan cambios que se orienten hacia el desarrollo pedagógico de las instituciones educativas, a partir de relaciones intencionales y expresas, y se buscan cambios en el proceso de aprendizaje. Se relaciona significativamente con la tarea de aprendizaje en el Ministerio de Educación (2015). Las innovaciones educativas pueden abordar los problemas identificados por PEI o mejorar las habilidades y talentos de los estudiantes.

Del mismo modo, Troncoso et al. (2022) refieren que el término innovación pedagógica e innovación educativa se usan indistintamente; establecer de manera muy general que existe una diferencia entre estos términos: educación o innovación educativa se refiere a cambios en los objetivos, contenidos o métodos basados en situaciones experimentales; por su parte la innovación educativa se refiere a los métodos de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, Rossi & Barajas (2018) el docente para innovar pedagógicamente debe ser creativo, adaptar el uso de los recursos y entornos digitales como herramientas instrumentales y simbólicas para nuevos propósitos educativos; para algunos docentes las TIC y sus posibilidades de uso, no siempre se desarrollan dentro de una zona de confianza, ya que cuestionan que en varias ocasiones su eficacia.

Por esta razón, se cree que concentrarse en lo colaborativo y creativo como aspecto instrumental y simbólico son claves para fortalecer el compromiso docente en el proceso de aprendizaje y desarrollo de la creatividad, para favorecer la práctica reflexiva y la innovación educativa; lo que implica dar a conocer y validar procesos de aprendizaje en ambientes virtuales. Dado que las innovaciones pedagógicas deben responder a entornos específicos y contextos definidos, se ha considerado necesario establecer los tipos de innovaciones que podrían presentarse:

Según, Ministerio de Educación (2015) Innovación pedagógica con investigación exploratoria: basada en una investigación sistemática para identificar un problema pedagógico a partir del conocimiento científico. Este conocimiento se utiliza para crear procesos innovadores.

Este tipo de innovación toma el proceso de investigación teórica (revisión de métodos pedagógicos y teoría) como elemento central de planificación y acción y luego lo pone en práctica; es decir, desarrolla un marco teórico para guiar y apoyar a quien da una respuesta,

para luego relacionarla y compararla con la realidad concreta de la que surge la pregunta de investigación.

Innovaciones en el aprendizaje basadas en experiencias concretas: este tipo de innovación surge de la práctica educativa cotidiana y revela inconsistencias, insuficiencias o lagunas que limitan o afectan el desarrollo normal del proceso de aprendizaje y que merece la pena reformar y mejorar. La innovación que parte de la experiencia se enfoca en la evidencia del mundo real, donde surge la explicación y comprensión de un problema a partir de la causa (previamente observada) y su impacto en la vida diaria del estudiante o fortaleciendo el poder del descubrimiento. Sin embargo, tales innovaciones deben partir de un marco conceptual básico (definición conceptual) que impulse la propuesta de dicha innovación.

De acuerdo con lo anterior, teniendo en cuenta las peculiaridades contenidas en cada uno, el informe de los resultados ofrecido por el docente puede incluirse en cualquier tipo de innovación. Dado que las innovaciones educativas son el desarrollo de prácticas específicas que se implementan para abordar u ofrecer alternativas para cambiar una determinada realidad educativa, los tipos de innovaciones antes mencionados son necesarios para mostrar una o más acciones y resultados específicos que contribuyen a cambiar el statu quo educativo.

Por otra parte, Loja & Quito (2021) refieren que las innovaciones pedagógicas, se basan en las distintas estrategias, técnicas y recursos de enseñanza que son utilizadas por docentes y estudiantes de manera crítica y creativa. A modo de argumento, las innovaciones pedagógicas concebidas en el concepto de transformación curricular se identifican en dos áreas de intervención, las cuales son: Propuestas didácticas innovadoras, como el uso de estrategias públicas tecnológicas para desarrollar materiales complementarios.

Bajo este orden de idea, se entiende a la innovación pedagógica en dos categorías: la primera se relaciona con todas las metodologías que permiten que una clase sea más activa, participativa, crítica y que desarrolle mejor las destrezas de los estudiantes, en este caso: el aula invertida, el aprendizaje basado en problemas o proyectos, el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Y la segunda, que implica los objetos, herramientas o medios que se van a utilizar para efectuar la metodología de enseñanza, que sean de carácter tecnológico o concreto. Por ejemplo, los blogs, videos, audios, software, plataformas interactivas, legos, crucigramas, actividades lúdicas, entre otros.

Todas estas recomendaciones se reflejan a nivel microcurricular. Por lo tanto, el papel de los docentes en el desarrollo de modelos de innovación pedagógica es muy importante, porque como principales responsables del proceso de educación y formación, tienen la oportunidad de conocer las fortalezas y debilidades de la práctica educativa y desde allí proponer innovaciones que permitan la transformación de otras realidades.

Por lo anterior y según las conclusiones de los autores, la innovación pedagógica se entiende como una transformación sistemática de la práctica educativa mediante la introducción de algo nuevo en el proceso educativo, que incluye la reestructuración de la estructura formal, los medios y sobre todo la ideología pedagógica. Aquí es trascendente la concepción que tiene el docente de la práctica educativa, por lo que es necesario partir de la reflexión y el cambio de perspectivas para cambiar la forma de enseñar.

A través de la innovación pedagógica, se fomentan prácticas emancipadoras integrando nuevas estrategias didácticas, recursos o modelos de aprendizaje que mejoren y con ello transformen las prácticas educativas. Al mismo tiempo, desarrollan individuos con pensamiento crítico y conciencia social, dispuestos a contribuir a la sociedad y convivir entre diferentes criaturas, haciendo que los estudiantes disfruten aprendiendo y sobre todo sean felices mientras lo aprenden.

#### **2.4. Recursos educativos digitales**

Los recursos educativos digitales son una variedad de documentos e información que se cifran y almacenan en computadoras o servidores de Internet. Estos recursos cumplen objetivos educativos específicos y pueden adaptarse fácilmente a las necesidades e intereses de estudiantes y profesores. (GGJRE, 2023)

Por lo tanto, comprender el significado y la importancia de los recursos de aprendizaje digitales para respaldar las actividades de aprendizaje más efectivas. Dichos recursos educativos están diseñados para ayudar en la adquisición de conocimientos, informando sobre temas específicos y reforzando temas y procesos. Combinado con lo anterior, son muy importantes para introducir y fortalecer las habilidades y competencias digitales y para evaluar los conocimientos adquiridos.

Los recursos educativos digitales se caracterizan especialmente por su carácter dinámico e interactivo. Contiene varios formatos e idiomas como imágenes, animaciones, videos, etc. La naturaleza dinámica de estos recursos los hace autónomos y reutilizables a través de la



interactividad a medida que cambia el entorno de aprendizaje para garantizar un aprendizaje óptimo.

Tomando en cuenta a Zapata (2017) Identificar que los recursos digitales de aprendizaje son materiales que consisten en medios digitales y se producen para facilitar el desarrollo de actividades de aprendizaje. Se debe desarrollar con un material didáctico acorde a la edad del niño para facilitar su aprendizaje mediante los contenidos conceptuales, proveer las habilidades procedimentales, ya que esta ayuda al desarrollo de actitudes y valores.

Esto hace que el recurso sea interactivo y dinámico, ya que representa varios elementos multimedia, como imágenes, sonidos, videos, animaciones, etc. Las innovaciones tecnológicas han hecho posible la creación de una serie de recursos digitales que pueden utilizarse con fines educativos. Actualmente, los docentes y estudiantes tienen acceso a software educativo y sitios web educativos para mejorar, mejorar e integrar su práctica educativa. La proliferación de estos materiales de aprendizaje digitales ha creado la necesidad de evaluar la calidad de su enseñanza y su relevancia para los métodos activos que impregnan la educación actual.

Si bien es cierto que existen muchos recursos de contenido diferentes, cabe señalar que no solo son una herramienta pedagógica, sino también material educativo que llama la atención de los estudiantes de una manera diferente o software educativo, que se caracteriza no solo por ser educativo los recursos, sino también para su uso de acuerdo con ciertas estrategias de aprendizaje. De esta forma, el recurso necesita una política para su uso, las cuales pueden ser indirectas o directas o pueden estar relacionadas con el logro de objetivos.

Sin embargo, el hecho de que un recurso educativo digital sea multimedia, interactivo y de fácil acceso no necesariamente garantiza su efectividad para lograr lecciones importantes; de ahí que, el proceso de elaboración está necesariamente informado por reflexiones pedagógicas sobre cómo se aprende, y se construye a través de las sugerencias de la pedagogía y su enseñanza.

Para utilizar los recursos educativos digitales, los docentes deben tener un amplio conocimiento de los temas a tratar, saber establecer objetivos de aprendizaje, definir lo que los estudiantes deben aprender, sus métodos, procedimientos que ayuden a los alumnos a acercarse a los objetos de aprendizaje. (Zapata, 2017)

En concordancia con lo expuesto, los recursos educativos digitales son una herramienta de ayuda para el desarrollo de la creatividad, pues se convierte en una estrategia diferente de aprendizaje que conlleva al aprendizaje significativo para que los niños sean capaces de construir sus propias ideas al comprender los contenidos, pues son un aliado en el desarrollo de competencias y la resolución de problemas.

Los Recursos Educativos Digitales (RED) son los materiales hecho en formato digital para que son utilizados con fines educativos (Gutiérrez-González et al., 2023). A los Recursos Educativos Digitales se los clasifica: En términos de distribución y licenciamiento, según el formato de la información digital y la forma de interacción con los usuarios; los que son por permiso de distribución son los que tienen acceso privado y uso restringido; los de acceso público, donde se ingresa sin ser restringidos.

En formato digital, los recursos textuales son aquellos donde predomina la comunicación escrita; es decir, son voces que transmiten información a través de canales sonoros; recursos visuales, es decir, recursos donde se privilegia la representación gráfica; los recursos audiovisuales, en los que la información está formada por la integración de contenidos textuales, sonoros y visuales, y los recursos multimedia, que integran varios formatos. En cuanto al tercer grupo de tipos de interacción, pueden ser activas, donde el usuario interviene en el material, también son ilustrativas, para que el alumno pueda navegar, ver y leer información estructurada y ensamblada.

Los Recuerdo Educativos Digitales, están dirigidos a estudiantes de todos los niveles educativos, así como también para docentes en formación, ya que les permite explicar ideas y conceptos e incrementar la motivación en los niños; el proceso creativo de los materiales educativos les permite trabajar de manera colaborativa.

Estudio realizado por la página web Smileandlearn.com (2021) consideran que los recursos educativos digitales en un aula son materiales didácticos que utilizan los docentes para impartir las clases. Debido a que este tipo de recursos facilitan la comunicación y hacen llamativa las explicaciones para una mejor comprensión de los temas de aprendizaje, pues permiten hacer más sencillo la adquisición del conocimiento y reforzar el aprendizaje con ejemplos prácticos.

En la era actual se ha evolucionado en los recursos tecnológicos con imágenes digitales, video, audio, libros digitales, videojuegos etc. Todos estos se denominan recursos educativos

digitales. Es decir, son todos aquellos materiales digitales con fin educativo que se usan por el profesorado en el aula y que necesitan de la tecnología para su reproducción. (González-Moreno & Molero-Jurado, 2022)

El uso de la tecnología en las aulas es una forma de motivar a los alumnos, más aún desde la aparición de la pandemia el haber emigrado a clases virtuales permitió evidenciar los problemas actuales que tienen los docentes para el manejo de las herramientas digitales, ante esto los diferentes recursos educativos facilitan la elección de aquello que ayudan al desarrollo de la creatividad.

## **2.5. Desarrollo de la creatividad**

Educar en la creatividad es motivar a las personas en general, a las niñas y a los niños para el cambio, propiciando así su originalidad, flexibilidad, visión de futuro, iniciativa y confianza. Así lo refiere Galeano et al. (2020) quien indica además que: Además de aportarles innovación, deben estar preparados para afrontar los riesgos, obstáculos y retos a los que se enfrentan en su día a día.

La educación de la creatividad es la educación de la autorrealización y el desarrollo, y debemos aprender a ver la creatividad como una cualidad que trasciende al individuo. Principalmente es la actitud, el estilo de vida, el clima, la cultura, el valor, la forma de afrontar y solucionar la situación dada, bien social que se debe promover para asegurar el crecimiento de las personas.

De lo antes expuesto, se considera que la creatividad es la capacidad que la persona tiene para generar nuevas ideas, originales de su pensamiento que le ayudan a resolver problemas en la vida cotidiana. De ahí que la creatividad y la educación se deben unir para para construir el futuro, dado que la creatividad en los niños abre un abanico de posibilidades con un aporte de recursos que les ayudaran a crear, inventar e imaginar para transformarlo a través de la creatividad.

La creatividad ahora es fundamental para la enseñanza y el aprendizaje; por lo tanto, un enfoque más coherente facilita la implementación habilitada por la tecnología en la teoría de la política educativa y la realidad del aula. La creatividad está asociada a la generación de nuevas ideas que involucra un sistema funcional que ayuda al alumno a recibir, analizar, comparar y generar ideas.

Para, González-Moreno & Molero-Jurado (2022) desarrollar la creatividad de una persona no sólo le ayuda a adquirir habilidades para resolver problemas sino que también fomenta ciertas habilidades sociales como la interacción con los demás. Por ello, es necesario utilizar estrategias específicas que apoyen el desarrollo y potenciación de la creatividad.

En esta misma línea, Lopez (2017) La creatividad hace referencia al proceso mental de la creación, de las condiciones subjetivas, sociales y culturales, caracterizada por las acciones creativas, mientras que la innovación está enfocada en la naturaleza o la esencia del producto creado, materializado en la idea creada según el formato que corresponda. Por lo tanto, no puede haber innovación sin creatividad.

Igualmente, Caballero, Sánchez y Belmonte Almagro (2019) citado en Ouchar Sabino & González Mendoza (2022) apuntan que una de las principales divergencias sobre el concepto de la creatividad se encuentra en que algunos autores consideran la creatividad como un comportamiento ideal y se centran en las capacidades de las personas con talento que pueden hacer contribuciones significativas a la sociedad y la vida cotidiana.

En efecto, Santiesteban et al. (2022) señala que la creatividad se forma en la relación dialéctica entre cognición y emoción; aspecto que regula la actividad creativa del estudiante como expresión personal y en la forma en que el estudiante considera y resuelve situaciones experimentales relacionadas con procesos e indicadores funcionales, que enfatiza lo flexible, único, fluido y cognitivamente sofisticado.

Se consideran 4 enfoques de la creatividad que son necesarios:

- Agrupar en el proceso y explicar cómo ocurre.
- Prestar atención al resultado y a sus rasgos característicos, que corresponden al original.
- Considerar las características y características de un individuo, en las que el papel motivacional-emocional juega un papel importante.
- En condiciones favorables para la creatividad.

Cabe señalar que estos enfoques varían dependiendo de las definiciones de creatividad en un intento de limitar la importancia de este proceso; para algunos: cualidades personales y habilidades especiales; para otros, las consecuencias de la actividad humana demuestran la

novedad de las herramientas que los humanos perciben en su dependencia del mundo externo.

Por ello, es necesario analizar los diferentes abordajes del concepto creatividad y comprender su esencia integradora, asumiendo a la creatividad como “El proceso por el cual se descubre o crea algo nuevo para satisfacer las demandas de una situación social particular y se manifiesta como un vínculo entre los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad”. (Santiesteban et al.,2022)

Esto es importante al examinar la creatividad, reforzar sus conexiones con la lógica y visualizar las conexiones entre creatividad, inteligencia y talento. Además, destaca los rasgos más característicos de la creatividad, expresados en: flexibilidad, agilidad, imaginación, independencia, originalidad, meticulosidad, tolerancia, innovación, perseverancia, lógica e intuición.

Para, Santiesteban et al. (2022) La creatividad es el proceso o capacidad de pensar y generar nuevas ideas utilizando recursos cognitivos y emocionales, creando motivación interna para implementar ideas creativas a través del desarrollo de la acción. Sin embargo, hay que subrayar con razón que la creatividad de un actor depende de sus necesidades, motivaciones, aspiraciones y experiencias. En este caso, el sujeto es el alumno que aprende y enseña, y el docente que enseña y aprende en un proceso de doble vía, determinando el desarrollo de la capacidad creativa a partir de las relaciones que se establecen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lo anterior demuestra que el enfoque creativo es indispensable porque centra la atención en lo personal e integra el entorno, las personas y los resultados. Estos puntos son importantes porque se relacionan con el vínculo cognitivo-afectivo; También de las dinámicas que crean, es necesario realizar el análisis conceptualizado entre las categorías de subjetividad y personalidad así como sus configuraciones creativas que contribuyen al desarrollo de la actividad creativa.

Además, desde una perspectiva pedagógica, el desarrollo de la creatividad merece reconocer la conexión entre las necesidades y habilidades de los estudiantes, y tener en cuenta sus resultados para coordinar la atención a la diversidad cognitivo-afectiva y la motivación que representa. Igualmente, se debe analizar los procesos metacognitivos de autorregulación y la actividad creadora, elementos relacionados con el pensamiento creativo educativo.

De ahí que, para desarrollar la es necesario aprovechar todos los contextos educativos, que induzca en los niños un pensamiento creador, en relación con la metas y objetivos de la institución educativa y asignatura. Por lo tanto, es importante que el docente considere los diferentes recursos y medios como es el caso de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), herramientas que, si son bien utilizadas, conducen al desarrollo de la creatividad en los alumnos, debido a la introducción de contenidos que se pueden crear en ellas y el reto que genera al enfrentarse el niño a algo nuevo y diferente.

Por todo lo anteriormente escrito, los espacios creativos son claves para el desarrollo de la creatividad; sin embargo, en la práctica educativa no se centran en generar a niños creativos, así lo refiere Calavia et al.(2019) expone que es patente la necesidad de desarrollar soluciones prácticas que ayuden a los docentes a introducir y fomentar la creatividad en sus aulas; las metodologías colaborativas e integradas al proceso de innovación, son de interés para el uso de los docentes y alumnos para descubrir nuevas formas de enseñanza y desarrollo de la creatividad; el aplicativo “espacio creativo” contempla factores claves para mejorar la creatividad.

## **2.6. Innovación**

Como sugiere el artículo publicado por Eduteka (2021) la innovación en educación se refiere a la transformación del proceso de aprendizaje con el objetivo de mejorar la calidad educativa. Esto implica la creación de cambios significativos en los métodos de enseñanza y aprendizaje, así como en los materiales, contenidos y su aplicación en situaciones concretas. El propósito de estas transformaciones es garantizar la calidad del proceso educativo, asegurar su valor y pertinencia, y promover el desarrollo humano.

Asimismo, es esencial comprender la innovación como un concepto y su vínculo con la creatividad. La creatividad implica la generación de ideas frescas y pertinentes, mientras que la innovación supone la implementación exitosa de dichas ideas. La innovación impulsa la materialización de acciones. En esta perspectiva, la innovación implica la introducción de modificaciones que se estiman indispensables en sistemas relativamente estables, destacando la viabilidad y conveniencia de tales cambios.

La innovación tecnológica pertenece a los altos niveles de reflexión de los docentes sobre su trabajo en el aula para comprender por qué hacen lo que hacen; es hora de evaluar con ojo crítico para descubrir qué está mal o qué merece un cambio completo. Por tanto, la

innovación introduce cambios y produce mejoras en respuesta a un proceso planificado, reflexivo, sistemático y orientado a objetivos, más que simples innovaciones, cambios temporales o propuestas visionarias sin contexto. (Boris, 2021)

Para, Carbonell (2015) citado en Boris (2021) Un aspecto fundamental de la innovación educativa es un proceso consciente que implica revisar contenidos, actitudes, ideas, cultura, modelos e introducir nuevos enfoques; uso de nuevos recursos y tecnologías en el proceso de aprendizaje. Este es un lugar "natural" para desarrollarse en el aula. La innovación no es el uso de tics, el uso de recursos o la adquisición de habilidades digitales; la introducción de nuevos contenidos del curso implica el uso de diferentes materiales, tecnología, nuevas estrategias o modelos de aprendizaje; requiere un cambio en el pensamiento sobre el papel de los participantes educativos.

Es importante que el proceso de innovación se lleve a cabo y que sea permeado por la cultura institucional. El entorno social exige constantes desafíos y cambios en las instituciones que tienen como objetivo no solo mejorar la eficiencia, ampliar la cobertura, mejorar la calidad, utilizar la tecnología, mejorar la comunicación, etc. (Eduteka, 2021)

Esto significa un cambio en tu paradigma y en tu forma de trabajar. Necesitan pensar en aspectos más profundos y realistas de la realidad, posibilidades y necesidades de su comunidad educativa. Una institución educativa innovadora es aquella en la que los individuos comprenden, adoptan y creen en actitudes innovadoras. . Obtenga el apoyo de los gerentes y cumpla con las condiciones necesarias para la implementación. Una institución que entiende profunda y verdaderamente su papel en el proceso educativo, mide conscientemente lo que hace y es capaz de aprender de cada iniciativa innovadora. (Eduteka, 2021)

Para desarrollar prácticas de enseñanza innovadoras y métodos de aprendizaje creativos, es importante preparar a los docentes para que se conviertan en profesionales reflexivos que sean capaces de comprender cómo los métodos o actividades de enseñanza pueden estimular la creatividad en los estudiantes. Principalmente, los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la comprensión de su entorno y la transferencia de los conocimientos adquiridos a un nuevo entorno, aplicando nuevos conocimientos basados en la resolución de problemas encontrados en la vida personal y profesional.

## **2.7. Originalidad**

Es la habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de lo convencionalidad (Esquivias, 2020). Para que aparezca es necesario romper planes, ideas o modelos establecidos y rígidos, por lo que se deben activar las ideas de integración o relación y el sistema de elementos distantes, y reestructurar o reformular las ideas. La originalidad es la capacidad de generar ideas o respuestas inusuales. La originalidad en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes es una dimensión que debe ser reforzada con actividades educativas, ya que se ha identificado que los niños no han desarrollado el componente de originalidad para la construcción creativa. La autenticidad es, por tanto, la capacidad de producir respuestas sorprendentes e ingeniosas desde lugares lejanos o remotos.

Según Ynca & Quispe (2022) La originalidad ocurre cuando ideas inusuales y clásicas que se pueden presentar a diferentes personas hace que de cada cien personas solo el 2% presente estas ideas, y esto se considera una mente brillante, porque las habilidades analíticas y de razonamiento más allá de lo común permiten comprender el soluciones de diversos eventos, por eso se les llama mentes brillantes, porque deben asociar fluidez y flexibilidad a sus ideas innovadoras y originales para ser eficaces.

También, Vasquez et al. (2022) Refiere a la originalidad como un aspecto característico de la creatividad, si la creatividad implica pensar ideas que a nadie antes se le han ocurrido o visualizar situaciones de una forma completamente diferente, la originalidad busca encontrar el fundamento de las mismas; la originalidad va más allá de realizar combinaciones nuevas de cosas existentes, esto es innovación, no todo puede llegar a ser original. Por lo tanto, la búsqueda de la originalidad puede formar parte de la cultura de las instituciones educativas, implica un estilo de vida, reconocerla y no rechazar.

Los docentes deben resolver las necesidades de los estudiantes en relación al desarrollo de la creatividad, pues ellos tienen la capacidad de motivar a través de estrategias o herramientas novedosas con actividades que si son aplicadas de manera eficiente aumenta la creatividad, les permite conservar su originalidad de los niños en la construcción del conocimiento.

## **2.8. Fluidez**

La fluidez está relacionada con la cantidad de ideas que produce una persona, no con su calidad. Para Guilford (1977), hablar de crecimiento del pensamiento se refiere a la



capacidad que tienen las personas de enviar rápidamente muchas ideas, es decir, más cosas de las que inicialmente pueden imaginar. Por definición, de esta dimensión permite generar un mayor número de ideas, más soluciones a situaciones o problemas. Así, la fluidez de un estudiante puede manifestarse en varias ideas, respuestas, soluciones, etc. (Esquivias, 2020).

Para Torrance (1960) citado en Carmona (2022) La fluidez es la capacidad de generar una gran cantidad de ideas o respuestas para resolver un problema, lo que indica tres tipos de fluidez: de ideas, desde una palabra o narración, de asociación, que es la capacidad para provocar diversas respuestas que involucren todas las relaciones de la entidad, y de expresión, facilidad para producir una secuencia coherente de palabras. Por lo tanto, la dimensión fluidez como característica de la creatividad tan necesaria para que el estudiante se exprese con facilidad y en variedad de respuestas ante una interrogante.

Por su parte, Ynca & Quispe (2022) La fluidez es la velocidad a la que una persona puede pensar y obtener ideas que pueden ocurrir a primera vista sobre un conflicto o problema. Se desarrolla en la capacidad de reacción de las personas, mientras a una persona se le ocurre una sola idea para resolver un problema, a otra se le ocurren 4 ideas para resolver el mismo problema de la forma más sencilla o incluso más complicada para lograrlo.

Respecto a esta definición investigadores como Perkins y Smith (1990) citado en Sequera (2017) cuestionan la capacidad creativa, pues el hecho de que una persona pueda generar muchas ideas no quiere decir que sea creativa. Mientras que para otros autores la resaltan a la fluidez como un criterio de la creatividad y debe estar acompañado de la originalidad y la flexibilidad. Por lo tanto, la fluidez se trata de la respuesta del sujeto a una amplia gama de soluciones; la fluidez es parte del pensamiento divergente.

Se distingue tres tipos de fluidez de ideas: producción de gran número de ideas, palabras, títulos, respuestas, frases, proposiciones, usos, consecuencia, dibujo y diseños; Fluidez de asociación: trata de complejidad y producción de relaciones; sinónimos; analogías; similitudes y problemas de semejanza; y por último fluidez de expresión se refiere a ideas nuevas para acomodar un sistema o estructura organizativa o teorías de índole lógica, como frases, ideas verbales, respuestas o preguntas.

En relación a lo expuesto, la fluidez es la generación de alternativas, producción de ideas, analogías y semejanzas. De ahí que la enseñanza de la creatividad requiere de imaginación, flexibilidad, originalidad y capacidad para la resolución de problemas; motivo por el cual se

requiere de docentes creativos que identifiquen y cultiven la creatividad en todos los niveles del proceso educativo. Quienes deben preparar muchas experiencias para que el alumno desarrolle la persistencia intelectual y la capacidad de manipulación de ideas y objetos.

La creatividad en la educación, ha producido diferentes posturas al dictar una asignatura sobre creatividad, sus métodos y las formas de estimularla y otros que consideran la necesidad de incorporar la creatividad en el currículo educativo, y poder diseñar en las asignaturas estrategias y actividades que sean creativas. Por lo tanto, una enseñanza creativa es necesaria porque a pesar de las reformas y la introducción de la tecnología en el proceso de aprendizaje, aún existe deficiencias para el desarrollo del pensamiento creativo.

Según Ghita (2020) la fluidez tiene ventaja de forma positiva para cada uno de los problemas que surgen durante el proceso creativo, brindando varias alternativas y soluciones al problema. En este sentido, la fluidez alude a una visión cuantitativa, entregando el máximo número de opciones.

El análisis de las dimensiones de la creatividad permite concluir que las características de la creatividad no son innatas, pues pueden ser aprendidas por los alumnos llevados una progresión adecuada. Si bien es cierto, el término de educar en creatividad hace referencia al proceso por el cual se le proporciona al estudiante herramientas que favorezcan el uso del pensamiento divergente.

## **CAPÍTULO III.**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño de Investigación**

La investigación se la ejecutó en la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, ubicada en el cantón Yaguachi, provincia del Guayas. Se desarrolló una investigación de tipo no experimental, se trató de un estudio longitudinal que analizó el desarrollo del pensamiento lógico de forma correlacional. Para este estudio no se aplicaron tratamientos ni experimentos a las variables, únicamente se recopiló de la encuesta para fomentar el desarrollo de la creatividad a través del aplicativo espacio creativo y, con base en ello, se planteó una propuesta solución viable para abordar la problemática.

#### **3.2. Enfoque**

Se utilizó un enfoque cualitativo porque permite proponer y mejorar la estructura de la realidad social en la formación docente. Además, permite recopilar información y analizar los datos obtenidos para lograr los objetivos de la investigación, y sugerir la aplicación del “Espacio Creativo” y cómo potencia el desarrollo de las habilidades creativas en los niños.

#### **3.3. Tipo de investigación**

Para esta propuesta se ejecuta una investigación con diseño No Experimental, dado que no se manipularán las variables, lo que permitirá observar el proceso del fenómeno educativo sin modificar sus condiciones. Tuvo un estudio longitudinal, porque ayudó a estudiar el desarrollo del pensamiento creativo, de forma correlacional. Esta investigación no recurrió a experimento o tratamiento alguno de sus variables; para la recolección de los datos fue en un solo momento y en un tiempo único, con información pertinente respecto a estrategias de enseñanza para fomentar el pensamiento creativo y basándonos a ello, proponer una solución factible del estudio.

#### **3.4. Método de investigación**

Para el desarrollo de esta investigación se emplearon los siguientes métodos:

Descriptivo: Se la utilizó para describir los resultados y de qué manera se comportan las variables de estudio: aplicativo espacio creativo en el desarrollo del pensamiento creativo, para luego proceder a realizar el análisis respectivo.

Histórico: El método histórico se lo empleó para establecer los antecedentes y análisis relacionados con el desarrollo de la creatividad en el aula, antes de emplear como recurso el

aplicativo “Espacio Creativo”, durante su aplicación y los resultados evidenciados luego de usarlo.

Inductivo – Deductivo: se empleó para el estudio de las bases teóricas e identificar si los docentes aplican estrategias de enseñanza para fomentar el pensamiento creativo de los alumnos de la Escuela de educación básica “Manuel Wolf Herrera” y las deficiencias de no aplicarse de forma correcta; también para la recolección del material empírico lo que ayudará a obtener las conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, lo que ayudará en el diseño del aplicativo “Espacio Creativo” y el proceso de valoración para su puesta en práctica.

Documental-bibliográfico: Fue de utilidad para la construcción teórica que sustentó los datos obtenidos en la investigación de campo sobre el desarrollo del pensamiento creativo mediante el aplicativo “Espacio creativo” articular su relación entre la práctica y la teoría. Asimismo, el análisis bibliográfico de diferentes fuentes obtenidas de libros, artículos científicos, manuales, tesis y documentos relacionados con las variables permitirá acceder a los antecedentes de estudios similares para poder comparar los resultados obtenidos y los que ya han sido evidenciados.

### 3.5. Población y muestra

Tabla 1. Población y muestra

Nº	Descripción	Población	Muestra
1	Autoridades	1	1
2	Docentes	37	37
3	Estudiantes de Tercer de EGB	110	39
<b>Total</b>		<b>148</b>	<b>77</b>

**Fuente:** Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera

**Elaborado por:** La autora

### 3.6. Muestreo

Para la presente investigación, dado que la población es finita, es decir, menor de 100%, no se aplicó fórmula para cálculo de la muestra. La encuesta será aplicada únicamente a los docentes de la Escuela de educación básica “Manuel Wolf Herrera”, respecto a los alumnos de los tres paralelos de tercer año básica, la investigadora tomará como muestra solamente uno de forma intencional en el que desempeñó el trabajo investigativo.

### 3.7. Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de las variables de investigación

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem / Instrumento
<b>V. Independiente</b> Aplicativo “espacio creativo”	Canarias (2018) el aplicativo espacio creativo son espacios diseñados a través de entornos de aprendizaje inspiradores que buscan que la pedagogía utilice la tecnología para el proceso de aprendizaje como una tendencia educativa para la educación actual.	Es una propuesta para repensar en el diseño de los espacios escolares para transformarlos en ambientes de aprendizaje inspiradores, que invita a reflexionar sobre esta herramienta, el uso efectivo de los recursos digitales de aprendizaje y las tendencias pedagógicas y sociales.	<b>Entornos de aprendizaje</b>	* Imaginación * Creativos * Indagación	¿Considera usted que a través del aplicativo espacio creativo los estudiantes vienen desarrollando la imaginación? ¿Considera usted que mediante el uso de entornos de aprendizaje
			<b>Innovación pedagógica</b>	* Liberadores * Activos * Constructivos	
			<b>Recursos educativos digitales</b>	* Interactivos * Adquisición Nuevos conocimiento * Aprendizaje Autónomo	
<b>V. Dependiente</b> Desarrollo de la creatividad	La creatividad está asociada a la generación de nuevas ideas que involucra un sistema funcional que ayuda al alumno a recibir, analizar, comparar y generar ideas.(Cuetos et al.(2020)	La creatividad está asociada a la generación de ideas, son parte de la situación cerebral que nos permite relacionar, analizar e interpretar los conocimientos adquiridos.	<b>Innovación</b>	* Conocimiento * Adaptable * Progreso	Encuesta
			<b>Originalidad</b>	* Flexibles * Interés * Proceso creativo	
			<b>Fluidez</b>	* Esfuerzo continuo * Expresivo * Motivador	

### **3.8. Instrumentos de recopilación de información**

#### **3.8.1. Encuesta**

La encuesta es una técnica que ayudó en la recolección de la información sobre conocimiento de cada docente integrante de la muestra con relación a sus experiencias con el aplicativo “espacio creativo” en la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, su atención y efectividad, la cual se la efectuará de manera digital a través de preguntas elaborado en el formulario de Google.

### **3.9. Fuentes de recopilación de la información**

#### **3.9.1. Fuentes primarias**

La principal fuente primaria para esta investigación es la encuesta que se aplicó a los docentes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera

#### **3.9.2. Fuentes secundarias**

Para la ejecución de esta propuesta se llevó a cabo mediante la búsqueda exhaustiva de fuentes de información principalmente de páginas web, blogs, tesis, libros y artículos científicos que se citan a continuación:

- Revista Scielo
- Revista Edutec
- Revista de Educación
- Revista Dilema.
- Tesis de Educación
- Tesis de Informática

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados

A continuación se exponen los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera.

**Tabla 3**

*Los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad.*

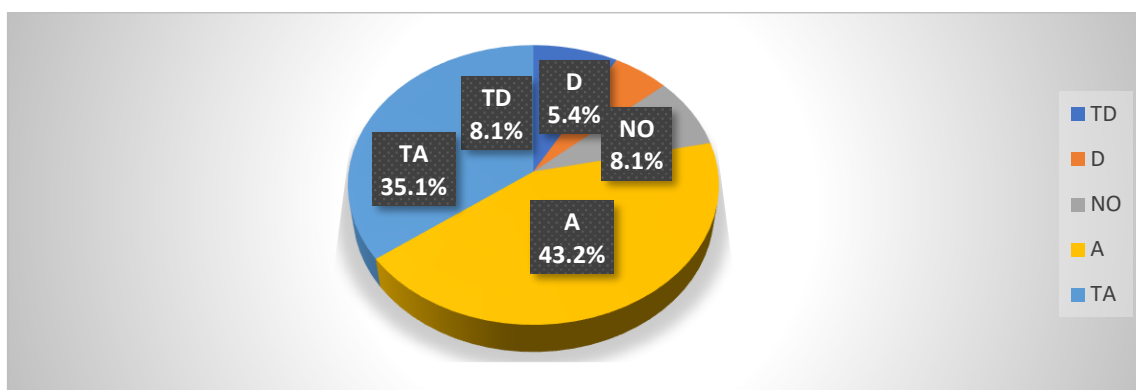
Descripción	Fi	%
TD	1	8,1%
D	2	5,4%
NO	3	8,1%
A	16	43,2%
TA	13	35,1%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera

Elaborado por: La Autora

**Figura 1**

*Los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad.*



#### Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos sobre si los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad, evidenciaron que el 8,1% están totalmente en desacuerdo, el 5,4% en desacuerdo, el 8,1% decidieron no opinar, el 43,2% están de acuerdo con lo mencionado, mientras que el 35,1% totalmente de acuerdo con dicha afirmación.

**Tabla 4**

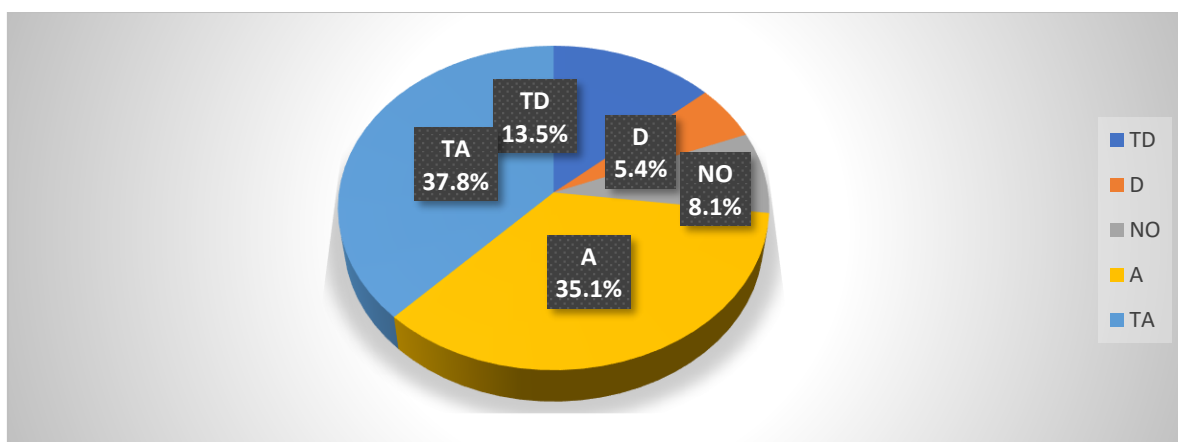
*El uso del aplicativo “espacio creativo” ayuda en el aprendizaje de los estudiantes y fomenta la imaginación.*

Descripción	Fi	%
TD	5	13,5%
D	2	5,4%
NO	3	8,1%
A	13	35,1%
TA	14	37,8%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 2**

*El uso del aplicativo “espacio creativo” ayuda en el aprendizaje de los estudiantes y fomenta la imaginación.*



### Interpretación

Según los datos obtenidos referentes a si el uso del aplicativo “espacio creativo” ayuda en el aprendizaje de los estudiantes y fomenta la imaginación, al respecto, el 13,5% de los encuestados refirieron estar totalmente en desacuerdo, de la misma manera el 5,4% indicaron su desacuerdo, el 8,1% decidieron no opinar, el 35,1% están de acuerdo, mientras que el 37,8% de docentes están totalmente de acuerdo con lo manifestado.



**Tabla 5**

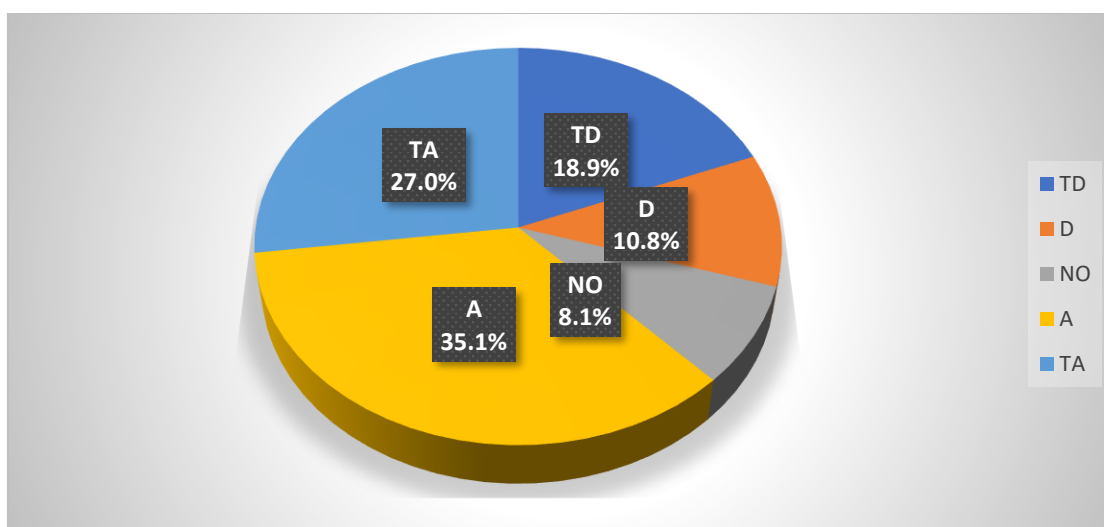
*El aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos.*

Descripción	Fi	%
TD	7	18,9%
D	4	10,8%
NO	3	8,1%
A	13	35,1%
TA	10	27,0%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 3**

*El aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos.*



### Interpretación

Conforme a los resultados sobre si el aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos, al respecto el 18,9% manifestaron estar en desacuerdo, el 10,8% en desacuerdo, el 8,1% prefirieron no opinar, el 35,1% indicaron estar de acuerdo mientras que el 27,0% están totalmente de acuerdo.

**Tabla 6**

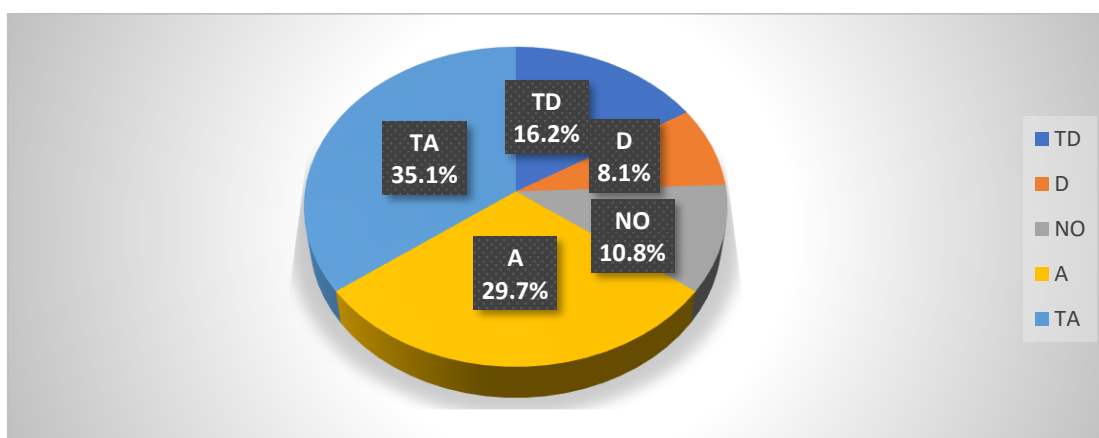
*El aplicativo “espacio creativo” viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas*

Descripción	Fi	%
TD	6	16,2%
D	3	8,1%
NO	4	10,8%
A	11	29,7%
TA	13	35,1%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 4**

*El aplicativo “espacio creativo” viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas*



### **Interpretación**

En los datos obtenidos en la encuesta aplicada, referente a si el aplicativo “espacio creativo” viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas, un 16,2% manifestaron estar totalmente en desacuerdo, 8,1% en desacuerdo, el 10,8% decidieron no opinar, el 29,7% indicaron estar de acuerdo, el 35,1% refirieron estar totalmente de acuerdo.

**Tabla 7**

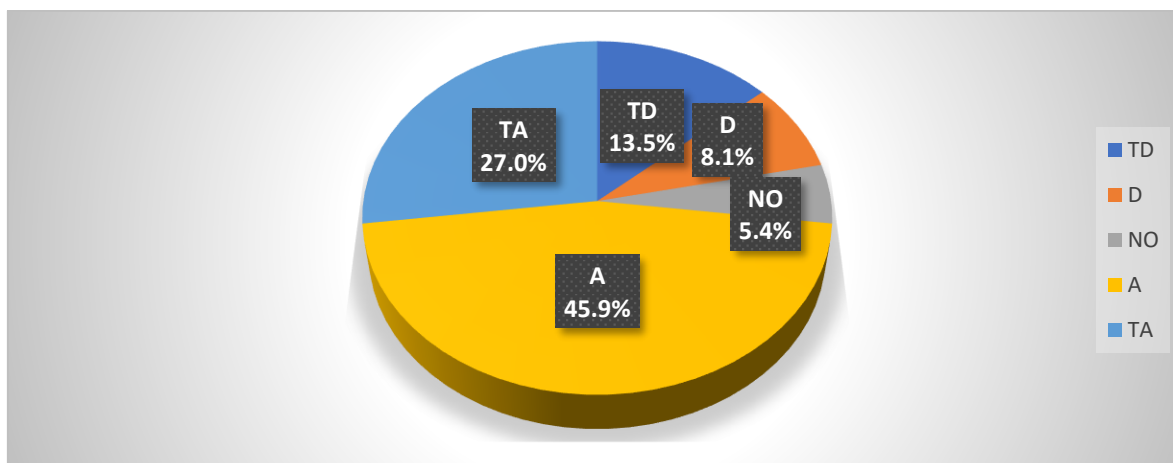
*A través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el dialogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos*

Descripción	Fi	%
TD	5	13,5%
D	3	8,1%
NO	2	5,4%
A	17	45,9%
TA	10	27,0%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 5**

*A través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el dialogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos sobre si a través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el diálogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos, un 13,5% respondieron estar totalmente en desacuerdo, el 8,1% en desacuerdo, el 5,4% decidieron no opinar, el 45,9% expresaron estar de acuerdo y el 27,0% totalmente de acuerdo con lo propuesto.

**Tabla 8**

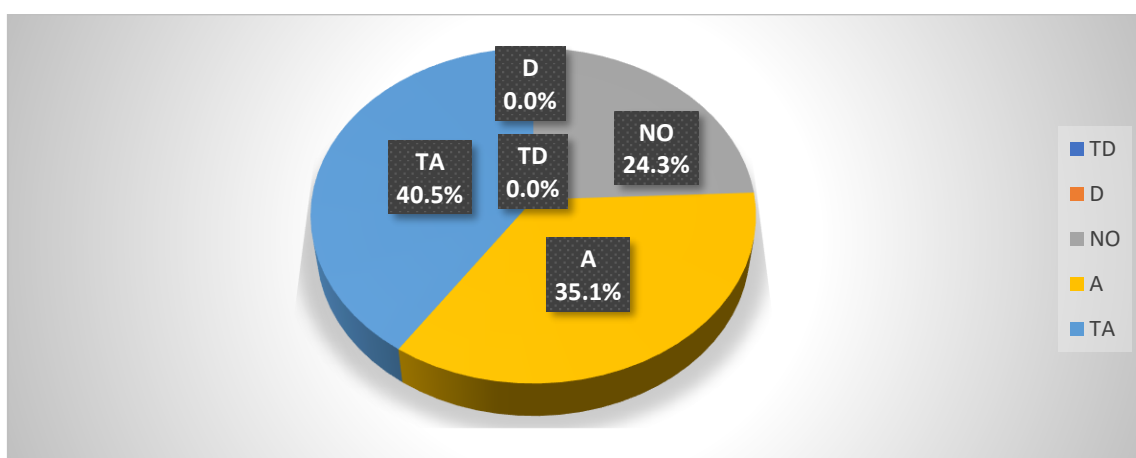
*La innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	0	0,0%
NO	9	24,3%
A	13	35,1%
TA	15	40,5%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 6**

*La innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo*



### **Interpretación**

Según los datos obtenidos sobre si la innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo, al respecto el 24,3% de los encuestados decidieron no opinar, el 35,1% refirieron estar de acuerdo y el 40,5% totalmente de acuerdo con dicha afirmación.

**Tabla 9**

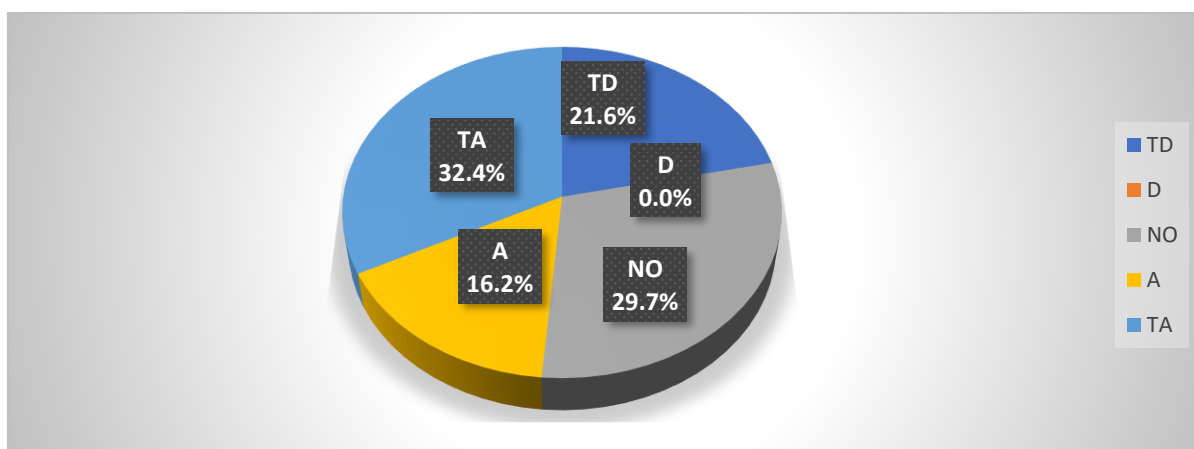
*Las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico.*

Descripción	Fi	%
TD	8	21,6%
D	0	0,0%
NO	11	29,7%
A	6	16,2%
TA	12	32,4%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 7**

*Las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico.*



### **Interpretación**

Referente, a si las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico, el 21,6% indicaron estar totalmente en desacuerdo, el 29,7% no opinaron, el 16,2% refirieron estar de acuerdo y el 32,4% estuvieron totalmente de acuerdo con lo expresado.

**Tabla 10**

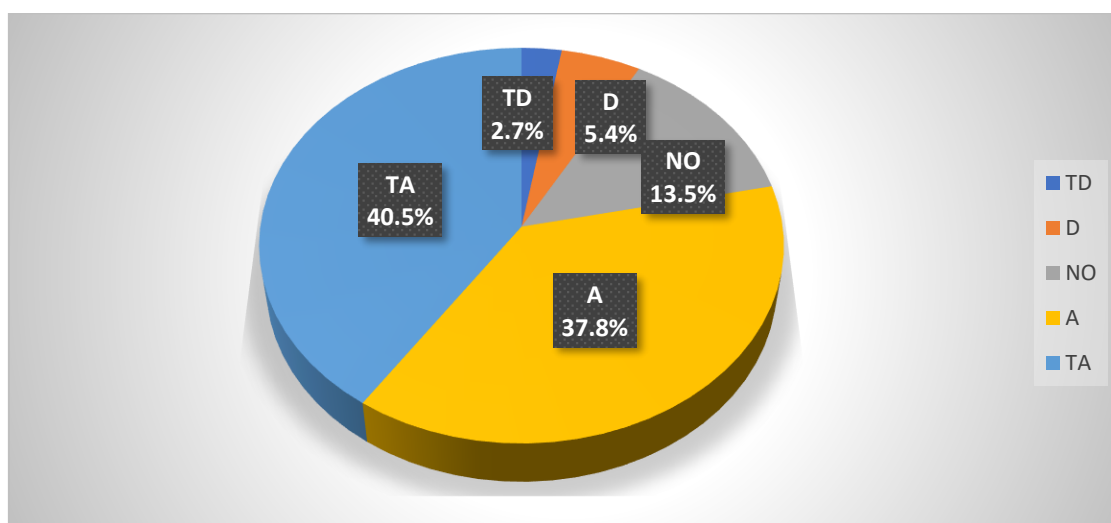
*El aplicativo “espacio creativo” como recurso educativo vienen propiciando la interacción docente-estudiante.*

Descripción	Fi	%
TD	1	2,7%
D	2	5,4%
NO	5	13,5%
A	14	37,8%
TA	15	40,5%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 8**

*El aplicativo “espacio creativo” como recurso educativo vienen propiciando la interacción docente-estudiante.*



### Interpretación

De la encuesta realizada sobre si el aplicativo “espacio creativo” como recurso educativo vienen propiciando la interacción docente-estudiante, al respecto un 2,7% indicaron estar totalmente en desacuerdo, el 5,4% en desacuerdo, el 13,5% decidieron no opinar, el 37,8% expresaron estar de acuerdo y el 40,5% totalmente de acuerdo.

**Tabla 11**

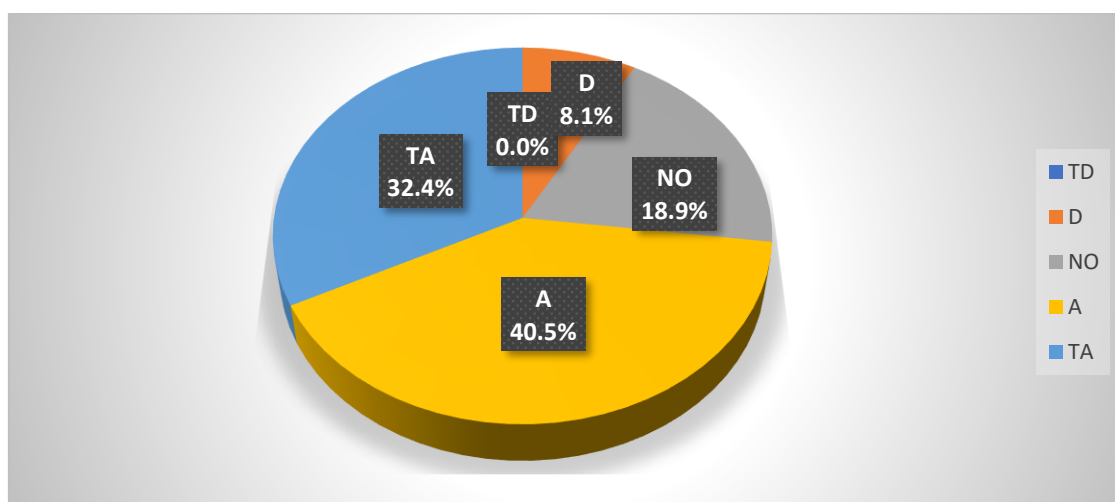
*El uso de las TIC promueve las habilidades digitales y ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos.*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	3	8,1%
NO	7	18,9%
A	15	40,5%
TA	12	32,4%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 9**

*El uso de las TIC promueve las habilidades digitales y ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos.*



### **Interpretación**

Referente a los datos obtenidos en la encuesta a los docentes sobre si el uso de las TIC promueve las habilidades digitales y ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos, el 8,1% estuvieron en desacuerdo, el 18,9% decidieron no opinar; sin embargo, el 40,5% manifestaron estar de acuerdo y el 32,4% estuvieron totalmente de acuerdo.

**Tabla 12**

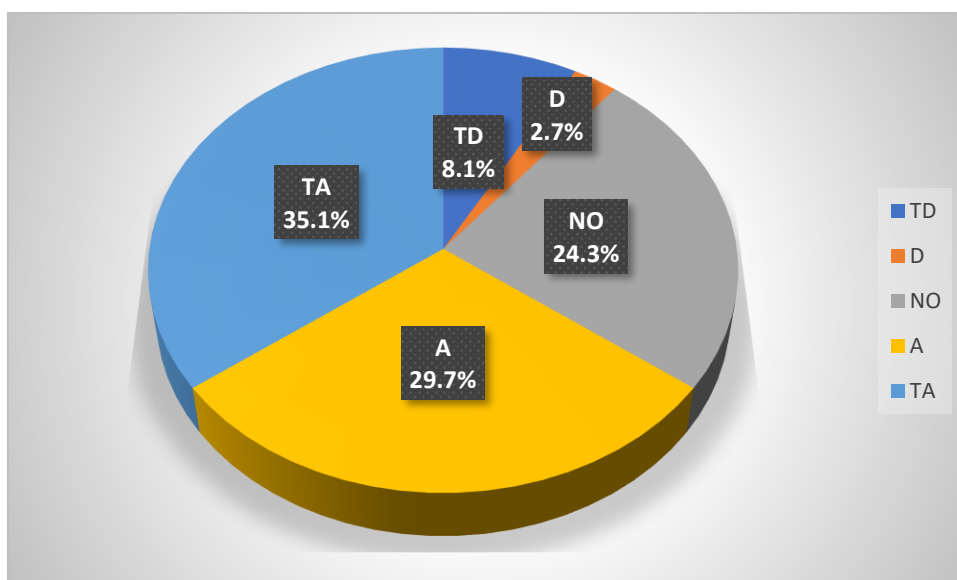
*El aplicativo “espacio creativo” viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo*

Descripción	Fi	%
TD	3	8,1%
D	1	2,7%
NO	9	24,3%
A	11	29,7%
TA	13	35,1%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 10**

*El aplicativo “espacio creativo” viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si el aplicativo “espacio creativo” viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo, un 8,1% manifestaron estar totalmente en desacuerdo, el 2,7% en desacuerdo, el 24,3% prefirieron no opinar, mientras que el 29,7% están de acuerdo y el 35,1% refieren estar de acuerdo.



**Tabla 13**

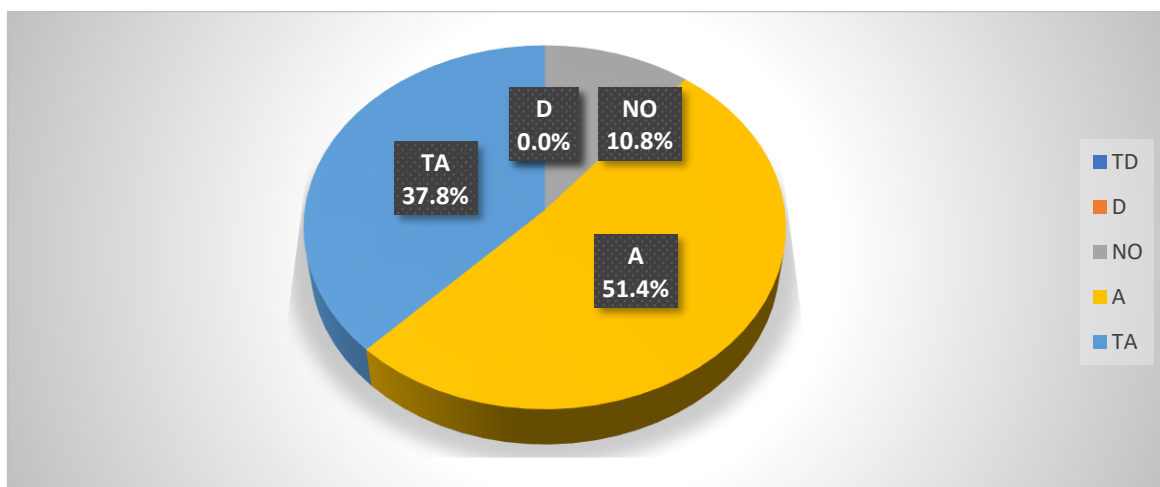
*La falta de recursos innovadores influye en el óptimo desarrollo de la creatividad*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	0	0,0%
NO	4	10,8%
A	19	51,4%
TA	14	37,8%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 11**

*La falta de recursos innovadores influye en el óptimo desarrollo de la creatividad*



### **Interpretación**

De acuerdo a los datos obtenidos sobre si La falta de recursos innovadores influye en el óptimo desarrollo de la creatividad, al respecto un 10,8% decidió no opinar, un 51,4% refirieron estar de acuerdo con tal afirmación, asimismo el 37,8% están totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 14**

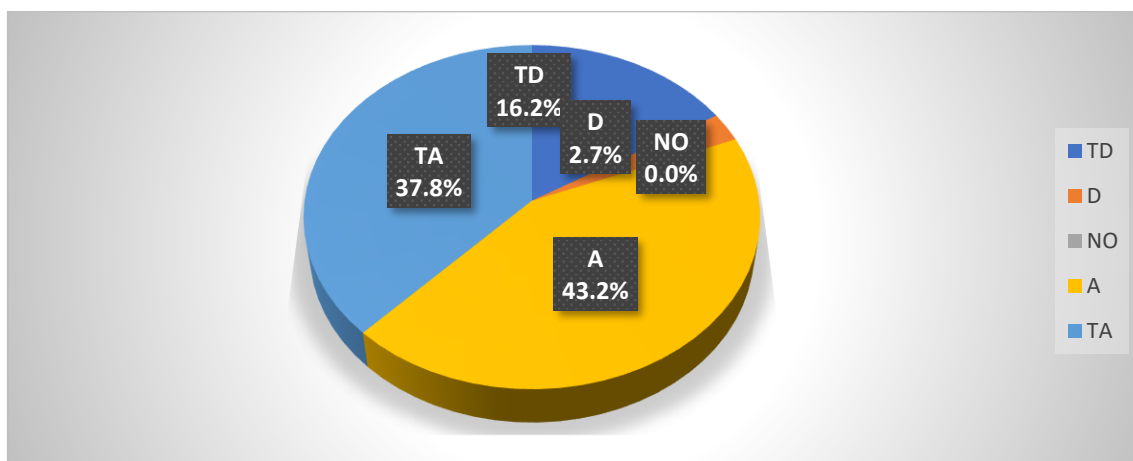
*La aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos.*

Descripción	Fi	%
TD	6	16,2%
D	1	2,7%
NO	0	0,0%
A	16	43,2%
TA	14	37,8%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 12**

*La aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos.*



### Interpretación

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos, al respecto un 16,2% de los encuestados refirieron estar totalmente en desacuerdo, el 2,7% expresaron estar en desacuerdo, el 43,2% indicaron estar de acuerdo y el 37,8% manifestaron estar totalmente de acuerdo.

**Tabla 15**

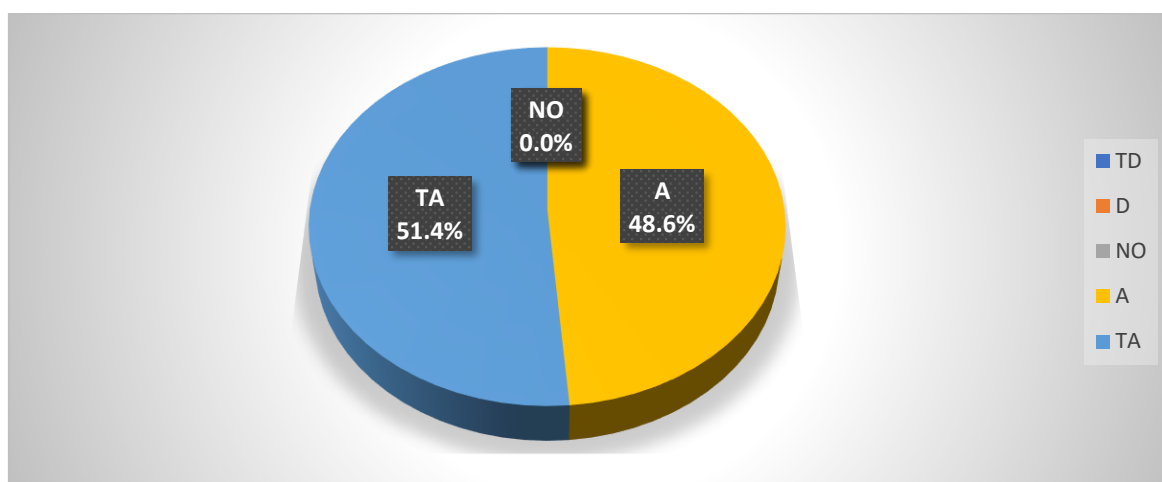
*Se implican los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de estrategias innovadoras aplicada a la tecnología.*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	0	0,0%
NO	0	0,0%
A	18	48,6%
TA	19	51,4%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 13**

*Los estudiantes se vienen implicando en el proceso de aprendizaje a través de estrategias innovadoras aplicada a la tecnología.*



**Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si se implican los estudiantes en el proceso de aprendizaje se viene fortaleciendo a través de estrategias innovadoras aplicadas a la tecnología, el 48,6% de los docentes manifestaron estar de acuerdo con lo expresado, mientras que el 51,4% indicaron estar totalmente de acuerdo con dicha afirmación.

**Tabla 16**

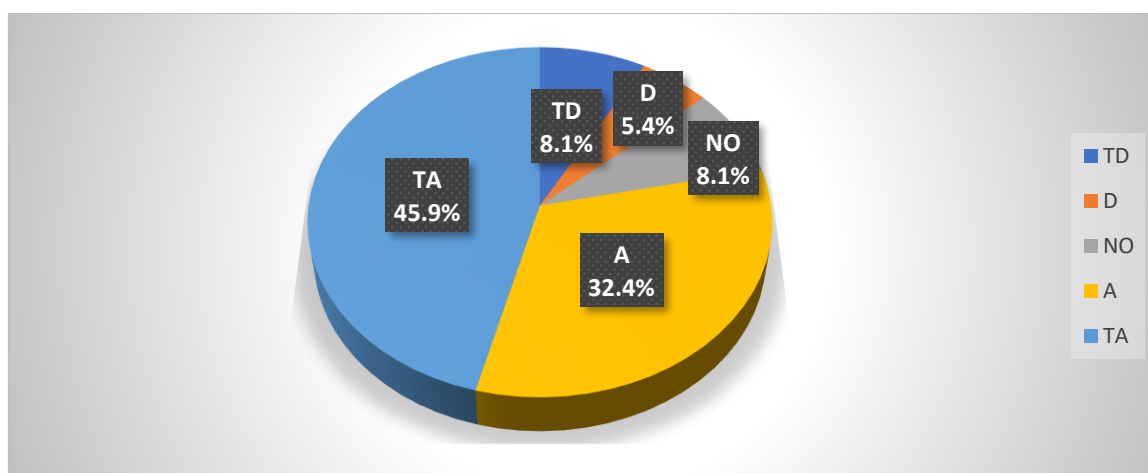
*La innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemáticas.*

Descripción	Fi	%
TD	3	8,1%
D	2	5,4%
NO	3	8,1%
A	12	32,4%
TA	17	45,9%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 14**

*La innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemáticas.*



**Interpretación**

Según los resultados obtenidos de la encuesta a los docentes, sobre si la innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemáticas; el 8,1% los encuestados expresaron estar totalmente de acuerdo, el 5,4% indicaron estar en desacuerdo, asimismo un 8,1% no tienen claro tal situación y prefirieron no opinar, mientras que el 32,4% estuvieron de acuerdo y el 45,9% totalmente de acuerdo con lo referido.

**Tabla 17**

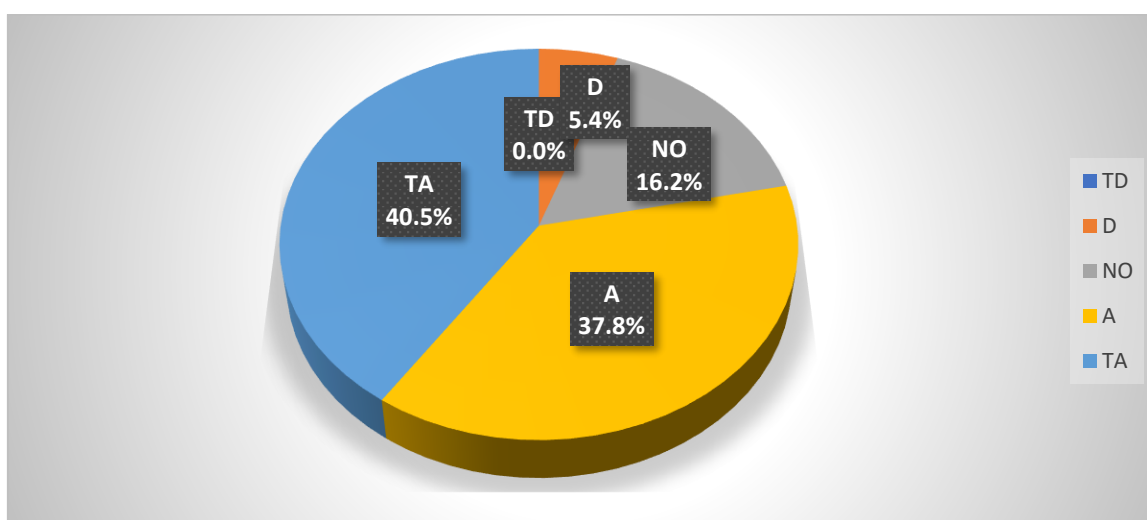
*Las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propician la generación de ideas en los alumnos.*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	2	5,4%
NO	6	16,2%
A	14	37,8%
TA	15	40,5%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 15**

*Las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propician la generación de ideas en los alumnos.*



### **Interpretación**

De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si Las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propician la generación de ideas en los alumnos, al respecto un 5,4% refirieron estar totalmente en desacuerdo, el 16,4% decidieron no opinar, el 37,8% manifestaron estar de acuerdo con lo expresado y el 40,5% totalmente de acuerdo con dicha afirmación.

**Tabla 18**

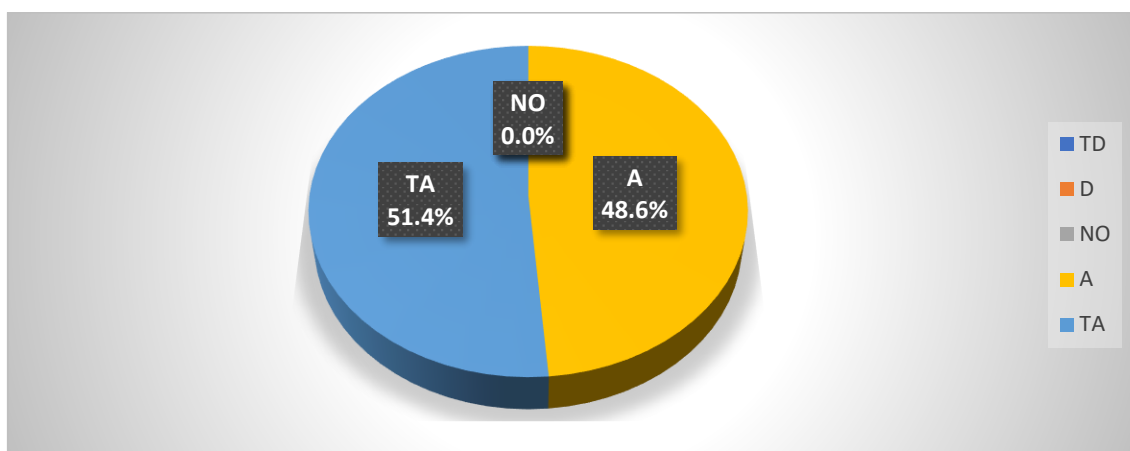
*El desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contextos.*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	0	0,0%
NO	0	0,0%
A	18	48,6%
TA	19	51,4%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 16**

*El desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contextos.*



**Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre sí el desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contextos, al respecto un 48,6% de los encuestados manifestaron estar de acuerdo y el 51,4% totalmente de acuerdo con lo dicho.

**Tabla 19**

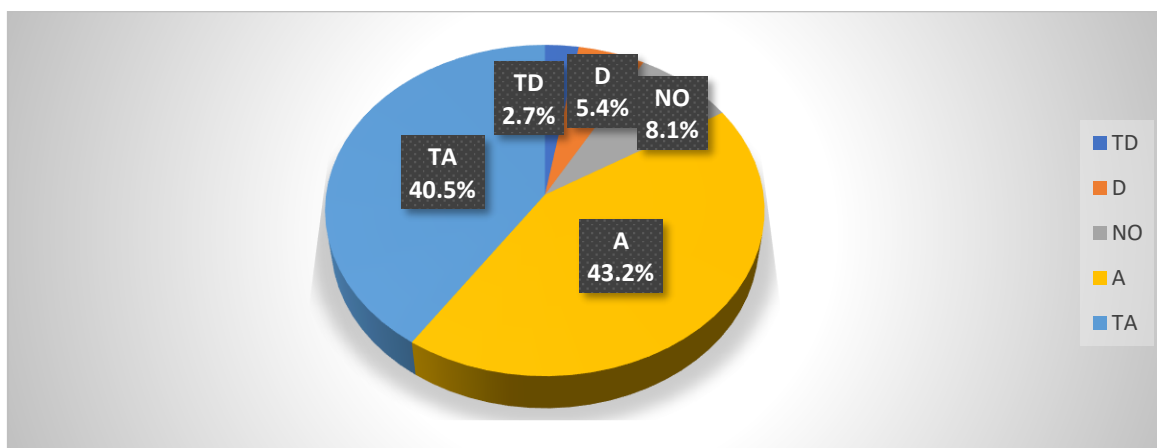
*La originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno.*

Descripción	Fi	%
TD	1	2,7%
D	2	5,4%
NO	3	8,1%
A	16	43,2%
TA	15	40,5%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 17**

*La originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno.*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre sí la originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno, al respecto el 2,7% de los encuestados están totalmente en desacuerdo, el 5,4% indicaron estar en desacuerdo, mientras que el 8,1% decidieron no opinar y el 43,2% están de acuerdo con lo expresado; asimismo el 40,5% estuvieron totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 20**

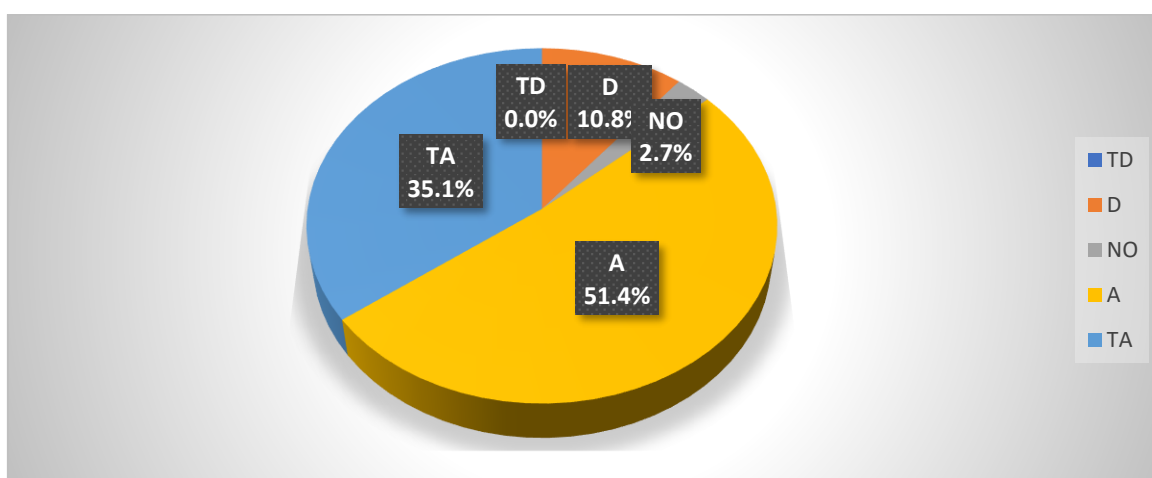
*La fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza.*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	4	10,8%
NO	1	2,7%
A	19	51,4%
TA	13	35,1%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 18**

*La fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza.*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza, un 10,8% indicaron estar en desacuerdo; mientras que el 2,7% prefirieron no opinar, el 51,4% refirieron estar de acuerdo y el 35,1% totalmente de acuerdo con lo indicado.



**Tabla 21**

*La fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos.*

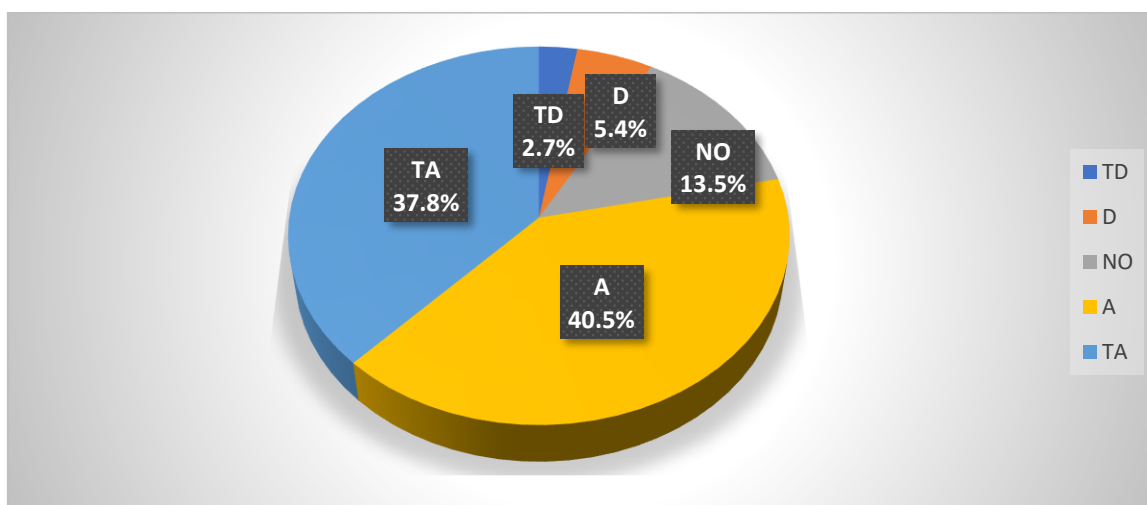
Descripción	Fi	%
TD	1	2,7%
D	2	5,4%
NO	3	13,5%
A	15	40,5%
TA	14	37,8%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera

Elaborado por: La Autora

**Figura 19**

*La fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos.*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si La fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos, al respecto, un 2,7% indicaron estar totalmente de acuerdo, mientras que el 5,4% estuvieron en desacuerdo, un 13,5% prefirieron no opinar; mientras que un 40,5% manifestaron estar de acuerdo y el 37,8% indicaron estar totalmente de acuerdo con lo manifestado.

**Tabla 22**

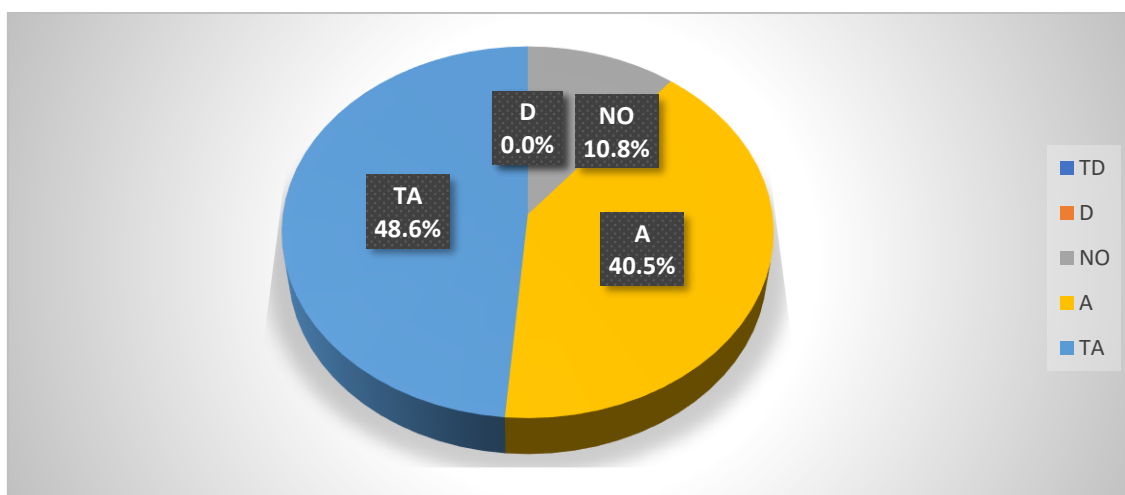
*El desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes*

Descripción	Fi	%
TD	0	0,0%
D	0	0,0%
NO	4	10,8%
A	15	40,5%
TA	18	48,6%
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera  
Elaborado por: La Autora

**Figura 20**

*El desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes*



### **Interpretación**

De acuerdo con los datos obtenidos, sobre si El desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes, al respecto un 10,8% prefirieron no opinar, un 40,5% expresaron estar de acuerdo y el 48,6% estuvieron totalmente de acuerdo con lo dicho.

## 4.2. Pruebas de Hipótesis

Prueba del Chi cuadrado

### Prueba de Hipótesis general

H0: El aplicativo “espacio creativo” se relacionó de manera relevante en el desarrollo de la creatividad en alumnos de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

H1: El aplicativo “espacio creativo” no se relacionó de manera relevante en el desarrollo de la creatividad en alumnos de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022

**Tabla 23**

*Prueba de Hipótesis general*

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16.213 <sup>a</sup>	4	0.004
Razón de probabilidad	18.821	4	0.001
Asociación lineal por lineal	12.176	1	0.000
N de casos válidos	37		

a. 6 celdas (66,7%) predijeron un número menor que 5. La cantidad mínima esperada es 0,27.

### Interpretación

Dado que el valor de significancia es 0.000 y  $<0.005$ , respectivamente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, por lo que afirmamos que la aplicación de la variable “espacio creativo” se relaciona significativamente con el desarrollo de las variables de creatividad.

### 2. Prueba de la Hipótesis específica 01

H<sub>0</sub>: La dimensión Entorno de Aprendizaje se relacionó de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en alumnos de tercer año de básica de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

H<sub>1</sub>: La dimensión Entorno de Aprendizaje no se relacionó de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en alumnos de tercer año de básica de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022

**Tabla 24***Prueba de Hipótesis específica 01*

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	26.325 <sup>a</sup>	4	0.004
Razón de probabilidad	28.821	4	0.001
Relación lineal por lineal	12.176	1	0.000
N de casos válidos	37		

a. 6 casillas (65.7%) han esperado un recuento > 5. el recuento mínimo esperado fue de ,38

**Interpretación**

El valor de significancia es 0.000 que es <0.05 que nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, entonces se afirma que la dimensión Entorno de Aprendizaje se asocia convincentemente con la variable desarrollo de la creatividad.

**3. Prueba de Hipótesis específica 02**

H0: La dimensión Innovación Pedagógica se relacionó de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

H1: La dimensión Innovación Pedagógica no se relacionó de significativa en el desarrollo de la creatividad en alumnos de tercer año de básica de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

**Tabla 25***Prueba de hipótesis específica 02*

Pruebas de chi-cuadrado: Innovación pedagógica vs Desarrollo de la creatividad

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	28.903 <sup>a</sup>	4	0.004
Razón de probabilidad	32.378	4	0.001
Relación lineal por lineal	18.678	1	0.000
N de casos válidos	37		

5 CASILLAS (55,6%) han esperado un recuento < 5 el recuento mínimo esperado es ,43.

## Interpretación

Los resultados del análisis revelan que la dimensión Innovación pedagógica muestra una relación estadísticamente significativa con la variable Desarrollo de la creatividad. Esto se confirma con el valor de significancia obtenido, el cual es de 0.000, y el nivel de confianza es menor a 0.05. Estos hallazgos conducen a la conclusión de que se debe rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa.

### 3. Prueba de Hipótesis específica 03

H0: La dimensión Recursos digitales educativos se relacionó de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

H1: La dimensión Recursos digitales educativos no relacionó de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.

#### Tabla 26

##### Prueba de Hipótesis específica 03

Pruebas de chi-cuadrado: Recursos Digitales Educativos vs Desarrollo de la creatividad

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11.610 <sup>a</sup>	4	0.020
Razón de verosimilitud	15.859	4	0.003
Asociación lineal por lineal	9.721	1	0.002
N de casos válidos	37		

<sup>a</sup> 6 número de predicciones al cuadrado (66,7%) <5, el número mínimo de predicciones es 0,43.

## Interpretación

Los resultados del análisis muestran que el valor de significancia es 0.000, lo que indica una relación altamente significativa. El resultado es menor que 0,05, lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. En consecuencia, podemos afirmar con certeza que la dimensión de Recursos Digitales Educativos está vinculada de manera significativa con la variable Desarrollo de la Creatividad.

## Prueba de Normalidad

**H<sub>0</sub>:** Las variables de investigación tienen distribución Normal

**H<sub>1</sub>** Las variables de investigación No tienen distribución Normal

**Tabla 27**

*Prueba de normalidad de las variables Aplicativo “espacio creativo” y desarrollo de la creatividad*

Pruebas de normalidad			
	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Aplicativo “Espacio creativo”	0.892	37	0.002
Desarrollo de la creatividad	0.903	37	0.004

a. Corrección de significancia de Lilliefors

## Interpretación

El valor significativo alcanzado es de  $p$  igual a  $0.005 < 0.05$ , por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula, por lo que se aceptó la hipótesis alternativa, y se concluyó que las variables estudiadas no muestran un comportamiento de distribución normal, lo que hace entender que la correlación entre las variables debe ser probada y verificada mediante el coeficiente Rho de Spearman.

## Análisis de Correlación

**Tabla 28**

*Correlación entre la variable Aplicativo “Espacio Creativo” y Desarrollo de la creatividad en la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera.*

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coeficiente de correlación	835**
Aplicativo “Espacio creativo”	Desarrollo de la creatividad	Sig. (bilateral)	0.000
		N	37

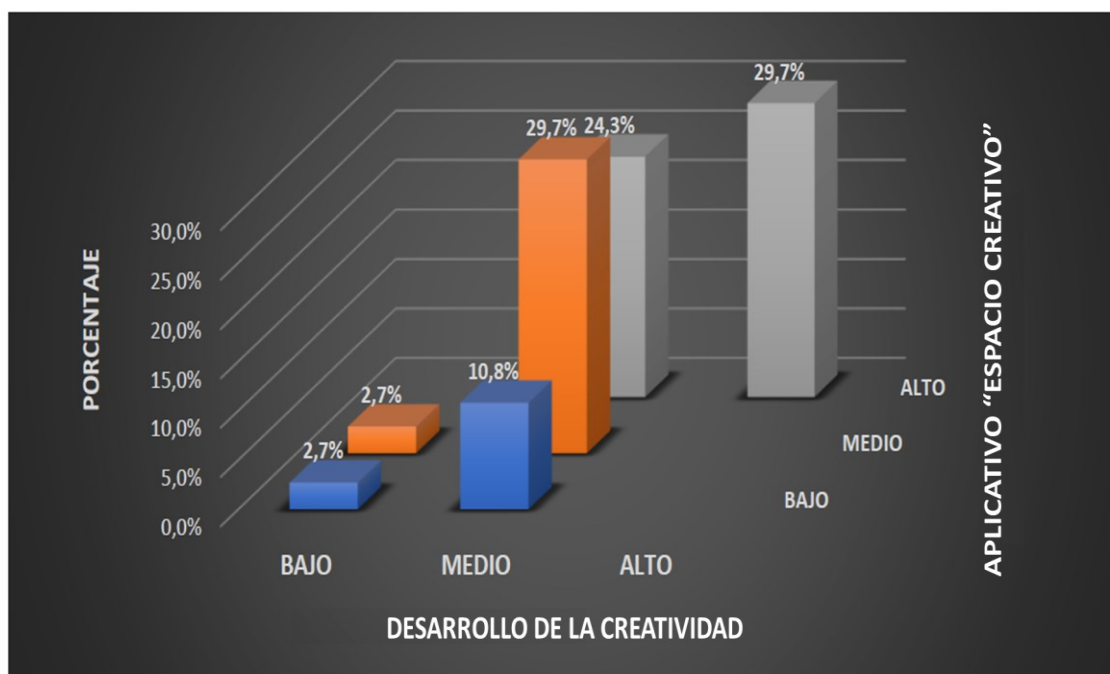
Nota: rho-coeficiente de correlación Spearman:  $p < 0.05$  \*=relación significativa;  $p < 0.01$  \*\*=relación significativa

## Interpretación

En la tabla 27 se evidencia que la variable Aplicativo “Espacio Creativo” muestra una relación muy positiva con la variable desarrollo creativo ( $\rho = .835^{**}$ ), lo que permite rechazar la hipótesis nula que supone que no existe relación entre las variables.

**Figura 21**

*Nivel de relación entre las variables Aplicativo “Espacio Creativo” y Desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.*



### Interpretación

En la figura 21 se evidencia que el nivel de relación entre la variable Aplicativo espacio creativo y desarrollo de la creatividad, presentan un nivel de relación medio-medio y alto-alto 29.7% que predominaron en este estudio.

**Tabla 29**

*Correlación entre la Dimensión Entornos de Aprendizaje y la variable desarrollo de la creatividad*

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,761**
Entornos de Aprendizaje	Desarrollo de la creatividad	Sig. (bilateral)	0.000
		N	37

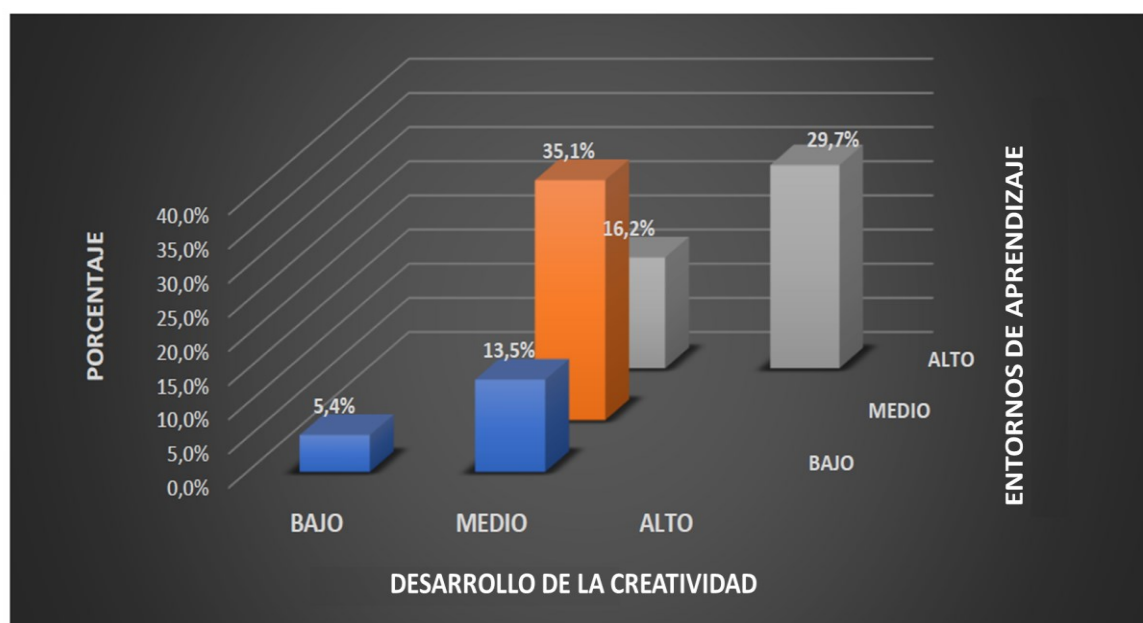
Nota: rho-coeficiente de correlación Spearman:  $p < 0,05$  \*=relación significativa;  $p < 0,01$  \*\*=relación significativa

## Interpretación

En la tabla 28 se evidencia que la variable Entorno de aprendizaje tiene una relación positiva alta con la variable Desarrollo de la creatividad ( $\rho=.761^{**}$ ), por lo tanto, permite rechazar la hipótesis nula que postula la inexistencia de una relación entre las variables.

## Figura 22

*Nivel de relación entre las variables Entorno de Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi, 2022.*



## Interpretación

En la figura 22 se observa que el nivel de relación entre la variable Entorno de Aprendizaje y el desarrollo de la creatividad refleja un nivel medio (35.1%), predominante en estas variables.

## Tabla 30

*Correlación entre la Dimensión Innovación pedagógica y la variable desarrollo de la creatividad*

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	,799**
Innovación Pedagógica	Desarrollo de la creatividad	Sig. (bilateral)	0.000
			N
			37

Nota: rho-coeficiente de correlación Spearman:  $p<05^{*}$ =relación significativa;  $p<01^{**}$ =relación significativa

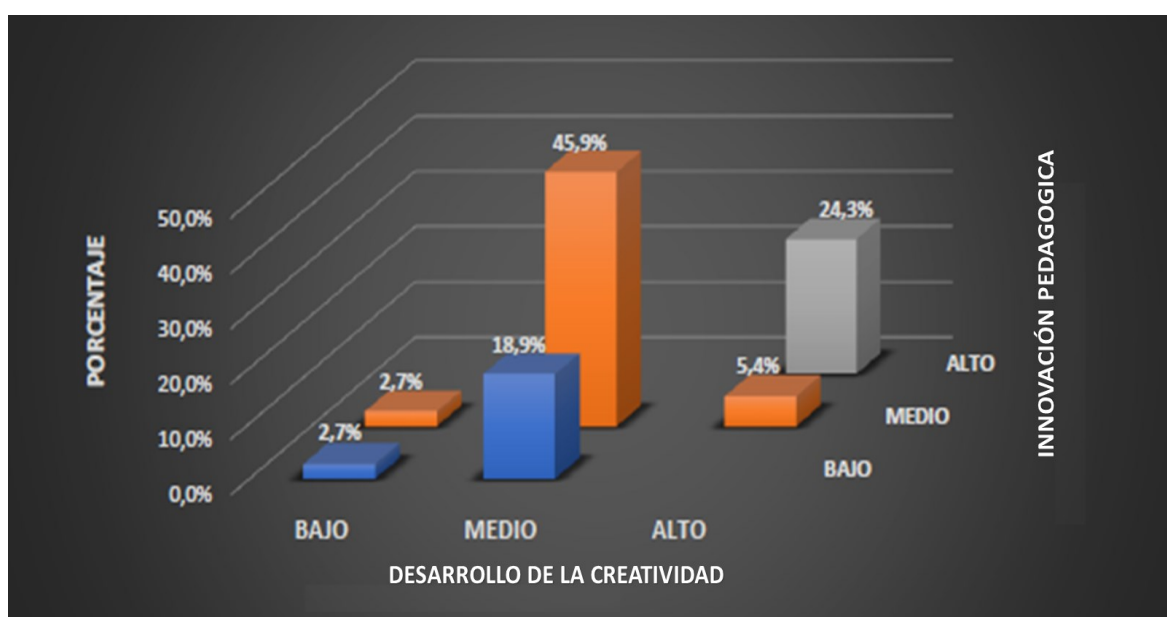


## Interpretación

La tabla 29 indica que la variable Innovación Pedagógica presenta una correlación positiva alta con la variable Desarrollo de la creatividad ( $\rho=.799^{**}$ ), resultado que nos permite rechazar la hipótesis nula de que no existe relación entre las dos variables.

### Figura 23

*Nivel de relación entre las variables Entorno de Aprendizaje y Desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.*



## Interpretación

Se puede apreciar en la figura 23 que el nivel de relación entre la variable Innovación Pedagógica y la variable desarrollo de la creatividad, presentan un nivel de relación medio-medio (45.9%) que predomina en esta variable.

### Tabla 31

*Semejanza entre la Dimensión Recursos Educativos Digitales y la variable Desarrollo de la creatividad*

Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficiente de correlación	
Recursos educativos digitales	Desarrollo de la creatividad	Sig. (bilateral)	0.000
		N	37

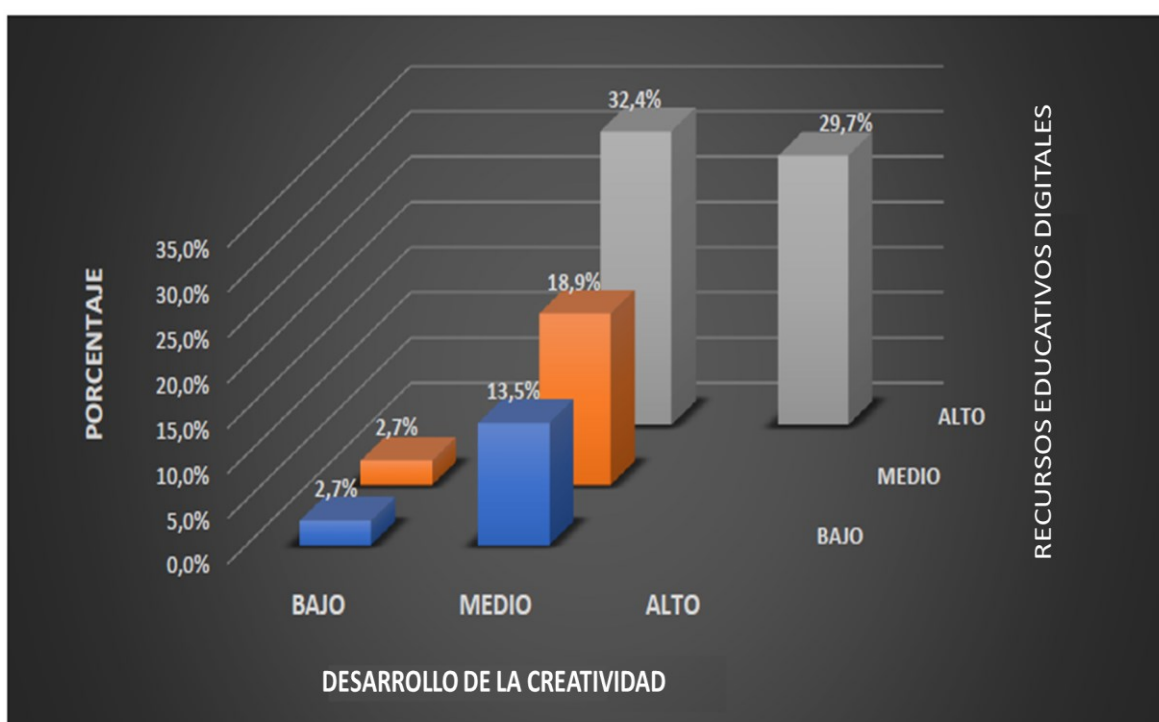
Nota: rho-coeficiente de correlación Spearman:  $p<05^*$ =relación significativa;  $p<01^{**}$ =relación muy significativa

### Interpretación

En la Tabla 30 se muestra que la variable Recursos Educativos Digitales tiene una relación muy positiva con la variable Desarrollo Creativo ( $\rho=0,816^{**}$ ), lo que permite rechazar la hipótesis nula de que no existe relación entre ambas variables.

### Figura 24

*Nivel de relación entre las variables Recursos Educativos Digitales y Desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, Yaguachi. 2022.*



### Interpretación

En la Figura 24 se muestra el grado de asociación entre el parámetro “Recursos Educativos Digitales” y la variable “Desarrollo Creativo” mostrando un grado de asociación medio-alto (32,4%), dominando estas variables.

### 4.3. Discusión de resultados

Referente a la Tabla 2 sobre si los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad, evidenciaron que el 8,1% están totalmente en desacuerdo, el 5,4% en desacuerdo, el 8,1% decidieron no opinar, el 43,2% están de acuerdo con lo mencionado, mientras que el 35,1% totalmente de acuerdo con dicha afirmación. Esto

se corrobora con el estudio de los autores Gonzales-Matta et al.( 2022) quienes mostraron que el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes es un aspecto crucial que se ha respaldado mediante una amplia gama de actividades. Desde expresiones artísticas hasta enfoques lúdicos, estrategias creativas y el uso de herramientas digitales, reconocen que fomentar el potencial creativo es un factor definitorio en la formación integral de los estudiantes. (p. 1503)

De igual forma con los resultados obtenidos en la Tabla 4 sobre si el aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos, al respecto el 18,9% manifestaron estar en desacuerdo, el 10,8% en desacuerdo, el 8,1% prefirieron no opinar, el 35,1% indicaron estar de acuerdo mientras que el 27,0% están totalmente de acuerdo. Resultados que presentaron similitud con los evidenciados por Palleiro (2020) considera que el aplicativo Espacio Creativo ha demostrado ser una herramienta invaluable para potenciar las habilidades creativas de los educandos. A través de su enfoque innovador y accesible, esta plataforma ha logrado fomentar un entorno propicio para el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, es una herramienta esencial para fomentar el potencial creativo de las mentes jóvenes en entornos educativos. (p. 17)

Tomando en consideración los datos obtenidos en la Tabla 5, sobre si el aplicativo “espacio creativo” viene fomentando en los estudiantes la indagación y exploración de diferentes temas, un 16,2% manifestaron estar totalmente en desacuerdo, 8,1% en desacuerdo, el 10,8% decidieron no opinar, el 29,7% indicaron estar de acuerdo, el 35,1% refirieron estar totalmente de acuerdo, esto se corrobora por lo investigado de los autores Alcívar & Baquero (2022) han demostrado que los métodos creativos facilitan la adquisición de conocimientos, el logro de objetivos de aprendizaje, la exploración de diferentes temas, el desarrollo de capacidades y el perfeccionamiento de las destrezas de los estudiantes. (p. 2)

Asimismo, en los datos evidenciados en la Tabla 9 sobre si el aplicativo “espacio creativo” como recurso educativo vienen propiciando la interacción docente-estudiante, al respecto un 2,7% indicaron estar totalmente en desacuerdo, el 5,4% en desacuerdo, el 13,5% decidieron no opinar, el 37,8% expresaron estar de acuerdo y el 40,5% totalmente de acuerdo, iguales resultados encontraron Quimi & Quimi (2018) el uso de recursos educativos tecnológicos son de gran relevancia al propiciar la interacción entre docentes y estudiantes. Con su enfoque innovador, ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar la participación activa de los alumnos en su proceso de aprendizaje, al tiempo que facilita la

labor de los docentes al ofrecerles nuevas formas de presentar contenidos de manera dinámica e interactiva. (p. 14)

También, los datos obtenidos en la Tabla 11 sobre si el aplicativo “espacio creativo” viene fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitivo, un 8,1% manifestaron estar totalmente en desacuerdo, el 2,7% en desacuerdo, el 24,3% prefirieron no opinar, mientras que el 29,7% están de acuerdo y el 35,1% refieren estar de acuerdo. Feliciano (2017) sostiene que el uso de aplicaciones en la educación tiene ventajas favorables para el aprendizaje, ya que cuentan con un componente lúdico, partiendo de la gamificación, la dinámica y recompensa para conseguir el objetivo de aprendizaje; fomentan la interacción rompiendo la clásica experiencia pasiva por un aprendizaje activo durante su proceso, estas aplicaciones crean un entorno de aprendizaje personalizado a la necesidad de cada alumno fomentando el aprendizaje autónomo.(p. 7)

En la Tabla 13 sobre si La aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos, al respecto un 16,2% de los encuestados refirieron estar totalmente en desacuerdo, el 2,7% expresaron estar en desacuerdo, el 43,2% indicaron estar de acuerdo y el 37,8% manifestaron estar totalmente de acuerdo. Resultado que se coinciden con los de Chibás-Ortíz et al. (2019) Compararon los resultados de un proyecto corporativo de EAD basado en el uso de recursos tecnológicos, con un enfoque innovador y educativo, con otro proyecto con una visión tradicional; sugiere que el modelo pedagógico aplicado y la forma en que se utilizan las TIC como recurso educativo en lugar de las TIC en sí conducirán a resultados innovadores, teniendo en cuenta el nivel medio de creatividad e innovación educativa en grupo de trabajo más allá del de un modelo de grupo de trabajo tradicional, permitiendo a los estudiantes ampliar su conocimiento del contenido específico aprendido. (p. 143)

Igualmente, los datos obtenidos en la Tabla 14 sobre si los estudiantes se implican en el proceso de aprendizaje a través de estrategias innovadoras aplicadas a la tecnología, el 48,6% de los docentes manifestaron estar de acuerdo con lo expresado, mientras que el 51,4% indicaron estar totalmente de acuerdo con dicha afirmación. Esto se corrobora con lo investigado por Chichande (2022) evidenció que las estrategias referentes a la creatividad en las aulas preescolares, logran tener clases dinámicas, participativas, colaborativas, expresivas, motivadoras, valorativas entre muchos aspectos que fortalecen el conocimiento del educando mejorando su proceso de aprendizaje (p. 4). También Variás (2021) todo

estudiante debe desarrollarlo para producir ideas innovadoras que le permitan resolver situaciones problemáticas planteadas. (p. 39)

Finalmente, los datos obtenidos, en la Tabla 21 sobre si El desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes, al respecto un 10,8% prefirieron no opinar, un 40,5% expresaron estar de acuerdo y el 48,6% estuvieron totalmente de acuerdo con lo dicho. Estudio que se corrobora con los de Sarmiento (2022) ella, utilizó herramientas: WhatsApp, YouTube, e-mail, Edmodo, y el procesador de textos: Word; para realizar con los estudiantes, orientado hacia el desarrollo del pensamiento creativo a través de las TIC'S, los resultados obtenidos dentro de este proceso en referencia a la utilización de las TIC como elementos motivadores y competitivos para los alumnos, ayudándoles a fortalecer su creatividad, la considera como una herramienta innovadora para incrementar el pensamiento creativo. (p. 1)

El aplicativo Espacio Creativo ha demostrado ser una herramienta innovadora en el desarrollo de la creatividad infantil. Al facilitar un entorno interactivo y estimulante, fomenta la exploración y la experimentación creativa en los niños. Los resultados de diversas investigaciones respaldan la eficacia de esta plataforma en el fomento de la creatividad, lo que lo convierte en una valiosa herramienta para padres y educadores.

## CAPÍTULO V.

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Se llega a la conclusión de que la propuesta del aplicativo "Espacio Creativo" para fomentar la creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera en 2022, es una herramienta innovadora, entretenida, con desafíos de aprendizaje, libertad y creatividad que permite a los estudiantes explorar y adquirir nuevos conocimientos a través de entornos digitales que fomentan la motivación y la curiosidad.
- Se identificaron los factores que influyen en el proceso de enseñanza existente en los niños de tercer grado y que limitan el desarrollo de su pensamiento creativo; se ha evidenciado que un factor es lo pedagógico debido al escaso uso de técnicas que potencialicen la creatividad por parte de los docentes, incurriendo en la poca participación en las actividades escolares y dificultad para resolver problemas, coordinación de ideas y la motivación.
- Mediante diagnóstico se evidenciaron las dificultades que afectan el desarrollo actual de la creatividad en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera, en su mayoría presentan un nivel bajo de pensamiento creativo, sobre todo en originalidad, que son el resultado de una aplicación de estrategias tradicionales lo que provoca actitudes que limitan el buen desarrollo creativo esto se ve reflejados en el bajo nivel creativo y resolución de problemas.
- El diseño de la propuesta se la desarrolló en relación con los problemas planteados en la investigación para ofrecer una solución a los objetivos establecidos en estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera; se presenta como una alternativa innovadora de enseñanza para potenciar la imaginación y capacidad de los educandos, se la ejecutó a través de tres fases: fase uno indica la importancia de contar con un aplicativo espacio creativo, fase dos se exponen las actividades centradas en juegos, retos, dibujo, experimento, resolución de problemas, en la fase tres se presentó el seguimiento y evaluación de la práctica.

- Finalmente, se evaluaron los resultados del aplicativo espacio creativo, se determinó su impacto. Los docentes manifestaron que es una herramienta eficaz para trabajar en la creatividad de los alumnos. También se comprobó la hipótesis planteada, demostrando que tiene una relación significativa con el desarrollo de la creatividad, la propuesta es válida para su aplicación en todas sus fases; y adaptable en cualquier asignatura.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se recomienda que las instituciones educativas utilicen técnicas innovadoras a través de la aplicación del Espacio Creativo, propuesto en esta investigación, como una alternativa para fomentar la creatividad en los niños. Este enfoque ofrece elementos interactivos que permitirán a los niños desarrollar sus habilidades y destrezas, con el fin de fortalecer el pensamiento creativo y la participación activa de los estudiantes.
- Se sugiere a los docentes aplicar en las diferentes asignaturas técnicas creativas incorporando entornos virtuales, dinámicos, motivadores, de manera que ayude a los maestros generar ambientes educativos motivadores que fomenten el descubrimiento y la adquisición de nuevos aprendizajes en los educandos fortaleciendo el aprendizaje significativo.
- Capacitar a los maestros en técnicas de enseñanza creativas mediante el uso de la tecnología para que ayuden a desarrollar la imaginación y el aprendizaje sea más atractivo; además, que permita a los estudiantes comprometerse de manera más activa con las actividades educativas, cuyos resultados se reflejarán en un mejor rendimiento académico.
- Aplicar un test de creatividad para conocer el nivel de creativo de los estudiantes cada trimestre a fin de contribuir con el desarrollo del pensamiento creativo.
- Finalmente, informar a los padres de familia de los resultados obtenidos en este estudio e involucrar a los niños en el hábito creativo, mediante herramientas tecnológicas, de manera que contribuya en el desarrollo sus habilidades cognitivas.

## CAPÍTULO VI.

### BIBLIOGRAFÍA

- Alcívar Ormaza, M. I., & Baquero Macuy, G. A. (2022a). Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.603>
- Alcívar Ormaza, M. I., & Baquero Macuy, G. A. (2022b). Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone. *Revista Científica Sinapsis*, 21(1). <https://doi.org/10.37117/s.v21i1.603>
- Aragundi, K., & Game-Varas, C. (2021). Enseñanza creativa en entornos virtuales para el desarrollo de competencias emocionales. *Revista Innova Educación*, 3(4), 71–82. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.04.005.es>
- Calavia Ferrández, M. B., Blanco Bascuas, T., & Casas Nebra, R. (2019). *Recursos basados en el diseño para fomentar la creatividad en el aula*. *Cinaic*, 590–595. <https://doi.org/10.26754/cinaic.2019.0120>
- Canarias, C. de E. y C.-. (2018). *Proyecto Espacios Creativos. Aulas del futuro*. 18/12. [https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ecoescuela/?attachment\\_id=4090](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/mediateca/ecoescuela/?attachment_id=4090)
- Chibás-Ortíz, F., Borroto-Carmona, G., & Almeida-Santos, F. De. (2019a). Managing Creativity in Collaborative Virtual Learning Environments: A DL Corporate Project. *Comunicar*, 22(43), 143–151. <https://doi.org/10.3916/C43-2014-14>
- Chibás-Ortíz, F., Borroto-Carmona, G., & Almeida-Santos, F. De. (2019b). Managing Creativity in Collaborative Virtual Learning Environments: A DL Corporate Project. *Comunicar*, 22(43), 143–151. <https://doi.org/10.3916/C43-2014-14>
- Chichande, L. L. D. (2022a). Estrategias innovadoras para el desarrollo de la creatividad en preescolar. In *Universidad Católica del Ecuador* (Vol. 2, Issue 1). [https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2898/1/Chichande Lara Leidys Dominga.pdf](https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/2898/1/Chichande%20Lara%20Leidys%20Dominga.pdf)
- Chichande, L. L. D. (2022b). Estrategias innovadoras para el desarrollo de la creatividad en preescolar. In *Universidad Católica del Ecuador* (Vol. 2, Issue 1).
- Community Blog, T. B. (2020). *¿Qué son los entornos de aprendizaje? La comunidad escolar como ecosistema*. <https://blogs.ibo.org/2020/10/06/que-son-los-entornos-de-aprendizaje-la-comunidad-escolar-como-ecosistema/?lang=es>



- Cuetos, M. J., Grijalbo, L., Argüeso, E., Escamilla, V., & Ballesteros, R. (2020). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado TT - ICT potentials and their role in promoting creativity: teachers' perceptions. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 287–306. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/26247/21103>
- Educación, M. de. (2015). *Instructivo para la presentación de Informes de Resultados de Innovaciones pedagógicas*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Instructivo-P-I-P-Parametros-de-Evaluacion.pdf#:~:text=3.2>
- EDUTEKA. (2021). *INNOVACIÓN EDUCATIVA CAMBIO, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*. 22/07/2021. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/innovacion-educativa-cambio-creatividad-e-innovacion>
- Esquivias, M. T. (2020). *El enigma sobre los referentes del pensamiento creativo y su evaluación*. 13/01/2020. <https://neuronilla.com/el-enigma-sobre-los-referentes-del-pensamiento-creativo-y-su-evaluacion-maria-teresa-esquivias/>
- Euroinnova.ec. (2022). *Aprende todo sobre la creatividad en la educación y su importancia*. <https://www.euroinnova.ec/blog/creatividad-en-la-educacion>
- Feliciana, C. (2017). *Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?* <https://www.aula1.com/apps-educativas/>
- Galeano, G. N. L., María, G. G. D., & Vanegas, T. M. del C. (2020). *Estrategias Metodológicas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas etapa Educación Inicial del Centro Escolar Las Cámaras en el II semestre del año lectivo 2019*. <https://repositorio.unan.edu.ni/13166/1/20102.pdf>
- GGJRE-GRUPO. (2023). *¿Qué son los recursos educativos digitales?* 09/02/2023. <https://recursoseducativosdigitalesunheval.blogspot.com/2023/02/que-son-los-recursos-educativos.html>
- Ghita, G. C. (2020). *Importance of promoting creativity in Primary Education classrooms. A work proposal through Literature*. <https://zaguan.unizar.es/record/95227/files/TAZ-TFG-2020-2822.pdf>
- Gonzales-Matta, N., Mosqueira-Neira, M. F., & Ferro-Taípe, P. (2022a). *Development of Creativity in Primary Education Children in Latin America in Times of the Covid-19 Pandemic Desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino fundamental na América*. 7(4), 1502–1517. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3903>
- Gonzales-Matta, N., Mosqueira-Neira, M. F., & Ferro-Taípe, P. (2022b). *Development of*

- Creativity in Primary Education Children in Latin America in Times of the Covid-19 Pandemic Desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino fundamental na América*. 7(4), 1502–1517. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i4.3903>
- González-Moreno, A., & Molero-Jurado, M. del M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistemática. *Alteridad*, 17(2), 246–261. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>
- Gutiérrez-González, C., Montero, L., Espitia, L., & Torres, Y. (2023). Análisis de la producción científica relacionada con Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA). *Revista de Investigación Educativa*, 41(1), 263–280. <https://revistas.um.es/rie/article/view/518741/336161>
- Loja Loja, C. M., & Quito Suco, L. M. (2021). El rol docente y las innovaciones pedagógicas como elementos para la transformación educativa. *Revista Científica*, 6(20), 296–310. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.20.16.296-310>
- Lopez, R. (2017). Estrategias de enseñanza creativa: investigación sobre la creatividad en el aula. In *Clacso*. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Lozano, L. S. (2021). *El método Steam que fomenta la creatividad e innovación en la educación*. Mayo, 21. <https://www.elpais.com.co/educacion/el-metodo-steam-que-fomenta-la-creatividad-e-innovacion-en-la.html>
- Mejía González, M. L., & Massani Enríquez, J. F. (2019). El desarrollo de la creatividad en niños de la educación básica primaria. Un desafío para la educación en Colombia. *Revista Conrado*, 15(68), 69–76. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n68/1990-8644-rc-15-68-69.pdf>
- MINEDUC. (2015). *Ministerio de Educación Subsecretaría de Desarrollo Profesional Educativo Instructivo para la presentación de Informes de Resultados de Innovaciones pedagógicas*.
- Moddle. (2021). *Aprendizaje en línea a su manera*.
- Murillo, F. M. (2018). *Desarrollo de la creatividad a través de la innovación educativa*. <https://zaguan.unizar.es/record/76503/files/TAZ-TFG-2018-3818.pdf>
- Ouchar Sabino, M. M., & González Mendoza, C. C. (2022). Estrategias para promover la creatividad en alumnos de la educación superior. *ScientiAmericana Revista Multidisciplinaria*, 9(1), 63–80. <https://doi.org/10.30545/scientiamericana.2022.ene-jun.6>
- Palleiro Sánchez, P. (2020). *Aplicación de las tic en el desarrollo de la capacidad creativa*:

- una aproximación desde la formación del profesorado. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=287851&info=resumen&idioma=SPA%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=287851>
- Pressbooks. (2020). *Enseñar en la Era Digital*. <https://pressbooks.pub/cead/chapter/a-2-que-es-un-entorno-de-aprendizaje/>
- Quimi, R. G. Z., & Quimi, H. G. I. (2018). *Recursos didácticos-tecnológicos en el desarrollo del pensamiento creativo en el subnivel elemental. guía de aplicación de recursos* (Issue 21). <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/33228/1/BFILO-PD-LP1-19-208.pdf>
- Ramírez, I. (2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. 27/09/2023. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Roman, L. (2022). *Quizizz: la herramienta de gamificación que sirve para evaluar*. 12/09/2022. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
- Rossi, A., & Barajas, M. (2018). Competencia Digital E Innovación Pedagógica: Desafíos Y Oportunidades. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 22(3), 318–339.
- Santiesteban, R. Y., González, P. E., & García, E. L. N. (2022). *Developmen Of creativity and the use of information and communication technologies*. 202–216. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1549/1764>
- Sarmiento Naranjo, M. C. (2022). *Herramientas TIC'S: Una oportunidad para estimular la escritura creativa. Estudio de caso de la experiencia del curso 202 del I.E.D. VISTA BELLA* Jornada Mañana. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/4223>
- Sequera, E. C. (2017). Creatividad y desarrollo profesional docente en matemáticas para la Educación Primaria. *Tesis Doctoral, Programa de Doctorado en Didáctica de la Ciencias Experimentales y de las Matemáticas*, 353. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1317/01.ECSG\\_PARTE\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://www.tdx.cat/handle/10803/1317#page=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1317/01.ECSG_PARTE_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://www.tdx.cat/handle/10803/1317#page=1)
- Smileandlearn.com. (2021). *Recursos educativos digitales*. 03/03/2021. <https://www.smileandlearn.com/mejores-recursos-educativos-digitales/>
- Troncoso A., A., Aguayo C., G., Acuña Z., C. C., & Torres R., L. (2022). Creatividad, innovación pedagógica y educativa: análisis de la percepción de un grupo de docentes chilenos. *Educação e Pesquisa*, 48, 1–21. <https://doi.org/10.1590/s1678->

4634202248238562

- UNESCO. (2021). *Transformar los entornos de aprendizaje y formación*.  
<https://es.unesco.org/gap/prioridad-accion/aprendizaje>
- Variás, I. (2021). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria.  
*Revista Innova Educación*, 4(1), 39–50. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.003>
- Vasquez, G. J., García, H. L. F., Medina, E. F., & Amaya, Z. H. A. (2022). *Transdisciplina y contextos emergentes en la práctica educativa*. <http://colpamex.com/wp-content/uploads/2023/01/Transdiciplina-y-Contextos.pdf#page=50>
- Vela Recalde, E. M. (2020). *Estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en la aplicación de las inteligencias para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de bachillerato general unificado*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23026/1/UCE-FIL-VELA EDWIN.pdf>
- Ynca, M. M., & Quispe, T. C. (2022). *La creatividad y sus niveles en los infantes de 5 años en el Pronoei de Umpuco en el Distrito de Palca, 2021*.  
[http://3.17.44.64/bitstream/handle/20.500.12819/1467/Marcelina\\_Corina\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://3.17.44.64/bitstream/handle/20.500.12819/1467/Marcelina_Corina_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Zapata, M. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. *VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad En Educación Virtual y a Distancia*, 38, 13.  
[http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3\\_28\\_Ortiz\\_Yorka\\_-\\_Recursos\\_Educativos\\_Digitales\\_que\\_aportan\\_al\\_proceso\\_de\\_ensenanza\\_y\\_aprendizaje.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf)

## ANEXOS

### **Anexo 1.- FORMATO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUEL WOLF HERRERA,**

La presente encuesta tiene por objetivo “Desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “espacio creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera. 2022”

#### **INSTRUCCIONES:**

Por favor, seleccione la alternativa de su preferencia en base a las opciones descritas. Cuyos indicadores son:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2 = En Desacuerdo

1 = Totalmente en Desacuerdo

### **INSTRUMENTO PARA LAS ENCUESTAS**

	<b>PREGUNTAS</b>	<b>TD</b>	<b>D</b>	<b>NO</b>	<b>A</b>	<b>TA</b>
<b>Nº</b>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: APLICATIVO “ESPACIOCREATIVO”</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	<b>DIMENSIONES: ENTORNO DE APRENDIZAJE</b>					
<b>1</b>	¿Cree usted que los entornos de aprendizaje como espacio creativo vienen fortaleciendo el desarrollo de la creatividad?					
<b>2</b>	¿Cree usted que la imaginación viene permitiendo el desarrollo del pensamiento creativo?					
<b>3</b>	¿Cree usted que el aplicativo espacio creativo viene potenciando la capacidad y habilidades creativas en los educandos?					
<b>4</b>	¿Cree usted que a través de la indagación se promueve la participación activa?					
	<b>DIMENSIONES: INNOVACIÓN PEDAGOGICA</b>					
<b>5</b>	¿Cree usted que a través de la enseñanza liberadora se viene promoviendo el dialogo, la creatividad y la crítica reflexiva en los educandos?					

6	¿Cree usted que la innovación pedagógica promueve el aprendizaje activo y significativo?					
7	¿Cree que las actividades innovadoras le permiten al alumno construir su conocimiento en un ambiente tecnológico?					
	<b>DIMENSIONES: RECURSOS DIGITALES EDUCATIVOS</b>					
8	¿Cree usted que los recursos educativos digitales vienen propiciando la interacción docente-estudiante?					
9	¿Cree usted que el uso de la TIC promueve las habilidades digitales y ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos?					
10	¿Cree usted que las aplicaciones digitales vienen fortaleciendo el aprendizaje autónomo y competitividad en los alumnos?					
Nº	<b>VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	<b>DIMENSIONES: INNOVACIÓN</b>					
11	¿Cree usted que la falta de recursos innovadores influye en el óptimo desarrollo de la creatividad de los alumnos?					
12	¿Cree usted que la aplicación de recursos innovadores viene fortaleciendo el conocimiento e interés de contenidos en los alumnos?					
13	¿Cree usted que la implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje se viene fortaleciendo a través de estrategias innovadoras aplicada a la tecnología?					
14	¿Cree usted que la innovación viene fortaleciendo la capacidad de experimentar y encontrar soluciones a problemáticas?					
	<b>DIMENSIONES: ORIGINALIDAD</b>					
15	¿Cree usted que las estrategias docentes para el desarrollo de la flexibilidad propicia la generación de ideas en los alumnos?					
16	¿Cree usted que el desarrollo de la creatividad permite que los alumnos actúen y se desenvuelvan de forma original en diversos contextos?					
17	¿Cree usted que la originalidad viene fortaleciendo el interés de los alumnos en la resolución de problemas en su entorno?					
	<b>DIMENSIONES: FLUIDEZ</b>					

<b>18</b>	¿Cree usted que la fluidez en el desarrollo de la creatividad viene potenciando el esfuerzo continuo en el proceso de enseñanza?					
<b>19</b>	¿Cree usted que la fluidez en el desarrollo de la creatividad se viene fortaleciendo a través de ambientes creativos?					
<b>20</b>	¿Cree usted que el desarrollo de la creatividad, fomenta la motivación y competitividad en los estudiantes?					

## PROPUESTA

### 1. Título de la propuesta

Guía de actividades interactivas para desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “Espacio Creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la escuela de educación básica Manuel Wolf Herrera. 2022”

#### Datos generales

**Nombre de la propuesta:** Actividades para desarrollar el pensamiento creativo.

**Institución:** Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera.

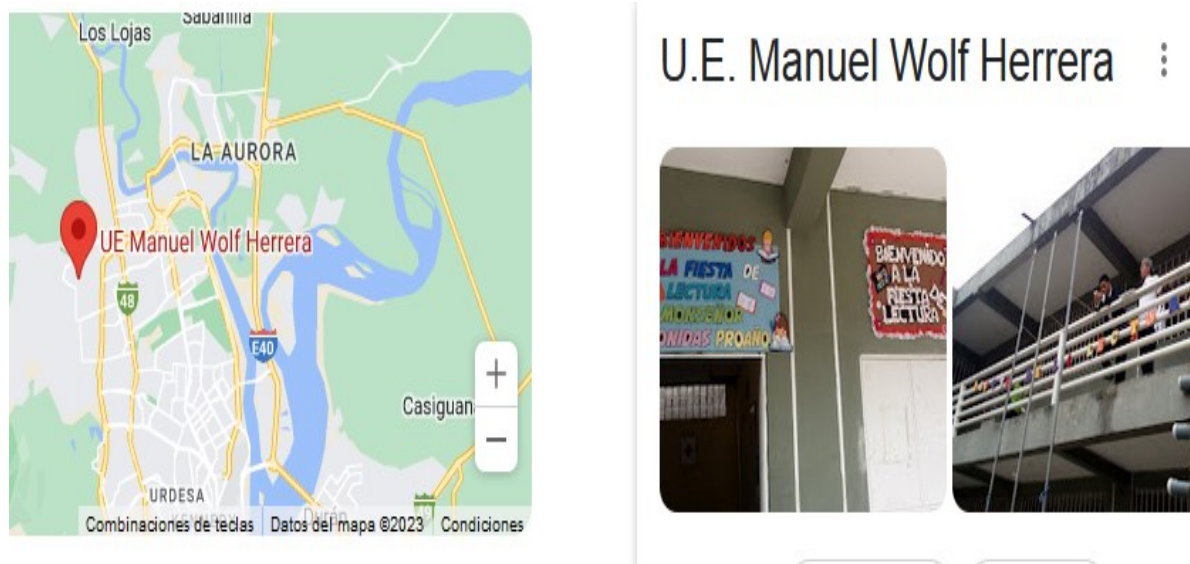
**Provincia:** Guayas

**Cantón:** Yaguachi

**Beneficiarios:** Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera.

#### Figura 25

*Ubicación de la Institución*



Fuente: <https://n9.cl/qrenc>

#### Antecedentes

La Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, del cantón Yaguachi cuenta con 916 estudiantes de educación básica regular, y 37 docentes, los cuales trabajan día a día para ofrecer una educación de calidad a la comunidad educativa.



Sin embargo, la institución no cuenta con equipos tecnológicos eficientes que les ayude a desarrollar la creatividad al alumno mediante aplicaciones web, igualmente los docentes presentan desconocimiento de entornos digitales debido a la escasa preparación en esta área.

La creatividad es fundamental para fomentar el desarrollo creativo en los niños, permitiéndoles generar ideas significativas para la resolución innovadora de una amplia gama de problemas. Esto contribuye a formar educandos autónomos con sólidos conocimientos, capaces de abordar exitosamente situaciones de la vida diaria.

Debido al covid-19 los docentes y estudiantes se vieron obligados a utilizar diferentes plataformas virtuales, creando una brecha en el proceso de enseñanza aprendizaje, dado que no todos tenían recursos tecnológicos en sus hogares y no todos los docentes manejan diferentes programas educativos virtuales para poder impartir clases motivadas; en este sentido es necesario contar con un aplicativo “espacio creativo” porque ofrecen una forma dinámica y efectiva de potenciar el aprendizaje de los niños de tercer grado.

A través de estas herramientas, los estudiantes pueden interactuar con contenidos educativos de una manera lúdica y atractiva, lo que les permite desarrollar habilidades cognitivas de forma más efectiva. Estas aplicaciones aprovechan el potencial de la tecnología para brindar experiencias de aprendizaje personalizadas, adaptadas a las necesidades individuales de cada niño. Al integrar elementos de gamificación, storytelling y visualización interactiva, estas aplicaciones estimulan la curiosidad y la creatividad de los niños, fomentando un aprendizaje más significativo con contenidos dinámicos y divertidos que contribuye a fortalecer el desarrollo de la creatividad.

### **Justificación**

El uso del aplicativo espacio creativo tiene como propósito promover el desarrollo del pensamiento creativo de una manera sencilla con actividades que el docente pueda ejecutar con sus estudiantes utilizando entornos virtuales motivadores a través de la Plataforma Moodle. Los alumnos tendrán una participación activa y competitiva, que permite modernizar los procesos de enseñanza y puedan vivenciar diversas experiencias de aprendizaje que les ayude a desarrollar las habilidades y competencias que requiere la educación actual.

En bases a lo expuesto, se considera pertinente facilitar a los docentes el aplicativo “espacio creativo” el cual presenta un perfil motivador e innovador; además de promover la autonomía, ya que las actividades del aplicativo “espacio creativo” son un complemento para que los docentes puedan incluirlo en su proceso de enseñanza. Asimismo, el uso de actividades en entorno virtuales por parte de los alumnos puede tener un impacto positivo en su aprendizaje y rendimiento académico.

### **Objetivo General**

Diseñar una guía de actividades interactiva para desarrollar el pensamiento creativo a través del aplicativo “Espacio Creativo” en los estudiantes de Tercero de EGB de la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera. 2022”

### **Objetivos específicos**

- Facilitar a los docentes una guía interactiva que fomente el desarrollo de la creatividad a través del aplicativo “Espacio Creativo”.
- Describir los entornos digitales que se utilizarán en el diseño de la guía interactiva que fomente el desarrollo de la creatividad a través del aplicativo “Espacio Creativo”.
- Detallar el diseño de las actividades para el desarrollo de la creatividad a través del aplicativo “Espacio Creativo”.

## **2. Beneficiarios**

Los beneficiarios directos de este estudio serán los 37 docentes que imparten sus clases en la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, de las diferentes asignaturas.

También serán beneficiados los 916 estudiantes matriculados de los diferentes grados, que ingresan desde diferentes puntos de la provincia del Guayas. Igualmente, serán beneficiarios indirectos la comunidad educativa.

## **3. Factibilidad**

En relación, al aspecto económico, el estudio es factible, dado que no generará gastos, las herramientas tecnológicas que se utilizarán en las actividades del aplicativo espacio creativo son gratuitas, la institución ya cuenta con la plataforma Moodle, ya que se utilizó en pandemia y por ser un sistema netamente online; es una plataforma de aprendizaje en línea

que ofrece una amplia gama de beneficios para usuarios de todas las edades y niveles de educación. Sus características incluyen la flexibilidad para acceder a material de aprendizaje en cualquier momento y desde cualquier lugar, herramientas interactivas para involucrar a los estudiantes, y opciones de seguimiento y evaluación del progreso. Esta plataforma también permite la personalización de contenidos y la integración con otras herramientas educativas. En resumen, Moodle es una solución versátil y eficaz que promueve un entorno de aprendizaje dinámico y enriquecedor.

Referente a la logística de costos para la implementación de la propuesta, en la siguiente tabla se muestran los detalles:

<b>RECURSOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>VALOR</b>
<b>MATERIALES</b>		
Plataforma Moodle	1	La institución cuenta con Plataforma Moodle, cero costo
Dispositivos Móviles	1 por alumno	Cuentan con un dispositivo en sus hogares, cero costo
Aplicaciones educativas	3	No tienen costo porque se las consigue gratis en la Web.
<b>TOTAL</b>		<b>\$ 0,00</b>

Fuente: La Autora

#### **4. Descripción de la propuesta**

El diseño del Aplicativo “Espacio Creativo” para fomentar el desarrollo de la creatividad en la Escuela de Educación Básica Manuel Wolf Herrera, para su ejecución se hará uso de la plataforma virtual Moodle. Al respecto, Moodle (2021) indica que Moodle, tiene como misión es capacitar a los educadores para mejorar su proceso de enseñanza, es flexible, seguro y personalizable para cualquier iniciativa de enseñanza o formación en línea, Moodle le da la libertad de crear la plataforma de e-Learning que mejor se adapte a sus necesidades. (p. 1)

Este tipo de plataforma permite fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje con la aplicación de actividades, es una herramienta que promueve el aprendizaje autónomo e independiente, dado que ayuda a estimular el pensamiento creativo en los alumnos.

Por lo tanto, el aplicativo espacio creativo, su estructura y contenido, son fundamentales para que el docente considere sus elementos que facilitan la práctica pedagógica que contribuye al desarrollo de la creatividad; y una amplia variedad de herramientas tecnológicas que despiertan la curiosidad del niño, el aplicativo está diseñado especialmente para inspirar y facilitar el proceso creativo con la finalidad de estimular al alumno a investigar y aprender

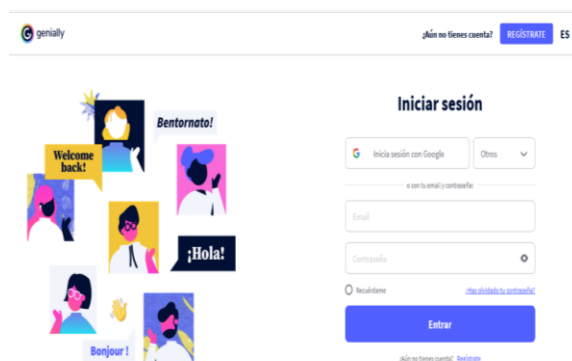
Desde la gestión de proyectos hasta la creación de contenido visualmente impactante, Espacio Creativo ofrece una experiencia integral que compensará las necesidades de aprendizaje en los estudiantes.

Para el diseño de actividades del aplicativo espacio creativo es necesario incorporar los elementos del Aplicativo Espacio Creativo, ofrece una amplia gama de elementos diseñados para potenciar la creatividad. La herramienta está diseñada para satisfacer las necesidades de todos los creativos. Con una interfaz intuitiva y una amplia biblioteca de recursos, Espacio Creativo se convertirá en el aliado perfecto para la materialización de ideas innovadoras. Descubre cómo puedes llevar tus proyectos al siguiente nivel con nuestros elementos únicos y potencia el impacto visual de tus creaciones; se contará con aplicaciones como: Geneally, Educapley, Kahoot y Quizizz.

## Geneally

Geneally es una plataforma innovadora que se especializa en la creación de contenido interactivo y educativo para personas de todas las edades. Nuestro enfoque se centra en proporcionar información precisa y relevante en áreas como la salud, la tecnología, la ciencia, la cultura y mucho más.

Figura 26. Plataforma Geneally

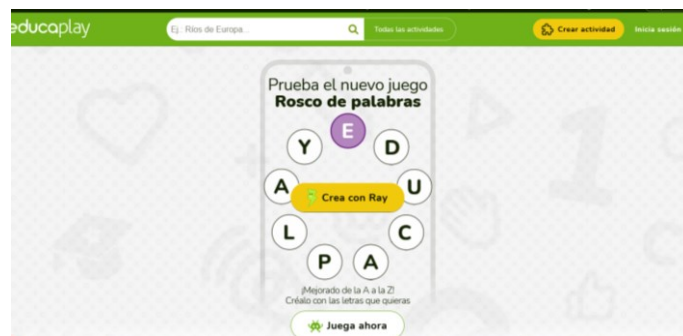


Fuente: <https://genial.ly/es/>

## Educapley

Educapley es una plataforma educativa interactiva diseñada para promover un aprendizaje divertido y efectivo para personas de todas las edades. Con una amplia gama de actividades y recursos educativos, se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. Con un enfoque en la gamificación y la innovación pedagógica, herramienta busca transformar la forma en que se adquieren conocimientos, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y enriquecedor para todos. El aprendizaje con EducaPley, se convierte en una experiencia interactiva y estimulante.

Figura 27. Plataforma Educapley



Fuente: <https://es.educaplay.com/>

## Kahoot

Kahoot! Una herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. (Ramírez, 2023)

Figura 28. Herramienta Kahoot

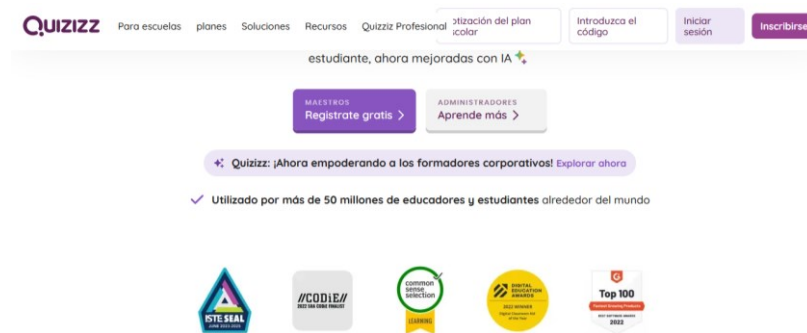


Fuente: <https://kahoot.it/>

## Quizizz

Es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma.(Román, 2022)

Figura 29. Herramienta Quizizz

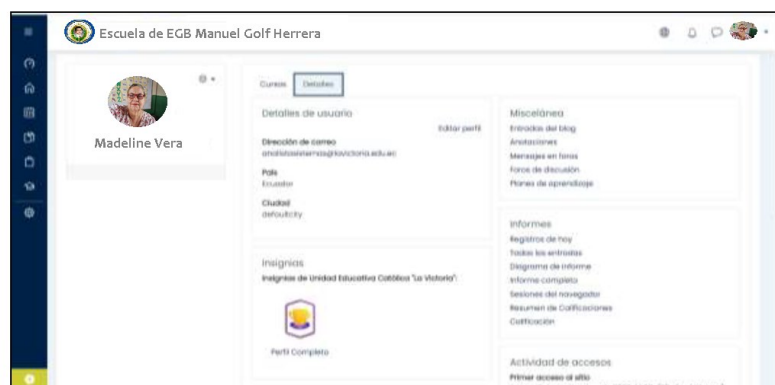


Fuente: <https://quizizz.com/?lng=es-ES>

## Ingreso a Moodle

Se generó la implementación del aula virtual con todos los recursos y herramientas de Moodle para la creación de contenidos.

Figura 30. Ingreso a la Plataforma Moodle



Se estableció como base la narrativa denominada “Espacio creativo” considerando la creación de cinco actividades relacionadas con un tema general y subtemas que se abordan

para presentarla mediante un video interactivo diseñado en Geneally, el mismo que se etiquetará mediante un código generado por la herramienta digital.

### **Metodología**

Para esta propuesta se aplicará una metodología innovadora para llevarlo a clases, sea virtual o presencial; los educandos pueden desarrollar las actividades creativas con contenidos interactivos que el docente les enviará a través de los diferentes links desde la Plataforma Moodle. Los estudiantes serán orientados por el docente, quien los guiará mediante la modalidad de aprendizaje con dinámicas y motivación, cautivando el interés de los niños.

### **Evaluación**

Los estudiantes serán evaluados a través de un pre test de conocimiento para conocer los resultados del aplicativo espacio creativo, considerando los componentes aplicados en las actividades que desarrollen cada estudiante, centrándonos en los logros obtenidos.

### **Tiempo de ejecución**

Las actividades tendrán una duración de 30 min, verificando en primer lugar la necesidad del aprendizaje de los educandos y la revisión teórica de los contenidos previos a la presentación del aplicativo espacio creativo. El aplicativo espacio creativo tiene el tiempo estimado de 5 semanas durante el periodo 2024 -2025.

### **Cronogramas de actividades**

<b>Actividades</b>	<b>Mayo</b>				<b>Jun</b>
	<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S4</b>	<b>S5</b>
Introducción sobre el Aplicativo “Espacio Creativo”					
Actividades creativas con Geneally					
Actividades creativas con Educapley					
Actividades creativas con Kahoot					
Actividades creativas con Quizziz					

**Responsable:** Maestrante LIC. PERPETUA MADELINE VERA MACÍAS





## Introducción del Aplicativo “Espacio Creativo “

**Recurso utilizado:** Aplicación Genially

**Objetivo:** Fomentar la motivación y el aprendizaje autónomo

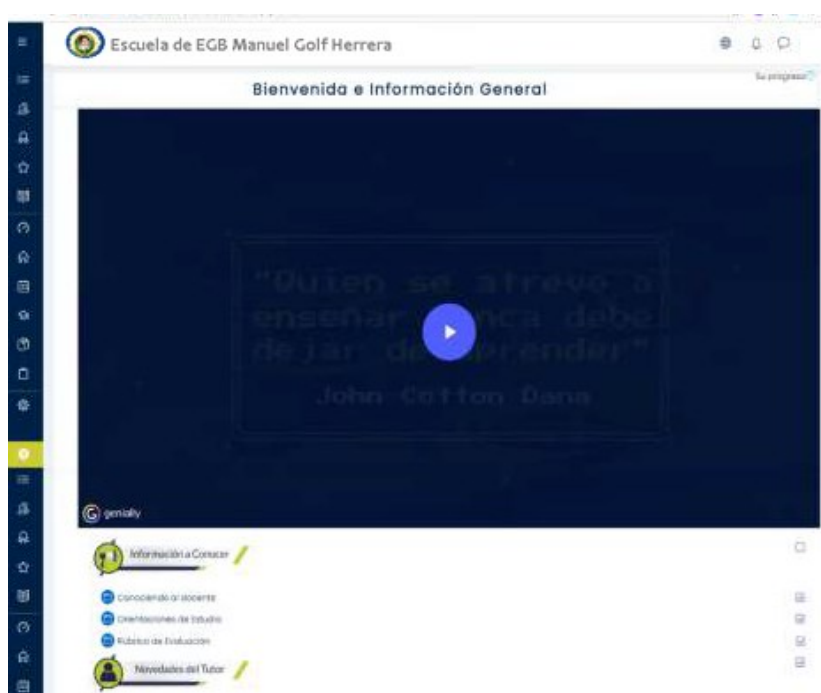
**Tiempo:** 30 min

### Introducción

Se da la bienvenida a través de un video interactivo, para que los estudiantes conozcan del contenido que se expone en la actividad. Se generó la implementación del aula virtual con todos los recursos y herramientas de Moodle para la creación de contenidos. En la fase uno vamos a trabajar con el tema “La caja mágica”, es importante mencionar que las actividades diseñadas en este contexto pueden ser aplicadas en diferentes ocasiones, solo cambiando el tema.

El diseño planteado desde el constructivismo, dado que el aprendizaje virtual cuenta con una variedad que favorecen la interacción y colaborativa con los alumnos, para su efecto en el proceso de aprendizaje activo y colaborativo, pues el alumno es el protagonista de su propio proceso educativo.

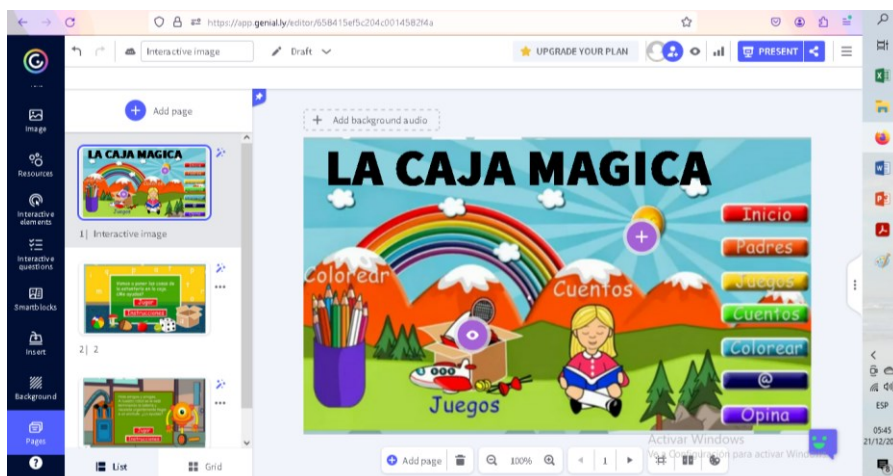
Figura 31. Introducción Aplicativo “Espacio creativo”



## Procedimiento

El objetivo es desarrollar la flexibilidad, fluidez y elaboración de imágenes con información relevante. Se escogió la asignatura de Lengua y Literatura. Esta actividad se la denomina “La Caja Mágica”. Para esta actividad se trabajará con la herramienta General, ya que promueve el desarrollo creativo y participativo. Se van a introducir imágenes, videos y sonido. Los resultados llegarán al docente para conocer el nivel del proceso creativo, esta actividad es desarrollada virtualmente, con Moodle y Geneally. Los alumnos deberán trabajar y exponer su criterio, quienes la realicen con éxito se les otorgará puntos.

Figura 32. Caja Mágica en Geneally



## TEMATICA: LA CAJA MAGICA

**Objetivo:** Fomentar el desarrollo de la fluidez y creación de imágenes a partir de la información asignada en el enlace de Geneally

**Tiempo:** 30 min

**Habilidades creativas:** Fluidez, flexibilidad e imaginación.

Figura 33. Vamos a imaginar



### Procedimiento:

El docente creará un vídeo donde cuenta una historia sobre un niño que no tenía juguetes, por lo que se imaginaba que cuando encuentra una caja saldrían muchos juguetes para jugar.

Se le pide al niño encontrar la aplicación donde evidencia una caja, a partir de ello imaginaran que son ese niño y tendrán que escoger las palabras mágicas y dibujar todo lo que les gustaría que tenga la caja mágica.

Los dibujos serán visibles para todos los participantes de la clase que el docente se encargará de ir compartiendo en la pantalla. Una vez culminada la actividad comentarán sobre su experiencia y lo que dibujaron.

La actividad aplicada es una buena herramienta que promueve la imaginación y motivación en los estudiantes.

## TEMATICA

### ¿Qué PASARÍA SI....?

**Objetivo:** Desarrollar la imaginación, la fluidez verbal y la originalidad.

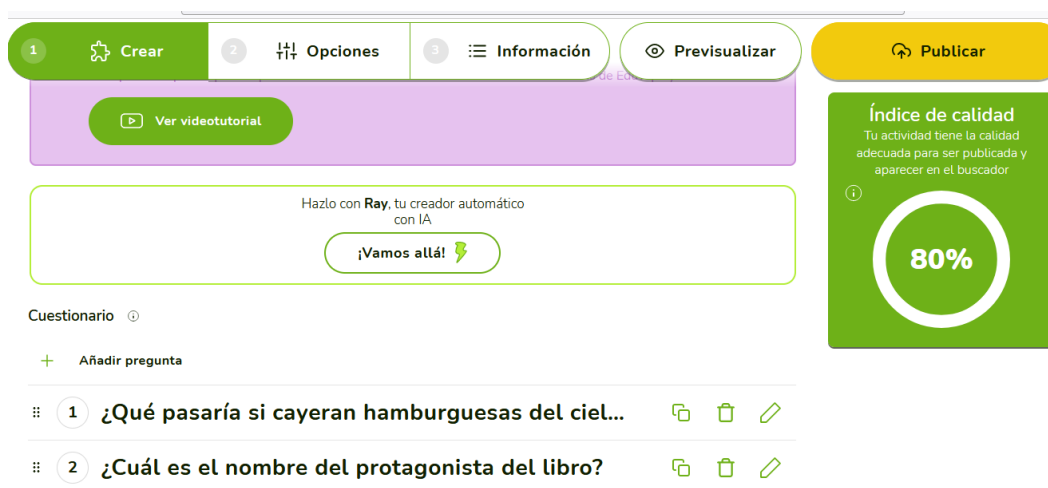
**Tiempo:** 45min

**Habilidades creativas:** Fluidez y originalidad verbal.

**Recurso utilizado:** Educapley

Para el desarrollo de esta actividad se utilizará la plataforma Educapley donde los docentes crearan Froogy Jummd, videos, quiz y test, para poder identificar los diferentes problemas de lenguaje.

Figura 34. ¿Qué pasaría si..? en Educapley



### Procedimiento

A los alumnos se les presentarán situaciones que les permitan crear consecuencias totalmente libres e incluso divertidas. Se les enfatizará que cualquier respuesta es válida y que el humor es importante a la hora de ser creativos. Se les dará un primer ejemplo, basado en: "¿Qué pasaría si cayeran del cielo hamburguesas en vez de agua al llover? Y que consecuencia posible traería las comiéramos".

Una vez que se haya comprendido el ejercicio, se les enviará el enlace para acceder a Educapley a través del chat. Las respuestas serán compartidas en tiempo real, podrán comentar lo que opinan entre compañeros.

## TEMÁTICA

### EXPRESIÓN ORAL CREATIVA

**Objetivo:** Expresar de forma oral y fluida el tema escogido por la docente ¿Qué opina sobre el uso de redes sociales en niños?

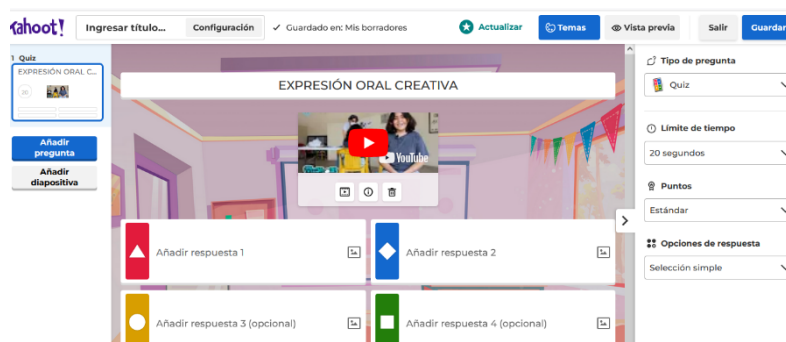
**Tiempo:** 30 min

**Habilidades creativas:** Fluidez, originalidad, preparación verbal y figurativa.

**Recurso utilizado:** Kahoot

Esta actividad se diseña en Moodle y Kahoot, la idea detrás de esta actividad es fomentar la expresión oral creativa. Los estudiantes encontrarán un juego que les ayudarán a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Para desarrollar esta actividad, van a considerar los contenidos temáticos de la asignatura con el propósito de extraer lo esencial y trabajar en la estrategia, con este tipo de actividad los alumnos participan activamente y existe una interacción entre ellos.

Figura 35. Expresión oral creativa



### Procedimiento

Esta estrategia la deben realizar de forma asincrónica, dado que se abordarán temas de interés para los niños, se le enviará el link para que puedan subir sus videos cortos donde hablen frente a la cámara, con la herramienta pueden agregar recursos libremente, personalizarlos a su gusto, sea con filtros, fotos y textos. A través del link pueden ingresar y observar los videos de los demás compañeros. Con esta herramienta se puede entablar conversaciones o dejar comentarios en el video, al finalizar se evidencia el puntaje.



## TEMÁTICA

### VIAJANDO CON LA IMAGINACIÓN

**Objetivo:** Desarrollar el pensamiento crítico y resolución de problemas

**Tiempo:** 30 min

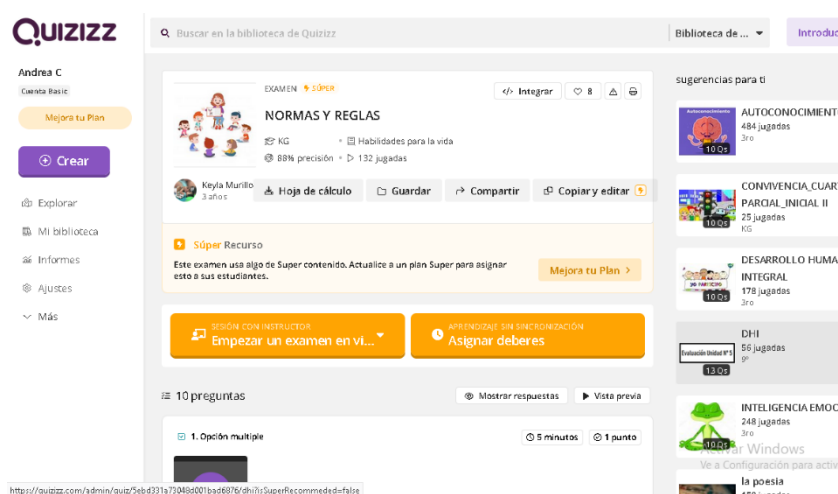
**Habilidades creativas:** Originalidad, Creatividad y resolver problemas

**Recurso utilizado:** Quizizz

#### Procedimiento

El docente diseñará la actividad en Quizizz que tiene como objetivo desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas; además de fomentar la motivación, despertar la curiosidad e interés de los estudiantes con la actividad “Viajando con la imaginación”, se integran imágenes y videos. En esta actividad los estudiantes lograrán interactuar.

Figura 36. Viajando con la Imaginación



También se le diseñará un Test de evaluación y se les informará a los niños de las reglas del juego, al finalizar deben dibujar una imagen de una situación en particular con el docente, por ejemplo, del transporte, ropa que viste, el reciclaje, el planeta o la contaminación.

Luego la docente pedirá que el niño cierre sus ojos e imagine que está en una máquina del tiempo y que viajan a través del espacio, la docente contará un cuento y posterior a ello se envía un link de Quizizz donde cada uno deben elaborar un dibujo de cómo se imaginaron en el espacio.

Una vez culminado el diseño se comparte el dibujo y cada alumno debe comentar del diseño creativo de su compañero.

Se realizará la despedida a través de un foro, retroalimentación del tema y encuesta de satisfacción es una actividad fundamental para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque facilita la concentración y el dominio de los contenidos, lo que resulta en un aprendizaje más efectivo y significativo.

Los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre lo que han aprendido, compartir experiencias y mejorar su proceso creativo a través de la interacción con otros compañeros.

Figura 37. Diseño de evaluación y cierre de las actividades

