

**Fomentar la Creatividad en los Niños Permite la Consolidación de los
Aprendizajes.**

Valentina Jiménez Quintero.

Asesor:

Darwin Valmore..

Escuela Normal Superior Antioqueña

Programa de Formación

Complementario.

Medellín.

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, 11 de Junio del 2022.

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado: Primeramente, a Dios por regalarme sabiduría, responsabilidad y disciplina para seguir adelante, a mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar hoy a cumplir un sueño más, gracias por inculcar en mi esfuerzo y valentía para seguir luchando por mis sueños.

Mi compañero de vida José Alejandro González por su cariño y apoyo incondicional durante este proceso, por estar conmigo en todo momento y recordarme lo afortunada que soy.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a todos mis compañeros, por apoyarme cuando más lo necesitaba, siempre los llevaré en mi corazón.

Agradecimientos.

Mi profundo agradecimiento a todos los maestros cooperadores de práctica, por confiar en mí, al Colegio De María por abrirme sus puertas y permitirme realizar todo el proceso de investigación dentro de su institución.

De igual manera, agradezco a la Escuela Normal Superior Antioqueña, a los maestros Lina Marcela Quiroz, Luis Miguel Restrepo, Wilmer Mosquera y Darwin Valmore quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias por su paciencia, dedicación y apoyo incondicional.

Finalmente quiero expresarme los más grandes y sinceros agradecimientos, por dedicar tiempo para aprender durante todo este proceso, y así obtener una enseñanza la cual me permitió el desarrollo de este trabajo.

Índice

Contenido

Nota de aceptación	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimientos.....	5
Índice.....	6
Fomentar la Creatividad en los niños permite la Consolidación de los Aprendizajes	7
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Formulación del problema	9
1.2 Delimitación del problema	11
1.3 Objetivo.....	11
1.3.1. Objetivo general.....	11
1.3.2. Objetivos específicos	12
1.4 Justificación	12
1.5 Antecedentes	17
1.5.1 Internacional	17
1.5.2 Nacional	19
1.5.3 Regional	20
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA.....	22
2.1 La Creatividad	22
2.2. Proceso de aprendizaje	25
2.3. Estrategias didácticas	26
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1 Diseño metodológico	29
3.2 Población y muestra.....	31
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información	32
3.3.1 Observacion Participante.....	33
3.3.1.1 Formato de Observación Participante dirigido a estudiantes.	34
3.3.2 La Entrevista Estructurada.....	36
3.3.2.1 Formato de entrevista dirigida a la maestra cooperadora.....	37
3.3.3 Mural De Situaciones.....	38
3.3.3. 1 Diseño de la técnica interactiva Mural de Situaciones.	39

3.3.4	Foto Lenguaje	41
3.3.4.1	Diseño de la Técnica Interactiva Foto Lenguaje.....	42
3.4.	Análisis de los resultados.....	43
	341La motivación: Elemento esencial para el desarrollo del pensamiento creativo y la consolidación de aprendizajes en los niños.	44
	342La imaginación permite recrear mundos posibles y buscar alternativas de cambio.	47
	CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTA.....	50
4.1.	Propuesta:	50
4.2.	Resultados.....	53
-	Estrategias didácticas:	53
4.3.	Conclusiones.....	54
4.2.	Recomendaciones.....	56
	Referencias Bibliográficas.....	58
	Anexos Anexo A. Observación participante de los estudiantes	63

Fomentar la Creatividad en los niños permite la Consolidación de los Aprendizajes

Introducción

La presente investigación se refiere al desarrollo de estrategias didácticas que fortalezcan la creatividad en los niños de grado tercero y favorezcan su proceso de aprendizaje. En este estudio, se define como primera variable las estrategias didácticas las cuales le van a permitir al niño aprender de manera diferente y fortalecer su creatividad, por otro lado, la creatividad se desarrolla como una capacidad que la persona adquiere para que esta pueda resolver y crear diferentes soluciones e ideas para su vida cotidiana, por último tenemos los procesos de aprendizaje como un pilar fundamental en el ser humano, integrándose a las diferentes maneras que existen de aprendizaje.

Una de las causas principales de esta investigación es la carencia de estrategias didácticas para fortalecer la creatividad en los niños, es decir, que se cuestione, investigue, planifique, y se creen nuevas estrategias que ayuden al fomento de la creatividad en los más pequeños y así puedan aprender de una manera más lúdica. La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO) nos habla de promover la educación para la creatividad y la innovación, agenda una educación 2030 Aprendizaje, Creatividad e Innovación, donde estos conceptos deberían ser integrados en la educación para desarrollar conocimiento, habilidades, competencias y valores para el desarrollo sostenible y también deja muy claro que la educación debería ayudar a todos los estudiantes a alcanzar todo su potencial creativo y forjar sociedades justas y pacíficas. (UNESCO, p 2-3). Este estudio, permitió desarrollar diferentes estrategias didácticas para el fortalecimiento de la creatividad del estudiante desde una perspectiva de interés académico y formativo se interesó en aportar diferentes estrategias que ayuden a tener una formación integral en la

educación.

Por consiguiente, en el capítulo I se realiza el planteamiento de problema, la cual es ¿Cómo implementar estrategias didácticas que permitan potenciar la creatividad en los niños del grado tercero del colegio De María y favorezcan su proceso de aprendizaje?, por otro lado se establecen un objetivo general y de este se desprende tres objetivos específicos, la justificación y los antecedentes los cuales respaldan la investigación.

En el capítulo II se compone del marco de referencia, el cual está nutrido por las tres variables que componen la presente indagación, las cuales son, la creatividad, las estrategias didácticas y los procesos de aprendizaje.

En el capítulo III se habla sobre la metodología de la investigación se obtienen diversos componentes como diseño metodológico, la población y la muestra y con base a los resultados se realizan las técnicas e instrumentos de recolección de datos para realizar un análisis de resultados, los cuales se derivaron de las variables, y también se obtuvieron conclusiones de los objetivos.

Finalmente, en el capítulo IV se diseña, realiza y ejecuta la propuesta pedagógica la cual es un Blog que contiene estrategias didácticas para potenciar la creatividad en el aula de clases para maestros y estudiantes.

Capítulo 1: Planteamiento del Problema

1.1 Formulación del problema

La creatividad se considera la capacidad para dar distintos tipos de respuestas o

soluciones originales ante un problema, o la capacidad de pensar en ideas nuevas e innovadoras que sirvan para cambiar el curso de cómo se hacen las cosas. Está claro que en la infancia es el momento en el cual se puede desarrollar con mayor magnitud la creatividad, pues es en esta etapa de la vida que los niños presentan grandes procesos creativos, por lo que conviene seguir fortaleciendo su desarrollo en dicha etapa.

¿Por qué se desarrolla mejor la creatividad en la infancia? En esta etapa es la edad idónea, donde el niño/a es más receptivo a los estímulos y tiene una gran capacidad de imaginación que aún no está limitada por el conocimiento ni la racionalidad que impone la sociedad.

De igual forma es muy importante desarrollar la creatividad en los niños en el aula por medio de estrategias didácticas, porque como ya se sabe, fomentar la creatividad en el aula no es una tarea fácil, por lo que, se debe sacar a flote ideas que ayuden a estimularla y que al mismo tiempo posibilite la comprensión de saberes y construcción de los mismos.

Es por lo anterior, que se hace necesario analizar que algunas de las causas que opacan los procesos creativos en el aula pueden ser la falta de diseñar e implementar estrategias didácticas que ayuden a los niños a desarrollar más su creatividad; al igual que la falta de implementar estrategias tradicionales que no fomentan o estimulan la creatividad del alumno; debido a que, hay muchos maestros que viven de la 'cotidianidad' donde no innovan en sus estrategias sino que siguen siendo tradicionales y esto es un error, ya que la innovación trae consigo misma el mejoramiento tanto de las cosas como de la manera en que podemos verlas. De este modo, es indispensable enseñarles a los estudiantes de otras maneras con las que ellos puedan tener un aprendizaje significativo.

Por último, están las herramientas comunicativas y expresivas, donde muchos docentes no se sienten cómodos a la hora de comunicarse con sus estudiantes y al expresar sus ideas.

En conclusión, si los maestros no cambian, potencian el pensamiento creativo en los niños e innovan sus prácticas pedagógicas en el aula de clase, se podrían presentar algunas limitaciones académicas con los estudiantes al no avanzar y mostrarles de una manera diferente el conocimiento; y por último, es que se puede provocar el desinterés en los niños al no saber potenciar el pensamiento creativo mediante estrategias didácticas que favorezcan la asimilación de información y la construcción de saberes. Elementos tan importantes en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como son pensar con claridad, de manera analítica, flexible, innovadora, creativa y autónoma para conectar ideas, favorecer la resolución de problemas y establecer relaciones entre la información circundante (pensamiento sistémico).

1.2 Delimitación del problema

¿Cómo implementar estrategias didácticas que permitan potenciar la creatividad en los niños del grado tercero del colegio De María y favorezcan su proceso de aprendizaje?

1.3 Objetivo.

1.3.1. Objetivo general

Implementar estrategias didácticas que potencien la creatividad en los niños de tercer grado del colegio De María, y que favorezcan su proceso de aprendizaje.

1.3.2. *Objetivos específicos*

- Observar los niveles de creatividad que presentan los niños en las actividades pedagógicas.
- Determinar la efectividad de las estrategias didácticas que están siendo implementadas para el fomento de la creatividad en los niños.
- Desarrollar estrategias didácticas a través de un blog que favorezca el pensamiento creativo y la construcción de aprendizajes de los niños.

1.4 Justificación

Dando inicio con lo que comparte Lanza Escobedo (2012) en su resumen de trabajo, donde nos dice que la creatividad es una capacidad humana, que como cualquier otra, es susceptible de optimización. En este sentido, el colegio en general, y el profesor en particular, juegan un papel importante, debido a que es por medio del proceso educativo donde la creatividad personal podría ser potenciada. Si se dota a los alumnos de originalidad, flexibilidad, perspectiva futura, idea, confianza y estabilidad se va a estar educando la creatividad.

Por esto, la práctica de técnicas didácticas es el primer paso para producir un clima de independencia que invite a la libre expresión de ideas, donde el docente, lejos de sancionar el raciocinio divergente de los alumnos, lo estimule por medio de diferentes prácticas pedagógicas en un ámbito de respeto, ayuda, confianza y cooperación.

Continuando con esto, podemos decir que el niño creativo transforma, combina, descontextualiza, abstrae, observa, prueba, reconstruye y tiene un pensamiento flexible que posibilita interactuar en diferentes ambientes. Ser flexible es saber generar, explorar,

producir, imaginar, improvisar y crear. Son capacidades que tenemos la posibilidad de potenciar en los niños para que tengan la facilidad para tener relación en los diferentes ambientes; o sea, estar en disposición de interactuar y de admitir a los otros tal y como son. La creatividad involucra confianza en sí mismo, pues el que prueba cosas novedosas tiene muchas maneras de fallar, se arriesga más (Lanza Escobedo 2012).

Con esto, podemos decir que la creatividad se transforma al ser pasivo en ser activo, en autor de uno mismo y de la verdad que lo circunda. El valor de la creatividad está en que el niño pueda dar solución a los conflictos, sino de que tenga una más grande adaptabilidad a situaciones novedosas, lo cual garantiza que los niños sean más felices, manifiesten una mejor reacción frente a situaciones novedosas y se sientan menos frustrados a raíz de un viable cambio.

Considerando lo anterior, esta investigación se basa en implementar estrategias didácticas que ayuden a estimular la creatividad en los niños del grado tercero en el colegio De Maria. Este Colegio se encuentra ubicado en la dirección Cr 51B # 89-01 Medellín-Antioquia, atiende a estudiantes desde preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, con un total estimado de 700 estudiantes, donde su modelo pedagógico se inclina al Social Humanista; posibilitando este en los estudiantes una sensibilización y un acercamiento al mundo de la producción científica, cultural, artística y tecnológica, enmarcada en la construcción autónoma de su ser ético, social e intelectual, mediante el desarrollo de competencias sociales, intelectuales y de desempeño, acordes con el contexto.

Considerando lo anterior, esta investigación es importante para que los maestros se concienticen sobre la necesidad de implementar estrategias didácticas en el salón de clase con los niños, para que puedan fomentar la creatividad en cada niño. Algunas estrategias son

efectivas otras no, todas no son adecuadas para todos los niños, el poder observar cada niño puede ayudar a determinar las estrategias que se están utilizando en aula de clase y que a veces no tienen resultado; por tal razón, pueden mejorarse para que les ayude a los niños a estimular más su creatividad y aprendan con mayor facilidad, ya que por medio del juego y de diferentes herramientas didácticas y tecnológicas ellos pueden ir fortaleciendo su creatividad, así los niños podrán ir aprendiendo más fácil y comenzar a disfrutar lo que hacen, para que no se sienten en la obligación de solamente estudiar de una manera aburrida y tradicional. Con este proyecto se pretende identificar las diferentes maneras en las que se puede promover la creatividad en los niños de tercero; pues muchas veces los docentes emplean las misma estrategias, que en ocasiones no son tan asertivas para todos los niños tal vez por falta de tiempo o falta de creatividad e imaginación en sí mismos para fomentarla en otros.

Por otro lado, se hace necesario dentro nombrar desde la legislación aquellos aspectos que le dan viabilidad a lo que en este proyecto se plantea, debido a que, puede verse que La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO) nos habla de promover la educación para la creatividad y la innovación, agenda una educación 2030 Aprendizaje, Creatividad e Innovación, donde estos conceptos deberían ser integrados en la educación para desarrollar conocimiento, habilidades, competencias y valores para el desarrollo sostenible y también deja muy claro que la educación debería ayudar a todos los estudiantes a alcanzar todo su potencial creativo y forjar sociedades justas y pacíficas (UNESCO, p 2-3).

Al mismo tiempo, en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia nos habla de que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función

social, que busca con ella el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura (Artículo 67, 1991).

También está la Ley 115 de 1994 en la tercera sección, el artículo 21 enfatiza que uno de los objetivos específicos educativos es “el desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética” también nos habla de la comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad; por último nos habla de la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura; como es sabido para desarrollar todos estos factores se necesita una buena creatividad e imaginación para aprender y poner en práctica lo aprendido. (Ley 115, 1994, p 6).

Por otro lado, está la Convención Internacional sobre los Derechos de los Niños aprobada por el Congreso de la República de Colombia, mediante la Ley 12 del 22 de enero de 1991, introduce un cambio en la concepción social de la infancia:

Los niños deben ser reconocidos como sujetos sociales y como ciudadanos con derechos en contextos democráticos. El desarrollo integral, que considera aspectos físicos, psíquicos, afectivos, sociales, cognitivos y espirituales, aparece así como un derecho universal o como un bien asequible a todos, independientemente de la condición personal o familiar, el niño tendrá derecho a la libertad de expresión; ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño. (Ley 12, 1991, p 6).

Por último, partiendo desde lo principal, El Ministerio de Educación Nacional con el

Decreto 1075 de 2015 por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, el Ministerio de Educación Nacional plantea 10 objetivos, entre los cuales están los siguientes:

1. Establecer las políticas y los lineamientos para dotar al sector educativo de un servicio de calidad con acceso equitativo y con permanencia en el sistema [...];
2. Diseñar estándares que definan el nivel fundamental de calidad de la educación [...].
3. Garantizar y promover, por parte del Estado, a través de políticas públicas, el derecho y el acceso a un sistema educativo público sostenible que asegure la calidad y la pertinencia en condiciones de inclusión, así como la permanencia en el mismo, tanto en la atención integral de calidad para la primera infancia como en todos los niveles: preescolar, básica, media y superior [...].
6. Velar por la calidad de la educación, mediante el ejercicio de las funciones de regulación, inspección, vigilancia y evaluación, con el fin de lograr la formación moral, espiritual, afectiva, intelectual y física de los colombianos.
(Decreto 1075, 2015, Art 1.1.1.1).

Finalmente, en este proyecto de investigación, lo primero es iniciar con diagnósticos, observaciones y aquellos elementos que permitan reunir la mayor información sobre los niños, su comportamiento y actitud frente a las estrategias que implementa el docente, cómo las utiliza y si están acorde al grado y/o edad, si se sienten cómodos o no con ellas, también es necesario observar y entablar un diálogo con los docentes que asisten al grado tercero, con el fin de analizar las prácticas que llevan a cabo para favorecer procesos creativos y aprendizajes significativos en los niños, para así poder empezar a observar y pensar en

algunas estrategias didácticas que no estén funcionando muy bien o que ya sean un poco tradicionales para así poder estimular y fortalecer en los niños su creatividad y que no se pierda el entusiasmo a la hora de recibir clases, que para ellos siempre sea un rato agradable donde puedan tener un aprendizaje valioso, pero también que puedan disfrutarlo.

1.5 Antecedentes

Actualmente se han realizado diferentes proyectos para mejorar estrategias, implementarlas, y fortalecer el pensamiento creativo en los niños; por lo que, es necesario considerar en el ámbito educativo proyectos que han sido implementados en algunas instituciones y que han tenido buenos resultados, el proyecto internacional nos presenta un diseño de estudio cuasi experimental, el nacional nos describe el estado actual de la creatividad lúdica y por último el proyecto regional nos expone la importancia de desarrollar la creatividad en el ambiente educativo.

1.5.1 Internacional

El presente trabajo de investigación llamado ‘ **PROYECTO DIDÁCTICO INTERDISCIPLINARIO PARA POTENCIAR LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVO 10828, CHICLAYO**’. Es un proyecto que fue realizado por Ventura Vidaurre (2020) Tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de un Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la creatividad en los niños de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Se encuentra sustentado en la teoría de Guilford que menciona que la creatividad es la capacidad de resolver problemas con regularidad de manera original y la Teoría de Tamayo que sustenta que la interdisciplinariedad es un conjunto de disciplinas conexas entre sí que tiene como objetivo observar, describir, explicar y predecir el comportamiento de un fenómeno, de modo que incorpore los resultados de diversas disciplinas. Además, presenta un diseño de estudio cuasi experimental, con una población de 226 estudiantes y una muestra de 68 estudiantes a quienes se les aplicó un Pre y Post Test. Se utilizó un cuestionario que permitió medir el nivel de creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo.

Finalmente, el estudio muestra resultados producto de la aplicación de un instrumento válido y confiable que midió el nivel de creatividad en los estudiantes, los mismos que alcanzaron un nivel bajo de creatividad en el Pre Test, con un 67% en el grupo control y un 70%. 27% en el grupo experimental; para luego diseñar y aplicar un proyecto didáctico interdisciplinario con el objetivo de potenciar la creatividad en los estudiantes que formaron parte del grupo experimental. Se aplicó luego el Post Test, obteniendo como resultados que, con respecto al nivel alto de creatividad, en el grupo control se ubica el 17% de estudiantes y en el grupo experimental un 95 % quedando demostrado estadísticamente que el estímulo aplicado potencia de manera significativa el nivel de creatividad en los niños y niñas que formaron parte de la investigación.

Como conclusión, está que se midió el nivel de creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, utilizando un cuestionario, obteniendo como resultado en el Pre Test, que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo de

Creatividad debido a que no son capaces de resolver problemas de manera original y que al aplicar el “Proyecto Didáctico Interdisciplinario” como estrategia para fomentar el desarrollo de la Creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 108208 se obtuvo logros satisfactorios tales como la resolución de problemas de manera original, mostrando así la fluidez, flexibilidad, viabilidad y sensibilidad a los problemas.

1.5.2 Nacional

Pereira-Risaralda.

La presente investigación se inscribe dentro de un proyecto denominado ‘**LA CREATIVIDAD LÚDICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 6 GRADO ESCOLAR DE UN CENTRO EDUCATIVO RURAL Y UNO URBANO DE PEREIRA**’ Es un proyecto que realizó Hernán Darío Romero Franco (2010, p 23). En la Universidad Tecnológica de Pereira Facultad Ciencias De La Salud Ciencias Del Deporte y La Recreación. Dicho proyecto tiene como objetivo describir el estado actual de la creatividad lúdica en 128 niños y niñas de 3 a 6 grado de un centro educativo rural y un centro educativo urbano de Pereira, se evaluaron con la prueba de imaginación creativa para determinar el estado de la creatividad lúdica, narrativa y gráfica. En cuanto a los resultados se encontraron diferencias significativas para el sexo femenino entre el centro educativo rural y urbano, en cuanto la creatividad narrativa y grafica no se encontraron diferencias. La creatividad lúdica ocupa un área incomprendida en el sistema educativo actual, tanto en la escuela nueva como en la escuela tradicional. No obstante, cuando se habla de innovación o arte en la escuela, la mayoría de los estudiantes demuestran interés y gran capacidad de sobresalir para ser valorados por la sociedad misma, Parece ser que la creatividad lúdica o su implementación en el sistema educativo están

subvalorada, “son pocos los profesores que la estimulan o la implementan en el aprendizaje.

En conclusión, dentro de las limitaciones encontradas se evidencia la necesidad de explicar dos veces o más cada juego, tiempo adicional para pocos estudiantes y el copiado de respuestas durante el desarrollo de la prueba. Por consiguiente, la investigación se traduce en una descripción actual de la creatividad lúdica para el área rural y urbana de Pereira.

Investigación que se proyecta como punto de referencia para estudios posteriores a nivel de recreación escolar o implementación de tecnologías lúdicas y pedagógicas que estimulen la creatividad en el aprendizaje.

1.5.3 Regional

Medellín-Colombia.

A continuación la presente investigación se inscribe dentro de un proyecto denominado **‘INFLUENCIA DE LA CREATIVIDAD EN LA FORMACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DEL COLEGIO COLUMBUS SCHOOL’** Es un proyecto que realizaron Melissa Valencia Hurtado y Juan Diego Tobón Lotero (2016) de la Universidad EAFIT de Medellín-Colombia. Dicho proyecto tiene como objetivo exponer la importancia de desarrollar la creatividad en el ambiente educativo, y en particular el caso de los niños de segundo grado del Colegio Columbus School de la ciudad de Medellín (Colombia), para demostrar sus efectos en el provecho y la optimización de las habilidades con que cuentan los niños no sólo en el orden del aprendizaje sino en las condiciones de construcción de su desarrollo.

Teniendo en cuenta el proceso de desarrollo de los modelos educativos y las posibles alternativas que surgen en el marco de sus transformaciones, se realizó una investigación que

indaga acerca de la influencia de la creatividad en el proceso educativo de los niños de segundo grado en el Colegio Columbus School (Medellín), con el fin de considerar su eficacia en un adecuado y óptimo desarrollo de habilidades necesarias en la contemporaneidad. Dicha investigación busca no sólo ser de ayuda para las instituciones educativas, los educadores y los padres sino también para los niños. Al transformarse el modelo educativo y su perspectiva de aplicación, podría tenerse mayor motivación, mayor conocimiento de las propias pasiones y mayor disfrute del proceso educativo.

Esta investigación identificó como relevante la importancia de la libre expresión de los niños en los contextos educativos, la cual habrá de estar acompañada con una guía adecuada para encontrar aquello que los motiva, despertando procesos creativos, evidenciándose en una mejor salud psíquica, un mayor sentido de comunidad y una vida más armoniosa dentro de los diferentes entornos en que se encuentran.

Como conclusión, puede decirse que el pensamiento creativo puede enseñarse a partir de los siete años hasta la fase universitaria, a pesar de que esta investigación está centrada en los niños y niñas de segundo de primaria, la creatividad se debe seguir estimulando a lo largo de la vida, alineándose en todo el currículo escolar.

Capítulo 2: Marco de Referencia

La implementación de nuevas estrategias didácticas para fortalecer la creatividad en los niños permite un mayor desarrollo en su aprendizaje. Por eso, a continuación se analizarán y desarrollarán 3 conceptos fundamentales que tienen relación directa con la pregunta de investigación y que son pieza clave en la implementación de este proyecto, estos son: La creatividad, algunos tipos de aprendizaje y las estrategias didácticas.

2.1 La Creatividad

La creatividad es una manera de pensar y ver el planeta, que puede contribuir a los niños a mejorar su autoestima, a solucionar inconvenientes y buscar soluciones frente a los esfuerzos en su vida diaria. Es una de las habilidades humanas máspreciadas, nos posibilita manifestarnos, soñar y cambiar la verdad. Es importante para encontrar soluciones innovadoras y para avanzar personal y colectivamente. impulsar la creatividad en los niños es permitirles ser libres y desplegar sus capacidades sin temor. Es ayudarles a hallar su potencial, a desarrollarlo y a estar orgullosos del mismo. Frecuentemente poseemos una concepción reducida de la creatividad como algo inevitablemente vinculado con las artes, la canción, el teatro o la escritura. Sin embargo, la creatividad es un modo de pensar y de ver el mundo, que puede expresarse en muchas otras zonas de la vida (Sanz, 2019).

La creatividad es algo importante que todo niño debería tener, es primordial que comencemos a desarrollar estas ideas a partir de pequeños. La creatividad no es un criterio categórico (lo tienes o no lo tienes). Por otro lado, es una capacidad que podría ser realizada y trae monumentales beneficios a grado psicológico. Los individuos creativos son más

flexibles, adaptables y capaces de observar la verdad con una visión más extensa. Por esto es fundamental promover esta cualidad en los más pequeños, ya que si les ayudamos a desarrollarla desde pequeños, serán jóvenes capaces de pensar de una manera más crítica, buscar soluciones a problemas, crear nuevas ideas y ayudar a la sociedad en la que convive. La creatividad también consta de diversas personalidades, ya que puede expresarse de diferentes maneras, porque cada uno de nosotros tenemos un área diferente que nos apasiona, nos destacamos o nos sentimos más seguros, la creatividad también consiste en fortalecer nuestro autoestima, trabajar en forjar en el niño un autoestima fuerte y sano, ya que por medio de este podemos alentarlos a que confíen en sus ideas y a ponerlas en práctica sin importar la opinión de los demás (Cuevas, 2013).

Considerando la creatividad como proceso de aprendizaje creativo, encontramos definiciones de pioneros en el ámbito educativo y de la definición de creatividad como proceso de aprendizaje creativo Marín Ibáñez en el apartado la creatividad en educación considera que existe la pintoresca afirmación de que “es tan compleja la creatividad, tan multiforme e impredecible, que no hay modo de definirla” (1998, p 3).

Este concepto es fundamental, ya que se trata de desarrollar la creatividad en los niños, es la principal idea para así poder tener jóvenes críticos y razonables en este país, es tratar de fomentar desde pequeños la creatividad en ellos y así fortalecer su autoestima y sus ideales, que se sientan seguros de sus ideas y de sus talentos, que por medio de ella puedan crear y fortalecer sus habilidades, sacarlas a flote con sus compañeros y así compartir sus talentos, ideas y opiniones entre todos.

Por otro lado, atendiendo a la opinión de otros autores como Dewey (1910, p 5) que concretó este proceso en cinco niveles de aprendizaje. El primero de ellos considera que es el

encuentro del alumno con una dificultad; el segundo, la localización y la precisión de dicha dificultad; el tercero, el planteamiento de una posible solución al problema o dificultad encontrada; el cuarto, el desarrollo lógico de las consecuencias de planteamiento propuesto; y por último, ulteriores observaciones y procedimientos experimentales que conducen a la aceptación o al rechazo de la solución-hipótesis que se han planteado.

Al respecto, Dewey, buscó una forma de pensar de manera exitosa, la cual conlleva diferentes fases para lograr la solución a los problemas que se tienen en la vida, eso es creatividad, el pensar, analizar, crear e implementar lo que se piensa que pueda servir.

El pensamiento creativo se divide en 3 pasos:

1. Periodo de preparación en el cual el pensador estudia su problema con cuidado y recolecta la información pertinente.
2. Hay un periodo de incubación cuando la información y el problema se dejan de lado, para que se asimilen. No se puede acelerar el proceso para un resultado ni tampoco se puede predecir.
3. Si es exitoso, el tercer paso se revela por sí solo, en donde el individuo experimenta una iluminación o la luz de una posible solución o hipótesis. Esta hipótesis no necesita ser pensada para la solución. Debe ser probada mentalmente y prácticamente para descubrir si es adecuada. Si falla, el problema debe regresar al subconsciente y continuar el proceso de incubadora.

Considerando lo anterior, puede decirse que el fomentar el pensamiento creativo, da unas bases que permiten generar en los estudiantes de diferentes maneras habilidades de pensamiento, donde no se base solamente en hacer creaciones, manualidad y demás, que también pueda enfocarse en situaciones de la vida cotidiana y de la vida personal para así

tomar ejemplos y aprender a superarlos o solucionarlos.

2.2. Proceso de aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual el ser humano adquiere o modifica sus habilidades, destrezas, conocimientos o conductas, como fruto de la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. El aprendizaje es el proceso de formar experiencia y adaptarla para futuras ocasiones (Equipo editorial Etece., 2021, párr. 1).

Este concepto ayuda a relacionar qué tipos de aprendizajes son fundamentales para desarrollar la creatividad en los niños:

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO: Este aprendizaje lo desarrolla Bruner, este implica que el sujeto que aprende no reciba la información de manera pasiva, sino que descubra los conceptos y relaciones según su propio esquema cognitivo, este aprendizaje nos da a entender cómo por medio del descubrimiento los niños pueden comenzar a desarrollar su creatividad e imaginación, ya que deben buscar e identificar conceptos, relaciones etc. Donde su esquema cognitivo comenzará a desarrollarse e imaginar las respuestas y les ayudará a buscar soluciones.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: David Ausubel (1983, p. 2). Plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su

organización. Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, anunciaría esto: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averigüe esto y enséñese consecuentemente". La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

APRENDIZAJE OBSERVACIONAL: Se basa en la observación del comportamiento de otro, considerándolo un modelo, y la posterior repetición conductual, este tipo de aprendizaje desarrollado por Albert Bandura (2016, p 6-8). Considera que los factores externos son importantes y que los acontecimientos ambientales, los factores personales y las conductas interactúan con el proceso de aprendizaje. Supone que los factores personales (creencias, expectativas, actitudes y conocimientos), el ambiente (recursos, consecuencias de las acciones y condiciones físicas) y la conducta (acciones individuales, elecciones y declaraciones verbales) se influyen de forma mutua, a lo que llamó determinismo recíproco.

2.3. Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son ocupaciones planificadas por el maestro para que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen las metas planteadas. Una estrategia didáctica es, en un sentido preciso, un método organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta evidentemente implantada. Su aplicación en la práctica diaria

necesita del perfeccionamiento de métodos y de técnicas cuya elección descriptiva y diseño son responsabilidad del maestro. Esto involucra:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Toda táctica didáctica debería ser coherente, en primera instancia a la concepción pedagógica que comporta la organización educativa y en segundo sitio, con los elementos de la planificación curricular, especialmente, a las metas de aprendizaje y a los contenidos (Universidad Estatal, 2013, p 6).

Además, hay que considerar que las estrategias didácticas parten de una visión constructivista de la enseñanza. Esto también significa que, además de elaborar la construcción del aprendizaje, las técnicas y estrategias utilizadas deberán ir modificándose en relación al progreso de los alumnos.

De la misma manera, a la hora de establecer los objetivos el educador deberá partir de la base de conocimientos del alumno; por lo que una evaluación previa de estos puede resultar especialmente útil.

La implementación de las tácticas didácticas en el día a día del aula, tiene varios beneficios en el momento de lograr un aprendizaje muchísimo más eficaz. En un primer instante, estas técnicas favorecen una más grande implicación, tanto del maestro como del estudiante, en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando además dinámicas de relación en las que el maestro y el conjunto de estudiantes trabajan ligados en la obra del aprendizaje

(Rovira, 2021).

Al final, si se hace un adecuado desarrollo de las estrategias didácticas, se conseguirá optimizar los conocimientos, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes de esas capacidades o competencias que se hayan preestablecido como relevantes.

Capítulo 3: Metodología de la Investigación

Este proyecto de investigación se está desarrollando debido a que se puede evidenciar que los alumnos del nivel tercero del Colegio De Maria presentan dificultades en sus procesos creativos en el momento de hacer sus actividades, entonces gracias a esto, se darán unas tácticas didácticas a los maestros como base para implementarlas en el salón de clase. Se busca contribuir a los maestros con varias estrategias didácticas para el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes y que esta logre promover sus procesos de aprendizaje y para eso se debe de conocer el diseño de la investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos que se van a aplicar y el análisis de los resultados arrojados por dichos instrumentos de investigación.

3.1 Diseño metodológico

El enfoque por el que se desarrollará el presente proyecto es cualitativo, debido a que este se basa en entender, observar y describir la conducta de un conjunto objetivo el cual va a ser el nivel tercero esto se da a partir de el punto de vista del investigador; por lo tanto, se busca producir novedosas ideas o productos, que en esta situación podrían ser las estrategias didácticas. Esta clase de investigación es subjetiva.

Al respecto, Taylor y Bogdan piensan en un sentido extenso, la investigación cualitativa como aquella que crea datos descriptivos, las propias palabras de los individuos, habladas o escritas, y el comportamiento observable.

Señalan algunas características de la investigación cualitativa, las cuales son:

- Es inductiva.
- Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
- La investigación cualitativa es un arte. (Herrera, 2017, p 7).

En el diseño metodológico que se está trabajando en el presente proyecto, se tiene como método el inductivo, debido a que este se basa en un plan de argumento que se fundamenta en la inducción, para eso, proviene desde premisas particulares para producir conclusiones generales. El procedimiento inductivo, como tal, sigue una secuencia de pasos. Inicia por la observación de determinados hechos, los cuales registra, examina y contrasta. En seguida, califica la información obtenida, instituye patrones, hace generalizaciones, para deducir, de todo lo anterior, una especificación o teoría, la propuesta de este proyecto se basa en que los estudiantes por medio de la práctica de las estrategias que serán implementadas, la observación y la interacción entre ellos mismos y el entorno, vayan desarrollando y potenciando su creatividad.

De acuerdo con esto, se tienen 3 pasos para realizar el método inductivo, las cuales son:

- **Primero:** se observa el fenómeno de interés.
- **Segundo:** se establecen patrones posibles.
- **Tercero:** se construye una teoría. (Concepto, 2020, párr. 9).

También podemos encontrar diversos alcances, pero el alcance que determina este proyecto es el explicativo, ya que este pretende determinar las causas o sucesos del tema a tratar, explicar el porqué este fenómeno sucede, la posibles soluciones, y de esto trata el

proyecto mencionado, de porque se está dejando perder la creatividad en los niños del grado tercero, de como se puede abordar este tema de forma de que puedan consolidar sus aprendizajes. El alcance explicativo pretende explicar:

- Por qué ocurre el fenómeno
- En qué condiciones
- Por qué se relacionan dos o más variables.
- Son más estructurados e incluyen propósitos de exploración, descripción y correlación (Rusu, 2011, p 19).

Así, entre los diferentes tipos de diseño, se puede encontrar el diseño de investigación acción participación, ya que este es por el cual se encamina este proyecto, se basa, como su nombre lo indica en la participación activa de la población que se va a tratar, en este caso serían los estudiantes. Dicho diseño consiste en el posicionamiento de mediación del investigador cuya acción y colaboración, ayuda a cambiar la verdad por medio de dos procesos, como son el conocer y actuar, puesto que su finalidad es práctica, donde las personas logran ofrecer una respuesta a un problema desde sus propios recursos (conocimiento y meditación, mediación, acción y resolución). Es un diseño en el cual explícitamente queda manifiesto que ni el investigador, ni la averiguación son neutrales. Es una investigación que se alía con los menos favorecidos y el investigador es un catalizador que estimula la transformación y el cambio social (Diseño de investigación acción participativa, 2015, párr. 1).

.3.2 Población y muestra

El colegio De Maria cuenta con 700 estudiantes entre preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. La población con la que se pretende realizar este proyecto es la básica primaria, con un aproximado de 280 estudiantes. La población de estudio será el grado tercero con un total de 21 estudiantes, la muestra son los estudiantes del grupo A del grado tercero B, del colegio De Maria, contando con un total de 14 estudiantes.

Se seleccionó este número de muestra ya que, se ha podido mirar que era el conjunto más activo, en el sentido de la colaboración, se ha podido llevar a cabo varias prácticas didácticas con ellos y el resultado ha sido agradable, entonces gracias a esto, se desea continuar un poco más y ayudarles a potenciar su creatividad y de esta forma poder ofrecer solución a varias falencias encontradas en el grupo, debido a que ciertos alumnos no son creativos en el momento de hacer sus actividades, son clásicos y no van más allá de lo que les exige la maestra.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

En el presente capítulo se pretende seleccionar unas técnicas e instrumentos para darle un buen desarrollo al problema que se expone en el proyecto, de forma que estas sean además las que permitan rastrear información relevante, para alcanzar el desarrollo de los objetivos propuestos en el proyecto. Por lo que, es de suma importancia que las técnicas e instrumentos se desarrollen en una indagación, debido a que es esta la que provoca que se le logre ofrecer una aplicación al procedimiento elegido en la investigación.

Hablando de la técnica, estas se explican como el “conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre

los cuales se investiga” (Abril, 2008, p. 4).

Por consiguiente las técnicas que serán utilizadas en el presente proyecto de enfoque cualitativo serán: Observación participante, la entrevista, el mural de situaciones y el fotolenguaje.

3.3.1 Observacion Participante

La observación participante, como forma cualitativa de la observación, posibilita conocer mejor lo que pasa con la población de estudio. Se caracteriza porque el individuo que observa recoge los datos en el medio natural y está en contacto con los propios sujetos vigilados. Implica convivir a lo largo de un periodo con el fenómeno visto. Es un procedimiento interactivo de recogida de información que necesita una implicación del observador en los acontecimientos o fenómenos que se está observando.

Es por ello que Robledo Martín (2009, p. 3) dice que tanto el rol de participante como de observador pueden ser adecuados de utilizar en determinados momentos pero no son aconsejables de desarrollar de forma única en la investigación. Por ello la mayoría de las investigaciones de campo se hacen empleando roles que se ubicarían entre estos dos extremos y que algunos autores clasifican en función de la mayor implicación o distanciamiento con el grupo que se está investigando en rol de participante observador y rol de observador participante.

Relacionándolo con el presente proyecto, se busca que mediante una observación participativa y continua, se logre ofrecer un acercamiento a esos comportamientos o reacciones

que tengan los alumnos y así buscar una solución a esos problemas que ellos logren exponer en el salón de clase, del mismo modo permitirá analizar las tácticas que están siendo implementadas o usadas por los maestros para impulsar la creatividad en los niños.

De acuerdo a lo anterior, la observación se le realizará tanto a los profesores como a los estudiantes, teniendo presente que el maestro es el primordial eje motivador de las estrategias didácticas para que los alumnos potencien su creatividad y alcancen mayores aprendizajes.

3.3.1.1 Formato de Observación Participante dirigido a estudiantes.

	ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.		
	PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA.		
	MAESTRA EN FORMACION:		
	NOMBRE ESTUDIANTE:		
INSTITUCION: COLEGIO DE MARIA.			
Ficha de observación participante.			
La presente información será recolectada con el propósito de identificar como es la postura de los estudiantes del grado 3B a la hora de recibir clases con estrategias didácticas para fortalecer su aprendizaje.			
Fecha: _____	Comportamientos a observar:		
	- Disposición de los estudiantes a la hora de recibir clases.		
Sector: _____	- Participación activa en las actividades donde los maestros implementen estrategias didácticas para el aprendizaje.		
	- Su creatividad a la hora de realizar las actividades.		
Criterios a observar:	SI	NO	Comentarios:
- Tiene buena disposición a la hora de comenzar clase.			
- Participa activamente en los momentos de la clase.			
- Saca a flote su creatividad cuando se presentan situaciones problemas.			
- Se perciben ganas de aprender.			
- Se nota gusto por las clases donde se utilizan estrategias didácticas.			

Nota: Ítems a observar en la manera de comportarse de estudiantes con relación a las estrategias didácticas implementadas en las áreas de conocimiento.

3.3.1.2 Formato de Observación Participante dirigido a maestros.

	ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.		
	PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA.		
	MAESTRA EN FORMACION: MAESTRA COOPERADORA:		
INSTITUCION: COLEGIO DE MARIA.			
Ficha de observación participante.			
La presente información será recolectada con el propósito de determinar el uso de las estrategias didácticas en el salón de clase con los estudiantes del grado 3B para fortalecer su aprendizaje.			
Fecha: _____	Comportamientos a observar:		
Sector: _____	- Disposición de los estudiantes a la hora de recibir clases.		
	- Participación activa en las actividades donde los maestros implementen estrategias didácticas para el aprendizaje.		
	- Su creatividad a la hora de realizar las actividades.		
Criterios a observar:	SI	NO	Comentarios:
- Tiene buena disposición a la hora de comenzar clase.			
- Participa activamente en los momentos de la clase.			
- Saca a flote su creatividad cuando se presentan situaciones problemas.			
- Se perciben ganas de enseñar.			
- Se nota gusto por las clases cuando utiliza estrategias didácticas.			


Nota: Ítems a observar en la manera de comportarse de estudiantes con relación a las estrategias didácticas implementadas en las áreas de conocimiento.

3.3.2 La Entrevista Estructurada

La entrevista se entiende como un intercambio verbal que ayuda a reunir información y datos a lo largo de un encuentro de carácter privado y cordial donde una persona se dirige a otra y cuenta su historia, da la versión de sus hechos y responde las cuestiones planteadas en relación con el problema a solucionar. “Toda entrevista es un proceso dinámico y multifuncional atravesado por el entorno social de una vida compleja e inaugurada siempre a las transformaciones” (Díaz & Ortiz, 2005, p. 11).

Por ello, la entrevista es capaz de aproximarse a la intimidad del comportamiento social de los sujetos y el tipo de interacción que está establecido en la misma, determina el desarrollo de la conversación. En la entrevista se busca entablar una abertura de canales que logre establecer la efectividad práctica del sistema de comunicación interpersonal y rastrear información válida y relevante que permita reconocer situaciones y elementos centrales que están contenidos dentro de las variables de investigación.

3.3.2.1 Formato de entrevista dirigida a la maestra cooperadora.

	ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.
	PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA.
	Maestra en formación:
	ENTREVISTA SOBRE LAS CREATIVIDAD Y LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS A LOS MAESTROS. Maestra: Luz Adriana.
INSTITUCION EDUCATIVA: Colegio De María. FECHA:	
Propósito: Analizar las estrategias didácticas que implementan los maestros para potenciar la creatividad en los niños y así permitir la consolidación de sus aprendizajes.	
PREGUNTAS:	
1. ¿Qué es la creatividad?	
R//	
2. ¿Utilizas estrategias didácticas en tu área de conocimiento?	
R//	
3. ¿Consideras que es necesario utilizar estrategias didácticas en el salón de clase que ayuden a potenciar la creatividad en los niños de tercero?	
R//	
4. ¿Implementas estrategias didácticas tradicionales o trabajas en mejorar alguna?	
R//	
5. ¿Cómo piensas que puedes ayudar a potenciar la creatividad en los niños del grado tercero?	
R//	
6. ¿Conoce alguna estrategia didáctica que pueda implementar para potenciar la creatividad en los niños de tercero?	
R//	
7. ¿Piensas que es necesario trabajar en la creatividad de los niños de tercero?	
R//	
8. Describe una estrategia didáctica que tú implementarías en el salón de clase que ayude a potenciar la creatividad en los niños y a consolidar sus aprendizajes.	
R//	

3.3.3 Mural De Situaciones

Es una técnica en la cual se permite explicar situaciones, develar sus razones y colocar en prueba procesos en los cuales los sujetos y los conjuntos estuvieron o permanecen relacionados, permitiendo la expresión de ritmos de vida y temporalidades. Su objetivo es detectar situaciones, espacios, actores, tiempos, objetos y símbolos que representan lo que pasa en la cotidianidad de los sujetos, los conjuntos, las comunidades y los procesos sociales.

Para concluir esta técnica interactiva se desarrolla en cuatro momentos, los cuales son la descripción, expresión, interpretación y toma de conciencia de lo que se está llevando a cabo.

Cada una de ellas tiene su función en el mural de situaciones y ayuda a describir, analizar e identificar lo que piensa cada persona (Quiroz. et. al., 2002).

3.3.3. 1 Diseño de la técnica interactiva Mural de Situaciones.

PROPÓSITO: Conocer las ideas y conocimientos que poseen los estudiantes frente al tema del acoso escolar y que habilidades tienen para resolverlo.

Esta técnica se desarrollará en 4 pasos, iniciando principalmente con la explicación sobre qué es el mural de situaciones y poniendo en contexto a los estudiantes con la actividad que se va a desarrollar. En el segundo paso se les presentará una situación a los estudiantes basada en un cuento infantil llamado “La discapacidad de sara”, donde ellos deben escuchar atentamente el mensaje y la reflexión que les dejará este escrito.

LA DISCAPACIDAD DE SARA.

Sara era coja de nacimiento. Hacía un año que había llegado al pueblo para vivir con su nueva familia. Ella estaba muy contenta y muy feliz, aunque algunas noches tenía pesadillas, pero nada que su nueva mamá no pudiera solucionar con sus abrazos y nanas.



Sin embargo, en el colegio los niños se metían con ella. Nunca la llamaban por su nombre, sino que utilizaban su discapacidad para insultarla. Incluso, le coreaban una canción titulada 'La Coja'.

Sara procuraba no hacerles caso y disfrutaba del patio leyendo y aprendiendo cosas de otras culturas. Los nuevos padres de Sara se habían planteado operarla para eliminar la cojera con el fin de que no tuviera que aguantar las burlas de los demás. Pero Sara se negaba. Estaba muy orgullosa del balanceo que su cuerpo tenía cuando andaba. Para ella ser coja era importante.

Fue entonces cuando Sara quiso regalar a los niños su historia. Comenzó contando que antes vivían en un bonito país llamado Siria. Que tenía muchos amigos y siempre estaban jugando en la calle. Recordó el nombre de todos éstos y el de sus numerosos hermanos.

Pero un día empezaron a estallar bombas y todos se prepararon para dejar sus casas en busca de una tierra en paz y que les acogiera. Como ella era coja, un camión de la Cruz Roja la recogió para que no tuviera que andar tanto. Su familia y vecinos la seguirían en la mañana siguiente. Sin embargo, nuevas bombas cayeron esa noche en el barrio y Sara nunca más supo de ellos.

Sara sabía que su cojera le había salvado la vida y con cada balanceo de su cuerpo recordaba a sus hermanos y viejos amigos. Desde ese día ningún niño volvió a llamarla coja. Todos se disculparon con ella y aprendieron que ser diferente no solo no es malo sino que puede enriquecernos a todos.

Luego se pasará al tercer paso, donde cada estudiante en una hoja de block dibujara la representación de lo que entendió del cuento. Por último, se le pedirá a los estudiantes que se dividan en dos subgrupos, uno de 5 y otro de 6 estudiantes, luego cada grupo deberá debatir qué dibujo está mejor representado y porque debe ser el elegido para opinar en el mural de situaciones sobre el tema, los estudiantes pegan en el mural sus representaciones y poco a poco la maestra les va haciendo preguntas relacionadas con el cuento y la situación que se vivió en el, preguntas como:

- ¿Estuvo bien como los compañeros le decían a Sara?
- ¿ Si fueras maestro, qué estrategia utilizarías para trabajar el respeto en tu salón de clase?
- ¿ Piensas que es malo ser diferente a las demás personas?

Para concluir la maestra realizará una reflexión acerca de la situación y los estudiantes darán su opinión, y así pueden sacar a flote su creatividad a la hora de resolver situaciones que se puedan presentar con sus compañeros.

3.3.4 Foto Lenguaje

La fotografía permite la recuperación de la memoria, el evocar recuerdos, instantes y espacios significativos, es así como esta técnica permite textualizar la importancia de los espacios en donde avanza la cotidianidad de los sujetos, sus vivencias y experiencias, involucrando además lo discursivo con el objetivo de situar dentro del conjunto la manera en que cada participante conoce, reconoce y se apropia de los espacios, aprendiendo de su realidad.

Su objetivo es evocar los espacios en donde transcurren los procesos, textualizando situaciones y vivencias de los sujetos en relación a los usos del espacio, a sus actores, a sus normas y a sus temporalidades.

Esta técnica interactiva al igual que el mural de situaciones se desarrolla en cuatro momentos, los cuales son la descripción, expresión, interpretación y toma de conciencia de lo que se está llevando a cabo.

Esta técnica ayuda a que el estudiante observe con detenimiento cada fotografía identificando todo lo que hay contenido allí, además de los recursos planteados por una guía de cuestiones anteriormente entregadas, la cual dependerá de la información que se requiera reunir para el proceso investigativo (Quiroz. et al., 2002).

3.3.4.1 Diseño de la Técnica Interactiva Foto Lenguaje.

PROPÓSITO: Identificar conocimientos, actitudes y competencias de los estudiantes de una manera participativa.

Esta técnica se desarrollará en 3 pasos, donde se iniciará principalmente con la explicación a los estudiantes sobre qué es el fotolenguaje y cómo se va a desarrollar, luego se divide el grupo en dos subgrupos de 5 estudiantes cada uno, luego de esto se les mostrará a cada grupo una fotografía, se ubican de tal manera que cada grupo observe las fotografías en forma de carrusel, luego cada grupo deberá responder en una hoja las siguientes preguntas luego de que vean cada imagen:



- ¿Qué lugar es?
- ¿A quiénes les gusta utilizar este lugar?
- ¿Qué actividades se desarrollan allí?
- ¿Qué tipo de encuentros se dan en este lugar?
- ¿Qué tipo de problemas se presentan allí?
- ¿Qué reglas existen para estar en este lugar?
- ¿En qué momentos y en qué tiempos es permitido estar en este lugar?

Luego de que los estudiantes respondan, se socializarán todos sobre los lugares que se mostraron y que ideas tuvo cada grupo frente a ese lugar, relacionar las mas parecidas, las percepciones que tuvieron sobre el sitio, comprensiones sobre los lugares cotidianos y los significados que tienen para ellos, y las diferentes formas en las que se puede interactuar en él y con el espacio.

3.4. Análisis de los resultados

En este capítulo se pretende realizar un reflexión sobre los resultados logrados de las técnicas e instrumentos implementados en la institución de práctica, debido a que de estas es dependiente el poder ofrecer continuidad y un buen cierre al presente proyecto de investigación.

El análisis busca contemplar la integridad de la configuración en la que se localiza el actor, se fundamenta en un procedimiento comparativo que va enfrentando casos semejantes entre sí, empero qué se diferencian en varias propiedades, procurando de

formular interpretaciones que integran conceptos teóricos, la exploración de datos es un proceso dinámico y creativo; se refinan constantemente las interpretaciones (Serbia, 2007, p. 15).

Por lo que, una vez que se cree hacer un plan de indagación, se hace con miras a ofrecer una solución o una contestación a cierta problemática planteada, punto fundamental que empieza a ofrecer frutos en este punto, la investigación de resultados. Como se mencionó previamente, el examinar los resultados necesita de un proceso, debido a que mediante la información recogida, se pretende ofrecer una solución, o hacer ciertas sugerencias para que la problemática pueda ser resuelta.

Continuando con este estudio, se pasará a explicar las categorías que van a ser elegidas para ofrecer continuidad al proyecto, las cuales son: La motivación y la imaginación.

341 La motivación: Elemento esencial para el desarrollo del pensamiento creativo y la consolidación de aprendizajes en los niños.

Gracias a las técnicas aplicadas previamente (Mural de Situaciones y la Entrevista), se ha podido observar que los alumnos si muestran interés por continuar aprendiendo y fortaleciendo su creatividad, aún cuando se presenten ciertos inconvenientes en el momento. Por lo que, la motivación no únicamente se debería ofrecer en los alumnos, sino además en los docentes, el profesor debería amar lo que hace y por lo tanto llevar novedosas ideas y tácticas al salón de clase donde los alumnos se sientan cómodos y de esta forma se logre promover la creatividad en ellos y poder consolidar más sus aprendizajes, ya que si el maestro no se siente

motivado por enseñar su proceso no va a ser el mejor, el maestro debería ser alumno toda la vida y ponerse en el sitio de el estudiante continuamente y de esta forma saber que al fomentar la creatividad en sus alumnos además lo beneficiará a él y sus clases van a ser mejores, más prácticas y divertidas, por esa razón debería enseñar con amor todo eso que con tanto esfuerzo preparó.

La motivación es un proceso dinámico, los estados motivacionales están en continuo flujo, en un estado de crecimiento y declive perpetuo, es un proceso de 4 etapas:

- Anticipación.
- Activación y dirección.
- Conducta activa y retroalimentación.
- Resultado (soriano., 2001, p. 6).

Como se comentó previamente, la motivación es la que mueve al ser humano, en esta situación el alumno para producir nuevos aprendizajes y el maestro para enseñarlos.

En esta situación, si el maestro no posee motivación para enseñar a sus alumnos mediante estrategias didácticas que logren potenciar el desarrollo de la creatividad, seguramente el proceso de aprendizaje no va a ser el mejor. El interés por continuar aprendiendo va a poder estar presente, pero si el maestro no muestra las ganas, si no les muestra otras ideas, otros medios por los cuales tienen la posibilidad de aprender de forma creativa, seguramente los alumnos irán perdiendo el interés y no van a tener un motivo para aprender algo nuevo para su vida.

Por otro lado, se evidenció mediante la aplicación de la técnica del Mural de Situaciones

y la Entrevista, que la maestra constantemente trata de motivar a sus alumnos mediante los saberes previos, esto puede volverse un poco aburrido para los alumnos, y se evidenció que falta desarrollar o llevar a cabo otras estrategias que sean más pertinentes para favorecer los aprendizajes en los niños. Para mejorar la motivación, la maestra podría llevar a cabo otro tipo de técnicas didácticas audiovisuales que le ayuden a motivar a sus estudiantes antes de empezar clase; sin embargo, la maestra manifiesta que es importante utilizar diferentes estrategias con lo que se pretende desarrollar en los niños (competencias), para favorecer su creatividad (ver anexo C).

El maestro debería constantemente de expresarles lo fundamental que es la creatividad para sus vidas y para su proceso de aprendizaje, lo creativa que puede llegar a ser una vez que se presentan por distintos medios didácticos, esto podría ser una forma de motivarlos y contarles las posibilidades que tienen al ser creativos.

Sin embargo, al referirse a la motivación, se puede mirar que hay diversos tipos de motivación que funcionan de distinta forma conforme con la situación o el tipo de persona. Varias de estas son: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

Al respecto, Revec dice que

La motivación intrínseca es aquella que trae, pone, ejecuta y activa el individuo por sí mismo cuando lo desea, para aquello que le apetece. Y la motivación extrínseca es la provocada por fuera del individuo, por otras personas o el ambiente, es decir, depende del exterior (citado por Soriano, 2001, p. 7).

Por ello se necesita que el maestro sirva como ente motivador para sus alumnos, realizar

ideas, estrategias que le logren facilitar el fomento de la creatividad en su aula de clase y por ende, consolidar los aprendizajes de sus estudiantes, debido a que son pequeños para conservar su motivación intrínseca, es necesario que el profesor sea la motivación extrínseca primordial para los chicos, en lo que paralelamente implementar estrategias didácticas y de esta forma el proceso logre ofrecerse de la mejor forma.

De este modo, en la técnica del Mural de Situaciones se pudo evidenciar que los alumnos se sintieron motivados por medio del relato que se les compartió, además se identificó en el momento de realizarles las preguntas y hacer que se pusieran en el lugar de la niña con discapacidad. Se ha podido evidenciar que los estudiantes saben manejar su motivación intrínseca, pero además les llama la atención la motivación extrínseca que realizan los profesores en el momento de empezar un tema cuando se les presenta algo agradable, con sentido y significado; en donde se evidenció que se usó un plan atractivo e interesante, donde ellos debían prestar atención para después opinar acerca del asunto, lo cual hicieron, participaron y respondieron a las preguntas planteadas (ver anexo D).

342 La imaginación permite recrear mundos posibles y buscar alternativas de cambio.

Gracias a las técnicas aplicadas previamente, se ha podido observar que los estudiantes utilizan su imaginación para resolver problemas, actividades y para fortalecer su creatividad, como sabemos son niños de tercer grado de primaria, es allí donde su imaginación está a flote, se fortalece cada día más y con ello su creatividad se potencia, y esto permite que puedan consolidar sus aprendizajes de la mejor manera.

La imaginación siempre está estructurada por los materiales que brinda la realidad, puede crear grados de combinación cada vez más nuevos al combinar los primeros elementos de la realidad, pero las impresiones de la realidad siempre serán los elementos con los cuales se crea la representación fantástica más alejada de la realidad (Vygotsky, 2003, p. 7).

El maestro debe una y otra vez poner en marcha la imaginación de sus alumnos mediante actividades didácticas, las cuales suman vivencias significativas en el aula de clase para su proceso de aprendizaje, de esta forma su creatividad se fortalecerá lentamente y entre más vivencias sumen como compañeros, alumnos y grupo, van a tener la posibilidad de poder facilitar sus aprendizajes mediante la vivencia, imaginación y creatividad.

Mientras sea más rica la experiencia del hombre, mayor será el material con que contará su imaginación; por lo que el niño tiene una imaginación más pobre que el adulto debido al menor grado de experiencia que posee (Vygotsky, 2003, p. 7).

En este caso, si el maestro no tiene estrategias o actividades que saquen a flote la imaginación de sus alumnos para solucionar situaciones escolares o diarias que puedan fomentar la creatividad en ellos, seguramente el proceso de aprendizaje no será el mejor. El interés por seguir aprendiendo podrá estar presente, pero si el maestro no mejora sus tácticas, si no les muestra otras ideas, otros medios por los cuales pueden aprender de manera innovadora, de solucionar situaciones mediante la imaginación, seguramente los estudiantes irán perdiendo el interés y no tendrán una vivencia significativa para sumar a su imaginación y de esta forma poder aprender algo nuevo para su historia.

Sin embargo, al referirse a la imaginación, se puede mirar que hay diversos tipos de imaginación que funcionan de distinta forma conforme con la situación o el tipo de persona.

Estas son: Imaginación reproductora e Imaginación creadora.

Imaginación reproductora:

Se refieren a objetos sensibles anteriormente percibidos, se la vive en estrecha relación con la memoria, son tipos de la memoria reproductora:

- a) Visual: imagina mejor lo que ve.
- b) Auditivo: imagina más fácilmente lo que oye.
- c) Motora: reproduce mejor lo que ha hecho o practicado.

Imaginación creadora:

Son objetos sensibles no percibidos, los mismos, no pueden existir o no, ser reales o ficticios, posibles o imposibles. La imaginación creadora es la que elabora en la conciencia productos nuevos y originales (Ramos, 2019).

Así, la imaginación cumple primordialmente el papel de representación de vivencias. En la imaginación es donde se representan, visual, auditiva, y algunas veces, táctil y olfativamente, los hechos vividos, con un grandísimo potencial, los probables hechos futuros que sucederán. Ahí aparecen representados escenarios, personajes, objetos, e inclusive emociones. La imaginación juega un papel determinante en la comprensión de la vida.

Por otro lado, en la técnica de la observación participante, se pudo percibir, que los alumnos usan su imaginación para resolver problemas, utilizando para ello los saberes previos, aunque necesitan ayuda de la maestra para que los oriente en muchas de las ocasiones. Dichos saberes previos, continuamente los relacionan con su vida diaria o sea, sus vivencias, como se mencionó previamente a medida de que sea más rica la vivencia del infante, su imaginación va

a ser más grande (ver anexo A).

A su vez, mediante la técnica del foto lenguaje se ha podido evidenciar cómo los alumnos partían de su imaginación para contestar las preguntas, ya que únicamente se les suministraba las imágenes y ellos debían relacionar aquellas imágenes con vivencias cotidianas en aquel sitio, debían conocer que personas visitaban muchas veces dichos sitios o imaginar quienes lo hacían, dando cuenta de sus lugares favoritos, personas que conocen o han visto en algún lugar, y de los eventos que han sido significativos para ellos en algún aspecto. Fue una actividad divertida y se pudo percibir que los alumnos lo disfrutaron, hicieron uso de su imaginación y creatividad en el momento de desarrollar esta técnica (ver anexo B).

Capítulo 4: Conclusiones, Recomendaciones, Propuesta.

En este siguiente capítulo, se hablará sobre las conclusiones, sugerencias y propuestas que obtuvimos llevando a cabo y diseñando las múltiples estrategias didácticas con los estudiantes del grado tercero de primaria en el colegio De Maria.

4.1. Propuesta:

La iniciativa de entregable que se realizará, es un blog, donde se evidencien diferentes ocupaciones interactivas en relación con la creatividad de los estudiantes por medio de estrategias didácticas, donde este sea un plan que dinamice la manera de fortalecer su creatividad y consolidar sus aprendizajes. Antes, se pensaba en una cartilla didáctica, y clip de videos educativos, donde los alumnos tuvieran la probabilidad de laborar con ella e interactuar, pero gracias al caso mundial que ha surgido, todo ha cambiado la forma de aprender y de

enseñar, también la manera de relacionarnos con los otros, todo tuvo un cambio drástico, pero por la misma razón se debería buscar una forma de reinventar y buscar otras tácticas para ejercer, lo cual podría ser distinto, y que más posibilidad para realizarlo que por medio del internet.

Ya que es el medio que está al alcance de todos y ayudará a aprender a usarlo de la mejor forma. Por ello el blog es la iniciativa de entregable que se tiene, en el cual los alumnos logren navegar una vez que deseen y realicen y apliquen aquellas actividades una vez que lo necesiten, para que de esta forma logren aprender de forma divertida.

En la siguiente URL, van a poder mirar la iniciativa (el blog).

<https://maestra-valentinaprendamosjuntos.blogspot.com/>

Las estrategias didácticas que se llevaron a cabo en el proyecto fueron:

1- Aprendo de mi familia.

Objetivo: Reconocer las diferentes cualidades que integran a la familia.

2- El maravilloso mundo de la lectura.

Objetivo: Reconocer las diferentes cualidades que integran a la familia.

3- Reciclando y construyendo vamos aprendiendo.

Objetivo: Reconocer la importancia de reciclar para cuidar nuestro planeta.

4- Búsqueda de fantasías.

Objetivo: conocer los diferentes lugares de mi institución y donde convivo con mis

compañeros por medio de las principales asignaturas.

5- Relacionemos las imágenes.

Objetivo: Fortalecer el uso de las herramientas TIC y la agilidad para resolver.

6- Dibujando y pintando vamos aprendiendo.

Objetivo: Conocer los diferentes dinosaurios que existieron en nuestro pasado.

7- La danza de los animales.

Objetivo: Experimentar los movimientos que hacen los animales en su cotidianidad y que podemos aprender de ellos.

8- El baile del perrito.

Objetivo: Aprender diferentes movimientos con algunas partes de nuestro cuerpo.

9- Relajemos nuestro cuerpo.

Objetivo: Aprender a movernos con nuestro cuerpo.

10- Demuestra tu talento.

Objetivo: Mostrar nuestro talento a los demás compañeros por medio de un video.

Estas actividades se centraron en las 3 variables principales de nuestro proyecto las cuales son: la creatividad, las estrategias didácticas y los procesos de aprendizaje del estudiante.

4.2. Resultados.

- La creatividad:

Inicialmente tenemos la raíz de este proyecto, como tanto los resultados que se obtuvieron acerca de la variable de la creatividad fueron positivos, ya que los estudiantes realizaron las actividades de una manera divertida y disfrutaron cada actividad, allí sacaron a flote su creatividad y mostraron sus ideas acerca de cómo les había parecido las actividades propuestas. También se pudo evidenciar que algunos estudiantes no desarrollan tanto su creatividad a la hora de realizar las actividades, más que todo se basaba en el plagio y en la mímica de sus compañeros, pero la mayoría si optó por aprender de una manera divertida, espontánea y fortalecer más su creatividad.

- Estrategias didácticas:

Como segundo tenemos el tallo de este proyecto donde los resultados obtenidos de la aplicación de las estrategias didácticas fueron intermedios, ya que hubieron 2 estrategias que no se desarrollaron muy bien, las cuales fueron: la estrategia número 3 llamada reciclando y construyendo vamos aprendiendo, y la estrategia número 6 llamada dibujando y pintando vamos aprendiendo, debido a que se basaban en manualidades, y se pudieron evidenciar algunas dificultades a la hora de realizarlas, debido a que se necesitaron pintura, materiales reciclables y la dificultad que se presentó, fue que algunos estudiantes no sabían manejar muy bien estos implementos o no llevaban estos materiales al salón de clase. Pero la mayoría de estrategias implementadas tuvieron muy buenos resultados, se disfrutaron, se notó la creatividad de los estudiantes y la consolidación de sus aprendizajes a la hora de realizarlas.

- **Proceso de aprendizaje.**

Por último tenemos las hojas de este proyecto las cuales son los procesos de aprendizaje de nuestros estudiantes, para llegar a ello debemos primeramente recorrer un camino que como base principal tenía la creatividad y las estrategias didácticas que ayudan a consolidar de manera eficiente y eficaz los aprendizajes de los estudiantes. Los resultados que se obtuvieron fueron positivos, ya que algunas estrategias estaban creadas con temas específicos o globales que eran interesantes para que los estudiantes aprendieran algo nuevo de una manera divertida y lúdica, que no fuera simplemente aprender por aprender, sino que se evidenciara el fortalecimiento de su creatividad tanto como de sus aprendizajes, también para que los maestros pueden transversalizar estas estrategias según sus necesidades y de acuerdo al campo de formación donde las necesiten.

4.3. Conclusiones.

- Teniendo en cuenta el objetivo general de este proyecto, los resultados obtenidos y las visualizaciones recogidas a lo largo del proceso de averiguación con los educandos del grado tercero, se puede examinar un elemento de temor a la hora de equivocarse delante de los demás compañeros y con el maestro. Esta conducta podría decirse que perjudica en gran medida en el proceso de educación y aprendizaje, ya que se ve afectada la parte creativa del estudiante, no obstante, al aplicar las estrategias didácticas se pudo concluir que, la creatividad es una sección importante en el aprendizaje y motivación de los alumnos. Los juegos, el trabajo en grupo, el apoyo recíproco, el apoyo del maestro y la empatía tienen la posibilidad de conseguir mejoras en los resultados. Por

consiguiente, un alumno progresa en su proceso de aprendizaje cuando tiene con este un buen método de enseñanza basado en crear y fortalecer su creatividad.

- Con base en el primer objetivo específico del proyecto, la creatividad es una base fundamental para la formación tanto integral como lúdica del estudiante, ya que este le permite al estudiante tener la capacidad de afrontar situaciones de su vida escolar y cotidiana, lo hace cuestionarse, investigar y le ayuda a crear nuevas ideas. Es decir, se pudo evidenciar que algunos estudiantes no desarrollan mucho su creatividad, ya que su aprendizaje se dio más por el plagio o muestra de sus compañeros, pero también se pudo notar que los demás estudiantes se sintieron cómodos y motivados a la hora de implementar estas estrategias, unas fueron más difíciles de aplicar que otras, pero se pudo obtener buenos resultados.
- Teniendo en cuenta el segundo objetivo específico del proyecto, el maestro es un facilitador del aprendizaje, debe ser un guía y un mediador del aprendizaje para sus estudiantes, conocer sus fortalezas y también debilidades, para poder así mejorar constantemente y poder transversalizar todas estas estrategias didácticas a los diferentes campos de formación. Sin duda alguna las estrategias que están siendo utilizadas para fortalecer la creatividad en los niños algunas tienen buenos resultados, no obstante, las nuevas estrategias pueden ayudar a las anteriores a tener mejores resultados para los procesos de aprendizaje y así le permite a los maestros a tener más estrategias dentro de su vocación que le ayudarán a fortalecer más sus clases.
- Con base en el último objetivo específico del proyecto, podemos concluir que las TIC, últimamente han tenido un impacto muy positivo en el ámbito educativo y todos sabemos que para el maestro es una ayuda significativa para sus clases, ya que permite

la interactividad, la motivación y la facilidad instantánea a la hora de realizar o buscar las actividades. La creación de Blogs se utiliza mucho en el ámbito educativo, porque posibilita a los estudiantes transformar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2. Recomendaciones.

- Se recomienda motivar principalmente a los estudiantes a la hora de comenzar las actividades, para que el aprendizaje pueda ser más ameno y significativo.
- Se recomienda integrar la creatividad en toda actividad académica como una herramienta de todos los días que le permite al estudiante consolidar sus aprendizajes.
- Se recomienda realizar más actividades manuales y lúdicas con los estudiantes.
- Por último se recomienda trabajar en las ideas que los estudiantes compartan como proceso para mejorar.

Referencias Bibliográficas.

- ., V. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil*. (PUEBLO Y EDUCACIÓN. ed., Vol. 100). Alejandro Fernández. https://proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf
- Abril, V. H. (2008). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35704864/lec_37_lecturaseinstrumentos-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630966225&Signature=FH~BoBvirdOkL89GhCzL4YfFlm8LDPwPNoRTrwcYf2SjYmyH1c2oQemFiToA6aLECPCItZzBb77rmsGXitqHA4d1mrOheGuVXyv6B9o1ln2iGzLloXF0m~G9Q1U8XAiT
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630180160&Signature=L5FJuA-OIRFx1E~Oww9VweJb59apQ~jPupYSFV7cZpMcwxu7n1bwQE-q4Ij~KSLQPLz8RVck2E649AVo5EGfwbK6uJmFStqfTf7Me~gbS9HNCVj7QXV5hoHIIsDIdd-L1Zi
- Concepto. (2020, 09 29). *Método inductivo*. Concepto. De. Retrieved 09 6, 2021, from <https://concepto.de/metodo-inductivo/>
- Constitución política de Colombia. (1991). Artículo 67. *Constitución política de Colombia*. (p. 2). <https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>
- Convención internacional de los derechos de los niños. (1991). Ley 12. In

CONVENCIÓN INTERNACIONAL SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO. (p. 24).

https://www.oas.org/dil/esp/Convencion_Internacional_de_los_Derechos_del_Nino_Colombia.pdf

Cuevas romero., s. (2013). La creatividad en educación. *La creatividad en la educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica.* (p. 8).

http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf

Dewey. (1910). Creatividad como proceso de aprendizaje. In (p. 5).

http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf

Díaz, G., & Ortiz., R. (2005). *La entrevista cualitativa.* Universidad Mesoamericana.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-with-cover-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-with-cover-page-)

[v2.pdf?Expires=1632088193&Signature=Ffge11Tzpsz53Ge2BVP4g4dkvPvuP15ujg~](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1632088193&Signature=Ffge11Tzpsz53Ge2BVP4g4dkvPvuP15ujg~)

[cMqgN9NmZd8C4YUVuHAN8OhBo55sKvPSIVguRwo88vplqAmHIKda8DX84B](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-with-cover-page-cMqgN9NmZd8C4YUVuHAN8OhBo55sKvPSIVguRwo88vplqAmHIKda8DX84B)

[MMpa56n7gcto88gEGNE-sBzGOTpG7fPsyiuTJDdn](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33878051/2_entrevistacualitativa-with-cover-page-MMpa56n7gcto88gEGNE-sBzGOTpG7fPsyiuTJDdn)

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA (IAP). (2015, Febrero 3).

ujaen.es. Retrieved septiembre 16, 2021, from

http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/dise_investigacion.html

Equipo editorial Etece. (2021., agosto 5). *Aprendizaje.* Concepto. Retrieved agosto

20, 2021., from <https://concepto.de/aprendizaje-2/>

Herrera, J. (2017). *La investigación cualitativa.*

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1167/1/La%20investigaci%c3%b3n%20cualitativa.pdf>

Ibáñez., M. (1998). La creatividad en educación. In (p. 3).

http://www.journalshr.com/papers/Vol%205_N%202/V05_2_9.pdf

Lanza Escobedo, D. (2012). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4640391>

Ministerio de educación. (1994.). Ley 115. *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. (50.).

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Ministerio de educación nacional. (2015). Decreto 1075. *Decreto 1075*.

<http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30019930>

Orengo, J. (2016). *Teoría de Aprendizaje Social*. 16.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38945096/Albert_Bandura-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1630268668&Signature=WR4~nIz9zRufGcbxwgM3BqtIZp5XoTFO7HUhPgY0j83WCFJ5~d2QQvPOcSgKinS7g1a3BqjPd6r5gZbBVu4xBBxfDqD2vZGvzICXLcETi8wpsYaihuUipf-auH~50GmJtM3p3V8w6eWaL

Organización de las Naciones Unidas para la cultura, las ciencias y la educación.

(n.d.). *UNESCO*.

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/3-3-Nicolas-del-Valle-Promoting-education-creativity-inn.pdf>

Quiroz Trujillo., A., Velásquez Velásquez, Á. M., García Chacón, B. E., & González Zabala., S. P. (2002). *Técnicas Interactivas para la Investigación Social Cualitativa*. Fundación Universitaria Luis Amigo.

http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/proyectos_I/m%C3%B3dulo%202/Tecnicas%20Interactivas%20-%20Quiroz.pdf

Ramos Meza., J. (2019, agosto 23). *Imaginación*. EcuRed. Retrieved noviembre 1, 2021, from <https://www.ecured.cu/Imaginaci%C3%B3n>

Robledo Martín, J. (2009). *Observación Participante: informantes claves y rol del investigador*. Departamento de Investigación FUDEN.

<https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/461/450>

Romero franco., H. D. (2010). *La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira*.

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/1970/370118R763.pdf;jsessionid=DBC93D670730C7A72F4909A3F89133B8?sequence=1>

Rovira Salvador, I. (n.d.). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Psicología y mente. Retrieved agosto 29, 2021, from

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>

Rusu, C. (2011). *Metodología de la Investigación*.

http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/El%20Alcance%20de%20la%20Investigacion.pdf

Sanz, E. (2019, diciembre 10). *Fomentar la creatividad de los niños*. La mente es maravillosa. Retrieved agosto 29, 2021, from

<https://lamenteesmaravillosa.com/fomentar-la-creatividad-de-los-ninos/>

Serbia, J. M. (2007). *DISEÑO, MUESTREO Y ANÁLISIS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. Universidad Nacional de Lomas de Zamora.

http://dspace.usalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia_JM.pdf

Soriano, M. (2001). *La motivación*. (Revista de relaciones laborales. ed.).

https://www.academia.edu/37164976/LA_MOTIVACION_PILAR_B

1SICO_DE_TODO_TIPO_DE_ESFUERZO

soriano., M. (2001). *La motivación, pilar básico de todo esfuerzo*. Revista de relaciones laborales.

https://www.academia.edu/37164976/LA_MOTIVACION_PILAR_BASICO_DE_TODO_TIPO_DE_ESFUERZO

1SICO_DE_TODO_TIPO_DE_ESFUERZO

Valencia hurtado., M., & Tobón lotero., J. d. (2016). *Influencia de la creatividad en la formación de niños y niñas del colegio Columbus school*.

https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/11261/Melissa_ValenciaHurtado_2016.pdf?sequence=2

Ventura Vidaurre, S. J. (2020). *Proyecto Didáctico Interdisciplinario para potenciar la Creatividad en los estudiantes de Tercer Grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo*.







https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48860/Ventura_VSJ-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Vygotsky, L. S. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil* (PUEBLO Y EDUCACIÓN ed., Vol. 100). Alejandro Fernández.

https://proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf

Anexos

Anexo A. Observación participante de los estudiantes


	ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.		
	PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA.		
	MAESTRA EN FORMACION: Valentina Jiménez Quintero. MAESTRA COOPERADORA: Luz Adriana.		
INSTITUCION: COLEGIO DE MARIA.			
Ficha de observación participante.			
<p>La presente información será recolectada con el propósito de identificar como es la postura de los estudiantes del grado 3B a la hora de recibir clases con estrategias didácticas para fortalecer su aprendizaje.</p>			
Fecha: <u>23/09/2021.</u>		Comportamientos a observar:	
Sector: Tercero B.		<ul style="list-style-type: none"> - Disposición de los estudiantes a la hora de recibir clases. - Participación activa en las actividades donde los maestros implementen estrategias didácticas para el aprendizaje. - Su creatividad a la hora de realizar las actividades. 	
Criterios a observar:	SI	NO	Comentarios:
<ul style="list-style-type: none"> - Tiene buena disposición a la hora de comenzar clase. 			Sí, se nota buena disposición en los estudiantes y ganas de aprender.
<ul style="list-style-type: none"> - Participa activamente en los momentos de la clase. 			Participan demasiado e incluso se deben poner reglas para ello.
<ul style="list-style-type: none"> - Saca a flote su creatividad cuando se presentan situaciones problemas. 			No siempre, pero tratan de resolver sus problemas con ayuda de la maestra.
<ul style="list-style-type: none"> - Se perciben ganas de aprender. 			Sí, el grado 3B percibe ganas de aprender en algunas áreas de conocimiento.
<ul style="list-style-type: none"> - Se nota gusto por las clases cuando utiliza estrategias didácticas. 			Sí, les motiva cuando un maestro utiliza herramientas didácticas y tecnológicas en el salón de clase.

Nota: Ítems a observar en la manera de comportarse de estudiantes con relación a las estrategias didácticas implementadas en las áreas de conocimiento.

Anexo B. Fotografías de la aplicación de la técnica del foto-lenguaje con los estudiantes



Anexo C. Entrevista realizada a la maestra cooperadora.

	<p align="center">ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.</p>
	<p align="center">PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA.</p>
	<p>Maestra en formación: Valentina Jiménez Quintero.</p>
	<p align="center">ENTREVISTA SOBRE LAS CREATIVIDAD Y LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS A LOS MAESTROS.</p>
	<p>Maestra: Luz Adriana.</p>
<p>INSTITUCION EDUCATIVA: Colegio De María.</p>	<p>FECHA: 30/09/2021.</p>
<p>Propósito: Analizar las estrategias didácticas que implementan los maestros para potenciar la creatividad en los niños y así permitir la consolidación de sus aprendizajes.</p>	
<p>PREGUNTAS:</p>	
<p>1. ¿Qué es la creatividad? R// La creatividad es más de lo que las personas piensan, es la resolución de problemas, nosotros como maestros motivar, enseñar y fomentar en el estudiante una habilidad para resolver sus problemas.</p>	
<p>2. ¿Utilizas estrategias didácticas en tu área de conocimiento? R//claro, es necesario en todas las áreas, porque son las que nos facilitan llegar a la competencia que queremos alcanzar con los estudiantes.</p>	
<p>3. ¿Consideras que es necesario utilizar estrategias didácticas en el salón de clase que ayuden a potenciar la creatividad en los niños de tercero? R// Claro, todo va conjunto, articular lo que deseamos alcanzar y como esa competencia se va trabajando a través de las estrategias que implementemos, para que se pueda dar esa creatividad en los estudiantes.</p>	
<p>4. ¿Implementas estrategias didácticas tradicionales o trabajas en mejorar alguna? R//Debemos extraer algo de cada época, pedagogía o saber, según las necesidades de nuestros estudiantes, todas nos sirven, pero con el tiempo debemos evolucionar y tratar de mejorar algunas.</p>	
<p>5. ¿Cómo piensas que puedes ayudar a potenciar la creatividad en los niños del grado tercero? R// A través de las preguntas problemas, que inviten a la reflexión e inciten a descubrir el saber.</p>	
<p>6. ¿Conoce alguna estrategia didáctica que pueda implementar para potenciar la creatividad en los niños de tercero? R// Si, sería el trabajo colaborativo y activo, también a través de las preguntas problemas y la participación.</p>	
<p>7. ¿Piensas que es necesario trabajar en la creatividad de los niños de tercero? R// No solamente desde tercero, es necesario trabajarlo desde la primera infancia, incentivar y motivar desde pequeños.</p>	
<p>8. Describe una estrategia didáctica que tú implementarías en el salón de clase que ayude a potenciar la creatividad en los niños y a consolidar sus aprendizajes. R// Siempre utilizo la estrategia de los pre saberes, para observar el niño como piensa, como reflexiona y como resuelve solamente con sus saberes sin ayuda del maestro.</p>	

Anexo D. Mural de Situaciones



Anexo E. Evidencias de estrategias didácticas implementadas.

E.1 El maravilloso mundo de la lectura.



E.2 Aprendo de mi familia.



E.3 Búsqueda del tesoro.



E.4 El baile del perrito.



E.5 El baile de los animales.



E.6 Museo virtual.



E.7 Relajemos nuestro cuerpo.

