



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.  
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898475*

RFC: AT1120618V12

**Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.**

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com/>

**Año: XII**

**Número: 2**

**Artículo no.:2**

**Período: 1 de enero al 30 de abril del 2025**

**TÍTULO:** La creatividad en la actividad de formación general en los estudiantes.

**AUTORES:**

1. Dr. Gerardo Ramos Serpa.
2. Máster. Adriana López Falcón.
3. Est. Adrián Steven Cárdenas Castillo.
4. Est. Marilin Estefanía Ormaza Martínez.

**RESUMEN:** En la presente investigación se proponen actividades colaborativas que fomenten la creatividad en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga” del cantón Santo Domingo, Ecuador. Es una investigación mixta, utilizando métodos teóricos y empíricos que facilitaron el análisis de las principales concepciones y organización del proceso enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en el grado. Entre los principales resultados se determinó la carencia de estrategias y actividades específicas que pudieran promover el desarrollo de la creatividad. Se propusieron actividades para fomentar la creatividad en estos estudiantes, y su aplicación permitió evidenciar un impacto positivo a través del aumento de la motivación por aprender en diferentes temas, contribuyéndose a un mejor ambiente de aprendizaje.

**PALABRAS CLAVES:** enseñanza, aprendizaje, conocimiento, estudiante

**TITLE:** Creativity in the general training activity of students.

**AUTHORS:**

1. PhD. Gerardo Ramos Serpa.
2. Master. Adriana López Falcón.

3. Stud. Adrián Steven Cárdenas Castillo.

4. Stud. Marilin Estefania Ormaza Martinez.

**ABSTRACT:** In this research, collaborative activities are proposed to foster creativity in fifth grade students of the “Luis Isch Chiriboga” Educational Unit in the canton of Santo Domingo, Ecuador. It is a mixed research, using theoretical and empirical methods that facilitated the analysis of the main concepts and organization of the teaching-learning process that takes place in the grade. Among the main results, the lack of specific strategies and activities that could promote the development of creativity was determined. Activities were proposed to foster creativity in these students, and their application allowed to demonstrate a positive impact through the increase of motivation to learn in different subjects, contributing to a better learning environment.

**KEY WORDS:** teaching, learning, knowledge, students.

## **INTRODUCCIÓN.**

Los avances sociales en sus más diversas esferas suponen los aportes de las personas en cuanto a novedosos elementos, materiales, tecnologías, sistemas de diversa índole, que poseen como fundamento la creación de nuevos productos y servicios para el desarrollo de la sociedad. Esto implica la preparación en cuanto a capacidades creativas que se deben desenvolver en los individuos, en lo cual la educación posee un papel fundamental, al desarrollar y potenciar la creatividad en los estudiantes en los diversos niveles y en las diferentes materias educativas.

Esto va más allá de lo que puedan plantear los programas de estudio y sílabos de las asignaturas, siendo parte de alguna manera del encargo y la responsabilidad social que posee la educación al respecto, a la vez constituyéndose en un elemento indispensable para poder hablar de la calidad de la educación. Está claro, que ello debe plasmarse y realizarse en las aulas de clases y a través de las aportaciones conscientes y direccionadas de los docentes.

Al respecto; por ejemplo, existen estudios acerca del nivel de creatividad de los propios docentes, en particular en el nivel de la educación primaria, factor que influye en que también los mismos puedan promover la creatividad en sus estudiantes (Guía y Vesco, 2023). De igual manera, entre los múltiples y variados estudios acerca de la creatividad, recientemente se han realizado investigaciones acerca de los indicadores que permiten detectar o establecer la creatividad en los estudiantes, en particular en la educación básica y a través de los textos escolares (Villalobos et al., 2023).

Como toda la facultad humana, la creatividad es posible de desarrollar, por lo cual en una situación de enseñanza-aprendizaje se le debe fomentar y trabajar [...]. En el desarrollo y aprendizaje creativo, los procesos son fundamentales; un buen resultado o producto estará muy relacionado con la acuciosidad y dedicación que se den en tales procesos, así como con los tiempos y recursos destinados a ellos (Álamos y Montes, 2022).

En la investigación de Blanco y Cidrás (2023), se plantean algunos criterios que consideran la visión de la creatividad como respuesta a una visión humanista o intrínseca, que parte del derecho de cada persona a la autoexpresión creativa y al desarrollo de una experiencia estética propia. La perspectiva humanista privilegia la comprensión de entornos que fomentan la creatividad en la infancia para que los niños y niñas puedan autorrealizarse y convertirse en lo que son capaces de ser.

Loris Malaguzzi, fundador y director de los programas educativos de Reggio Emilia incide en que la creatividad surge de la experiencia cotidiana y para desarrollarse debe ser respaldada por recursos personales, incorporando un sentido de libertad para aventurarse más allá de lo conocido. En este sentido, el delicado papel de las personas adultas consiste en permitir que la infancia tome la iniciativa, al tiempo que le anime a preguntarse, a fiarse y a establecer relaciones que permitan desarrollar un nuevo nivel de comprensión.

En el mismo sentido, se ha estudiado el vínculo entre la creatividad y la inteligencia emocional en los alumnos de educación inicial (Gutierrez, 2023), resaltándose su relación significativa. Junto a ello, se ha analizado la influencia que posee el entorno de vida y el contexto escolar en la creatividad de los

alumnos en la educación infantil (De la Cruz, 2023). También estudios se han detenido en apreciar la interdependencia entre creatividad y rendimiento académico (González y Molero, 2023), encontrándose una estrecha influencia bidireccional entre ambos aspectos.

Ser creativos significa, por sobre todas las cosas, no sólo una forma de pensar, sino una actitud ante la vida. Realmente estaremos bien educados cuando nuestra educación nos conduzca a un pensar y crear más excelente, o sea, a utilizar estrategias de pensamiento abiertas, flexibles, cambiantes, transferibles y metacognitivas; en función de los escenarios que le tocará vivir al hombre (Navarrete et al, 2023).

Es importante reconocer, que la creatividad, siendo un componente esencial del pensamiento, desempeña un papel crucial en la adaptación personal y social de los estudiantes, impactando directamente en su desarrollo cognitivo y participación activa en el proceso educativo; sin embargo, a pesar de que se reconoce que la creatividad es una característica esencial de la actividad educativa, no siempre se desenvuelven actividades de aprendizaje para desarrollar explícitamente las habilidades creativas en las clases (Torras et al., 2022).

La ausencia de actividades de aprendizaje para fomentar la creatividad podría limitar las habilidades innovadoras de los estudiantes, quienes necesitan herramientas pedagógicas efectivas que estimulen su capacidad creativa y contribuyan a un desarrollo integral; es por ello, que se destaca que cuando al estudiante se le estimula el pensamiento y la creatividad, éste soluciona problemas de situaciones de la vida diaria, proponiendo modelos que aporten a brindar espacios propicios y significativos (Quemba, 2019).

Investigaciones como la realizada por Blanco y Cidrás (2023) muestran, que en este sentido existen dificultades en la formación de los profesores; en consecuencia, productos comerciales y metodologías pasivas, alejadas de los intereses de la infancia, se introducen con frecuencia en el ámbito escolar. Se debe considerar la importancia de buscar estrategias educativas para desactivar esta situación. La pedagogía es una práctica política y ética que obliga a implementar estrategias y recursos didácticos destinados a imaginar y diseñar vías para mejores futuros posibles.

En este marco, se identifican factores sociales como la familia, el entorno y la escuela, que impactan en el desarrollo de la creatividad infantil (Zuloeta, Rojas y Caramutti, 2021). Lo anterior, sin duda, es un factor muy importante para tomar en cuenta, pues esto podría ser determinante para encontrar soluciones efectivas, mediante la creación de ambientes propicios para que esta habilidad se desarrolle.

Teniendo esto en cuenta, se deduce que la creatividad y la innovación son relevantes en la generación de nuevos conocimientos, y que la aplicación de métodos para explicitarlos y gestionarlos en las organizaciones educativas es fundamental (Nóbile et al., 2021). El tema de la creatividad en el contexto actual del desarrollo de la inteligencia artificial (IA), incluyendo en la educación, adquiere nuevos matices, potencialidades y retos. Al respecto se ha dicho que: La IA, lejos de ser un problema, ayudará a que el pensamiento crítico o a la capacidad de resolver problemas en otra dimensión. Las tareas tediosas como redactar, calcular, dibujar y estructurar las realizará la IA; por lo tanto, se podrá dedicar nuestra actividad cerebral de forma más eficiente y rápida a tareas relacionadas con la creatividad (Romo et al., 2023, 326).

El uso de herramientas informáticas asistidas por la Inteligencia Artificial en el proceso enseñanza-aprendizaje, ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Estas tecnologías ofrecen una gran variedad de ventajas, que potencian la formación de estudiantes y profesionales. En la actualidad, tomando en consideración, que durante los últimos años se ha avanzado bastante en el uso de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones, los docentes deben realizar las actualizaciones de los métodos pedagógicos, que puedan facilitar la preparación y el uso adecuado de ellas por parte de los niños y niñas, teniendo en cuenta las normas adecuadas para su empleo a estas edades.

En los últimos años, los organismos internacionales han centrado su atención en la importancia de proporcionar alfabetización digital a todos los actores involucrados en la educación, permitiéndoles así la incorporación de tecnologías en sus entornos educativos.

En el marco del Consenso de Beijing (Beijing Consensus on Artificial Intelligence and Education - UNESCO Biblioteca Digital, s. f.) sobre la Inteligencia Artificial, los participantes resaltan la relevancia

de la integración de la IA en el ámbito educativo como un medio para acelerar el avance hacia un sistema educativo que sea inclusivo y equitativo. Dicho esto, el uso de actividades colaborativas en el aula es de vital importancia en el desarrollo de la creatividad a través del trabajo grupal en contextos formales de educación (Álamos y Montes, 2022).

El Ministerio de Educación del Ecuador ha establecido herramientas legales en procura de llegar con los servicios que el estado debe atender a todos los educandos en el territorio ecuatoriano, garantizando así el acceso a la educación general básica, así también el Plan Nacional para el Buen Vivir. Esto permite el desarrollo de las capacidades, aptitudes y actitudes buscando así la igualdad de oportunidades para todas las personas sin distinción alguna.

En los principios establecidos por la Ley General de Educación se establece, entre otros, el siguiente: La creatividad y la innovación que promuevan la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura. Este principio debe ser sistematizado mediante todos los niveles de educación del Ecuador, entre ellos el nivel de Educación Básica, la cual reconoce que una de las cualidades que deben caracterizar a la personalidad del egresado de este nivel, lo constituye la referida a ser creativo e innovador (Navarrete et al, 2023).

El presente estudio se ha centrado en apreciar la situación que se presenta en relación con este tema en la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga”, del cantón Santo Domingo, en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas en el Ecuador, específicamente en los estudiantes del quinto grado de la misma. Aquí se ha podido constatar la carencia y desatención por parte de docentes en promover de manera consciente e intencional actividades que promuevan la creatividad en dichos estudiantes.

La falta de actividades destinadas a estimular la creatividad y el uso de métodos de enseñanza tradicionales repetitivos, podría estar limitando el potencial de aprendizaje de estos estudiantes, influyendo tanto en su capacidad para entender los contenidos académicos como en su motivación y participación en las clases. De aquí, que el problema científico planteado ha sido: ¿Cómo mejorar la

creatividad en los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga” del cantón Santo Domingo, Ecuador?

A partir de ello, el presente estudio se planteó como objetivo principal proponer actividades colaborativas que fomenten la creatividad en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga” del cantón Santo Domingo, Ecuador. Para el cumplimiento de este propósito, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las concepciones de la creatividad y su empleo en el proceso de formación de los niños y niñas como parte del proceso enseñanza-aprendizaje en las escuelas.
- Identificar modos de actuación para fomentar el aprendizaje y motivación hacia las clases mediante la creatividad que favorezca el interés de los estudiantes.
- Valorar algunos de los resultados obtenidos con la aplicación de actividades creativas para favorecer el interés de los estudiantes por las clases y la ampliación de los conocimientos adquiridos.

## **DESARROLLO.**

### **Materiales y métodos.**

Se adoptó una metodología mixta que combina enfoques cuantitativos y cualitativos. La elección de esta modalidad se justifica por la necesidad de recolectar datos y obtener información sobre el estado del empleo de metodologías que propicien la creatividad en las actividades docentes con los alumnos referidos, y fundamentar un conjunto de actividades colaborativas para estimular la creatividad en el quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga”.

Para llevar a cabo este estudio, se desarrolló una investigación explicativa para profundizar en la comprensión de cómo las actividades colaborativas para fomentar la creatividad pueden incidir en el quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga”. La elección de este enfoque se sustenta en la necesidad de identificar las causas y efectos de la relación entre la propuesta de actividades y el fomento de la creatividad en el aula.

De igual manera, en la presente investigación se emplearon diversos métodos teóricos. El método inductivo-deductivo para examinar la implementación de las actividades colaborativas y fomentar la creatividad en función de los estudiantes del quinto grado en la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga”. Se comenzó analizando casos específicos, como las clases donde se pudieran aplicar las actividades propuestas, para derivar conclusiones generales sobre su impacto en la creatividad y participación estudiantil.

El método hipotético-deductivo fue utilizado con el objetivo de proponer y evaluar ideas específicas para mejorar la creatividad en los alumnos del grado indicado, manejando la hipótesis de que el diseño e implementación de las actividades colaborativas propuestas podrían fomentar la creatividad en dichos estudiantes, priorizando la participación activa.

Junto a los métodos anteriores, también se emplearon varios métodos empíricos, entre ellos la revisión bibliográfica, la encuesta y la entrevista.

En este caso, se consultaron diversas fuentes bibliográficas, revisando temas afines de varios autores y explorando estudios similares relacionados con el tema; se emplearon como criterios de inclusión la revisión en bases de datos especializadas como Scopus, Google Académico y Scielo, accediendo con ello a revistas que han tratado el tema, realizando búsquedas a través de los términos actividad colaborativa, creatividad, y participación activa; asimismo, se centró la atención en la revisión de trabajos de los últimos 5 años, fundamentalmente en idioma español.

Se hizo uso del método empírico de la encuesta, para obtener datos cuantitativos que permitieran recolectar información sobre la falta de creatividad y participación entre los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga”, a través de la elaboración de un instrumento de cuestionario aplicado a los 30 estudiantes de quinto grado de la unidad educativa referida, compuesto por 5 preguntas cerradas.

Junto a lo anterior, se utilizó el método empírico de la observación, la cual tuvo lugar en la fase de implementación de las actividades propuestas, elaborándose una guía de observación, que además de

recoger los datos acerca de la fecha, el lugar de la observación, y la cantidad de participantes, se centró en determinar y constatar los efectos del trabajo en grupo en cada actividad, así como las propuestas creativas en cada caso.

En el diseño metodológico de la investigación se consideró como población del estudio a los 30 estudiantes que conforman la matrícula total del quinto grado de la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga” en el período lectivo del año 2023. Al ser una población de estudio pequeña y accesible, se optó por no seleccionar una muestra y trabajar directamente con la totalidad de la población. Esta decisión se fundamentó en la premisa, de que dada la cantidad de participantes, trabajar con la totalidad de la población brindaría una visión exhaustiva y representativa de la validez de la propuesta y de los posibles efectos de la propuesta pedagógica.

### **Resultados.**

La propuesta de actividades colaborativas para promover la creatividad en los estudiantes señalados partió de identificar las apreciaciones y falencias principales que a criterio de dichos estudiantes se podían establecer. Para ello se aplicó una encuesta con la finalidad de conocer la percepción de los estudiantes de quinto grado en la Unidad Educativa “Luis Isch Chiriboga” en relación con la creatividad en clases, la cual mostró los siguientes resultados.

En la primera pregunta, se indagó sobre la motivación que los estudiantes sienten en las clases, donde se pudo apreciar, que de ellos sólo el 23% plantean que sí, se destaca que un 44% no se siente motivado, mientras que los otros fueron del criterio de que solo a veces se sienten motivados durante las clases, lo que representa una amplia mayoría, existiendo de igual forma un número significativo de estudiantes dentro de la población que no han sentido motivación alguna en clases (Figura 1).

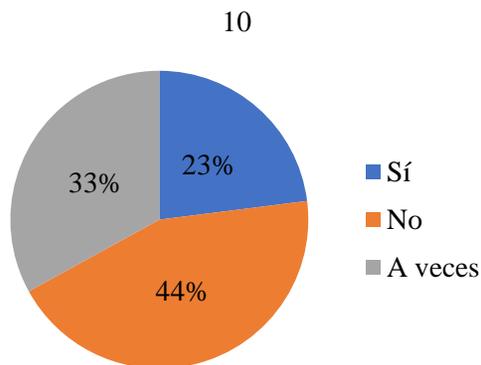


Figura 1. Niveles de motivación de los estudiantes de quinto grado durante las clases.

Fuente: Elaboración propia.

De los estudiantes encuestados, la respuesta minoritaria de un 30% considera que las actividades en clase son interesantes, mientras que por otro lado, un grupo significativo opina que las actividades no son interesantes y otros creen que estas pueden mejorar (Figura 2). Esto muestra que aún los docentes poseen un grupo de oportunidades de mejora para el desarrollo de nuevas actividades que contribuyan a la motivación de los estudiantes por las mismas.

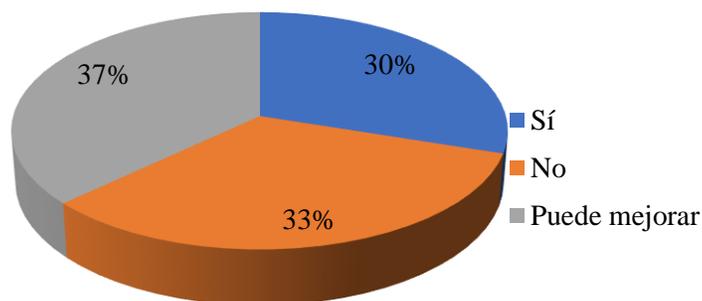


Figura 2. Criterio de los estudiantes acerca de las actividades en clase.

Fuente: Elaboración propia.

El desarrollo de actividades que permitan al estudiante el desarrollo de la creatividad constituye un elemento de gran importancia para lograr motivación en ellos por las clases. Al analizar su participación en actividades de este tipo, solo el 33% de la población manifestó sí haber participado en proyectos o actividades que les permitan ser creativos, mientras que el resto considera que no ha sido así (Figura 3).

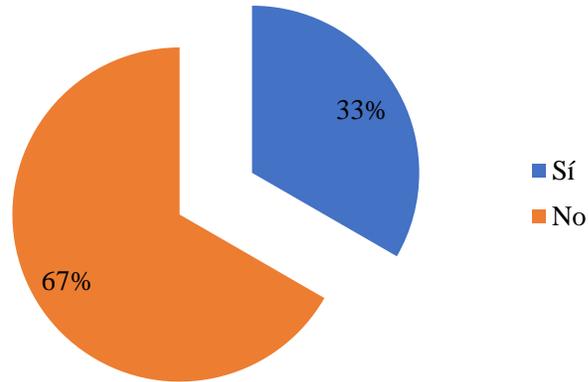


Figura 3. Participación de los estudiantes en proyectos o actividades que les permitan ser creativos

Fuente: Elaboración propia.

La creatividad que se desarrolle en los estudiantes o se trabaje para su desarrollo, constituye un aspecto de gran importancia para el desarrollo de conocimientos y habilidades. Esto es reconocido por la mayoría de los estudiantes en la encuesta, los cuales consideran que la creatividad sí es importante para aprender, en tanto la minoría de ellos no la considera necesaria para aprender (Figura 4).

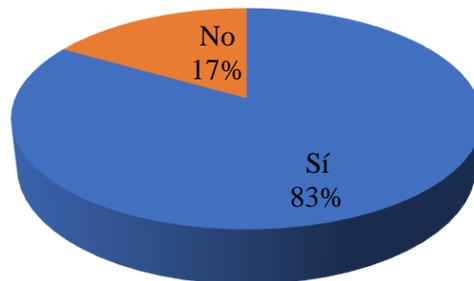


Figura 4. Punto de vista de los estudiantes sobre la importancia de la creatividad para aprender.

Fuente: Elaboración propia.

Para los estudiantes adquirir conocimientos y lograr la búsqueda de nuevos contenidos que permitan su ampliación, requieren tener interés en el mismo. En este sentido, la creatividad juega un rol importante, por lo que al indagar con los estudiantes al respecto (Figura 5), se pudo constatar, que la mayor parte de

los mismos sí siente que la falta de creatividad en clases afecta su interés en los temas a estudiar, mientras que una minoría opina que no que solo a veces ello tiene lugar.

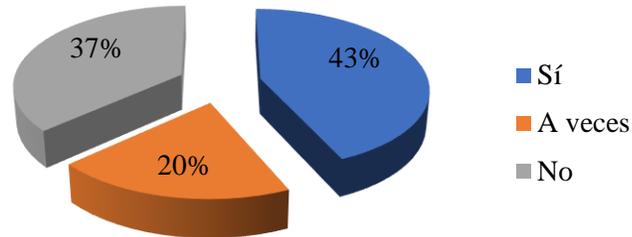


Figura 5. Punto de vista de los estudiantes acerca de la falta de creatividad en clases y su interés en los temas a estudiar. Fuente: Elaboración propia.

En la entrevista realizada a 10 docentes de la Unidad Educativa, se pudo constatar que estos consideran la creatividad es una actividad muy importante en el trabajo con los estudiantes. Coinciden en que el trabajo en grupo de forma creativa permite incentivar a los estudiantes al aprendizaje, el desarrollo de la imaginación y la formación de habilidades necesarias para su futuro desempeño.

Para la adecuada preparación de las actividades, estos comentan que es indispensable una buena preparación del profesor, de forma que sea una perfecta guía de la actividad para los estudiantes, y su desarrollo contribuye de forma efectiva a incrementar el interés por las clases, la búsqueda de información, el trabajo colectivo y el uso adecuado de las diferentes herramientas.

Para la preparación de los profesores, es importante determinar al docente con mayor preparación y desarrollo en la elaboración de actividades creativas para los estudiantes. Esto permite que se realicen talleres de orientación y preparación a los profesores, donde el trabajo colegiado, la propuesta de ideas creativas y la búsqueda de consensos, se conviertan en formas permanentes de preparación y colaboración entre los profesores. Esto debe contribuir de forma significativa al desarrollo de las diversas actividades con los docentes en aras de incrementar el interés de los estudiantes por las clases

de los diferentes temas abordados, así como una mejor orientación y formación de habilidades y valor en ellos.

A partir de los anteriores criterios emitidos por los estudiantes, se propusieron tres actividades colaborativas a implementar en diversas asignaturas que pudieran propiciar la creatividad en los mismos.

### **Propuesta de Actividades Colaborativas.**

#### ***Actividad Colaborativa 1: "Mural de Valores".***

*Asignatura:* Educación Artística y Valores.

#### *Descripción.*

Esta actividad busca fomentar la creatividad y la participación activa de los estudiantes a través de la creación colaborativa de un mural que refleje valores importantes para el grupo. Los estudiantes trabajarán juntos para expresar visualmente conceptos de respeto, amistad, responsabilidad, entre otros.

#### *Identificación y discusión de valores.*

En una sesión inicial, los estudiantes discuten y eligen valores importantes para ellos como grupo. Pueden ser valores éticos, sociales o emocionales.

#### *Planificación del mural.*

En grupos pequeños, los estudiantes planifican cómo representarán los valores elegidos en un mural. Deciden los elementos visuales, colores y mensajes que transmitirán.

#### *Creación de bocetos individuales.*

Cada miembro del grupo crea un boceto individual que contribuirá al mural. Esto fomenta la expresión personal y la diversidad de ideas.

#### *Integración de ideas.*

Los grupos se reúnen para discutir y combinar sus bocetos en un diseño integral para el mural. Se alienta la colaboración y la negociación para llegar a un consenso visual.

*Creación del mural.*

Los estudiantes, utilizando materiales artísticos como pinturas, papel y otros, trabajan juntos para dar vida al mural. Cada miembro se encarga de una sección específica.

*Presentación y explicación.*

Cada grupo presenta su mural al resto de la clase, explicando los valores representados y cómo eligieron expresarlos visualmente.

*Implementación.*

La implementación de la actividad colaborativa "Mural de Valores" en la asignatura de Educación Artística y Valores resultó altamente exitosa, evidenciando una participación activa y un compromiso notable por parte de los estudiantes.

Durante la ejecución de la actividad, se observó cómo los estudiantes demostraron una amplia gama de creatividad en la concepción y elaboración del mural, desde la identificación y discusión de valores significativos hasta la planificación detallada de su representación visual.

Los resultados exitosos de esta actividad se constataron a través de la presentación de murales visualmente impactantes y la explicación detallada de los valores representados por cada grupo. Además, la reflexión y evaluación posterior permitieron evidenciar cómo la colaboración en la creación del mural no solo fortaleció la comprensión y apreciación de los valores elegidos, sino también promovió el trabajo en equipo y la apertura hacia diferentes perspectivas dentro del grupo.

*Reflexión y evaluación.*

Los estudiantes reflexionan sobre la experiencia, discutiendo cómo la colaboración en la creación del mural fortaleció la comprensión y aprecio de los valores elegidos.

***Actividad Colaborativa 2: "Exploradores Matemáticos en el Mundo Real".***

*Asignatura:* Matemáticas.

*Descripción.*

Esta actividad tiene como objetivo fomentar la creatividad y la participación activa de los estudiantes a través de la exploración matemática en situaciones del mundo real. Los estudiantes trabajarán en equipos para resolver problemas prácticos que involucren conceptos matemáticos.

*Identificación de situaciones prácticas.*

Los estudiantes, divididos en grupos, explorarán su entorno escolar en busca de situaciones que requieran habilidades matemáticas, como medir áreas, calcular volúmenes o planificar distribuciones.

*Selección y análisis de situación.*

Cada grupo elegirá una situación específica y analizará cómo pueden aplicar conceptos matemáticos para resolver el problema identificado.

*Planificación y distribución de tareas.*

Los estudiantes planificarán cómo abordarán la situación, asignando tareas según las fortalezas y habilidades individuales de cada miembro del grupo.

*Aplicación de conceptos matemáticos.*

Los grupos utilizarán operaciones matemáticas, geometría u otras habilidades específicas para resolver el problema de manera eficiente y precisa.

*Presentación de soluciones.*

Cada grupo presentará su enfoque y solución al resto de la clase, explicando los pasos matemáticos seguidos y destacando la relevancia de su aplicación en la vida cotidiana.

*Discusión y comparación.*

Se abrirá un espacio para que los demás grupos comenten y comparen las soluciones, fomentando la discusión sobre enfoques matemáticos diversos.

*Implementación.*

La implementación de la actividad colaborativa "Exploradores Matemáticos en el Mundo Real" en la asignatura de Matemáticas resultó en un éxito notable, destacando el desarrollo de la creatividad de los estudiantes a través de la resolución de problemas prácticos.

Durante la ejecución de la actividad, se constató cómo los estudiantes mostraron una gran inventiva al identificar situaciones del mundo real, que requerían habilidades matemáticas y su análisis para aplicar conceptos matemáticos de manera efectiva en su resolución. Los resultados exitosos de esta actividad se evidenciaron en las presentaciones de soluciones, donde los grupos demostraron no solo la aplicación precisa de conceptos matemáticos, sino también la capacidad de comunicar sus enfoques de manera clara y coherente.

La reflexión posterior y la evaluación permitieron a los estudiantes reconocer cómo la aplicación de conceptos matemáticos en situaciones reales no solo fortaleció su comprensión de las matemáticas, sino también su apreciación por su relevancia en la vida cotidiana.

#### *Reflexión y evaluación.*

Los estudiantes reflexionan sobre cómo aplicaron los conceptos matemáticos en situaciones reales y evalúan la eficacia de sus soluciones.

#### ***Actividad Colaborativa 3: "Construyendo un Mundo Imaginario".***

*Asignatura:* Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y Matemáticas.

#### *Descripción.*

En esta actividad, se busca crear juntos un mundo imaginario a través de la creatividad y la colaboración. Los estudiantes trabajarán en grupos, aplicando lo que han aprendido en diversas materias para dar vida a un mundo lleno de imaginación y aventuras.

#### *Actividades.*

*Lluvia de ideas en grupo.* Se formarán en grupos pequeños, y todos contribuirán con ideas para construir un mundo imaginario. Se les sugiere pensar en la geografía, la historia, las criaturas y los personajes que podrían habitar este universo posible.

#### *Planificación y distribución de tareas.*

Cada grupo organizará cómo van a crear su mundo, dividiendo las tareas según las fortalezas e intereses de cada miembro del grupo.

*Creación práctica.*

Los estudiantes utilizarán materiales simples como papel, cartulina y colores para materializar su mundo imaginario. Esto incluirá la elaboración de mapas, descripciones de personajes y criaturas, así como eventos históricos inventados.

*Presentación y trabajo en equipo.*

Cada grupo compartirá su creación con la clase, explicando los elementos más importantes y cómo aplicaron lo que aprendieron en diferentes asignaturas para construir su mundo.

Se animará a los grupos a colaborar, compartiendo ideas entre ellos para crear conexiones interesantes entre los mundos imaginarios.

*Implementación.*

La implementación de la actividad colaborativa "Construyendo un Mundo Imaginario" en las asignaturas de Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y Matemáticas resultó sumamente exitosa, evidenciando un notable desarrollo de la creatividad por parte de los estudiantes.

Durante la ejecución de la actividad, se observó cómo los estudiantes, trabajando en grupos, generaron una gran cantidad de ideas innovadoras para dar forma a un mundo imaginario, desde la geografía hasta los personajes y criaturas que lo habitaban, participando activamente en la lluvia de ideas, la planificación y la creación práctica de sus mundos imaginarios.

Los resultados positivos de esta actividad se constataron en las presentaciones de cada grupo, donde se destacó la diversidad y originalidad de los mundos creados, así como la aplicación efectiva de los conocimientos adquiridos en diversas materias para su construcción.

La colaboración entre grupos permitió crear conexiones interesantes entre los mundos imaginarios, enriqueciendo aún más la experiencia creativa. La reflexión posterior y la evaluación del proceso brindaron a los estudiantes la oportunidad de apreciar cómo la colaboración y la aplicación interdisciplinaria de conocimientos contribuyeron significativamente al desarrollo y enriquecimiento de sus habilidades creativas.

En la fase de reflexión y evaluación, los estudiantes identificaron cómo diferentes áreas del conocimiento se entrelazaron en el proyecto, destacando la mejora proporcionada por la colaboración. Este proceso creativo no solo logró resultados satisfactorios, sino que también promovió un aprendizaje significativo y multifacético.

#### *Reflexión y evaluación.*

Los estudiantes valorarán cómo la colaboración mejoró el proyecto en su totalidad y reflexionarán sobre lo que aprendieron en este proceso creativo.

#### **Discusión.**

Actualmente, la falta del uso de actividades colaborativas que fomenten la creatividad de los estudiantes, sin duda, ha influido negativamente en el aprendizaje de los temas tratados en clase, pues estos muestran una falta de interés y de comprensión. Para lograr cambiar esta situación, ciertos estudios han empleado el humor y la magia como activadores de la creatividad, tomando acertadamente la creatividad desde la relación del niño con el contexto (Quemba, 2019).

Lo anterior coincide con los resultados obtenidos en esta investigación, ya que abordar la creatividad desde la relación del niño con su entorno es de suma importancia. Además, incorporar elementos lúdicos como el humor y la magia no solo puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también puede estimular la creatividad al fomentar una conexión más profunda entre el estudiante y su contexto.

En un estudio realizado en España en estudiantes de este mismo nivel educativo (Casado y Checa, 2023) se desarrollaron actividades docentes apoyadas en varias disciplinas, en las que mediante el trabajo en equipo se desarrollaron diversos talleres que propiciaron la labor colaborativa, obteniéndose también resultados positivos que mostraron el aumento de la creatividad y superando el aprendizaje memorístico. Una propuesta muy interesante constituye el trabajo realizado por un grupo de investigadores españoles, dirigido a preparar mejor a los propios docentes en formación para poder generar actividades colaborativas creativas; en este caso, proponen un conjunto de llamados “talleres creativos” para

propiciar lo anterior (Blanco y Cidrás, 2023), constatando también a través de la observación mediante un grupo de parámetros los resultados positivos alcanzados.

En esta misma dirección, una investigación realizada en docentes de educación infantil en formación constata el empleo de los cuentos como recurso para incentivar la creatividad en la enseñanza de la matemática (García, Garrido y Marcos, 2020).

De igual manera, en una investigación efectuada en estudiantes de educación básica en el Ecuador se coincide con los resultados de la presente investigación, donde se resalta la relevancia de atender por parte de los docentes el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de este nivel; en especial, a partir de estimular la imaginación, la curiosidad intelectual, el pensamiento innovador, convergente y divergente, que le permita resolver problemas de su entorno y realidad (Navarrete, Guzmán y Macías, 2023).

En otra investigación realizada en la que también se introdujeron actividades para fomentar la creatividad, se obtuvieron resultados que sugieren que la implementación de estas actividades, en específico en las clases de ciencias, potencia la creatividad de los estudiantes (Torras et al., 2022). Estas actividades a su vez pueden conducir al estudiante por el camino del interés en la búsqueda de datos científicos que faciliten la ampliación del conocimientos en relación a la temática abordada.

Todo lo anterior subraya la idea de que la incorporación de enfoques prácticos y actividades colaborativas en el ámbito educativo puede no solo mejorar la comprensión de los conceptos, sino también impulsar la capacidad creativa de los estudiantes, proporcionando así un enfoque integral para el aprendizaje. Esto permite al docente, la búsqueda de nuevos métodos y actividades que motiven a los estudiantes y faciliten la adquisición de los conocimientos y el interés mostrado en clases.

Se resalta la idea de que la preparación de los docentes en la elaboración de actividades creativas para propiciar la creatividad, su intencionalidad conscientemente direccionada y la aplicación de las actividades específicas diseñadas para la enseñanza en las más diversas materias y utilizando los más variados recursos, pueden ser efectivas para estimular la creatividad entre los estudiantes.

## CONCLUSIONES.

La propuesta e implementación de tres actividades colaborativas diseñadas durante la investigación demostró ser efectiva para estimular la creatividad en estudiantes de quinto grado en la unidad educativa referida, proporcionando experiencias educativas más enriquecedoras y diversas.

El énfasis en garantizar la participación equitativa en las actividades colaborativas contribuyó a crear un entorno educativo inclusivo, donde todos los estudiantes tuvieron la oportunidad de expresar su creatividad de manera activa, promoviendo una mayor igualdad en el proceso de aprendizaje.

La evaluación continua del impacto de las actividades en la creatividad estudiantil mediante observación permitió ajustar estrategias de manera efectiva, evidenciando la importancia de la adaptabilidad y mejora constante en el diseño de enfoques pedagógicos centrados en la creatividad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Álamos, J., y Montes, R. (2022). Creatividad y aprendizaje colaborativo en educación secundaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(92), 155-183.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v27n92/1405-6666-rmie-27-92-155.pdf>
2. Beijing Consensus on Artificial Intelligence and Education—UNESCO Biblioteca Digital. (s. f.). Recuperado 30 de octubre de 2023, de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368303>
3. Blanco, V., y Cidrás, S. (2023). Educación artística y creatividad: los “talleres creativos” con la infancia de Escola Imaginada. *Cuadernos CEDES*, 43(119), 63-74.  
<https://doi.org/10.1590/CC256682>
4. Casado, R., y Checa, M. (2023). Creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo en educación primaria: un enfoque interdisciplinar a través de proyectos STEAM. *Revista Complutense de Educación*, 34(3), 629-640.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/79861/4564456566195>

5. De la Cruz, A. M. (2023). La influencia del entorno en la creatividad de un niño en infantil [Tesis de licenciatura]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60152/TFG-B%201929.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. García, D., Garrido, R., y Marcos, M. A. (2020). El uso de los cuentos y la creatividad para la formación del futuro profesorado de infantil en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(1), 161-174. <https://doi.org/10.6018/reifop.370071>
7. González, A., y Molero, M. del M. (2023). Relación existente entre creatividad y rendimiento académico en la adolescencia: una revisión sistemática. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 10(2), 1-8. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2023.10.2.8>
8. Guía, S., y Vesco, V. (2023). Creatividad y docencia en educación primaria [Tesis de licenciatura]. Pontificia Universidad Católica Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/17654/1/creatividad-docencia-educacion.pdf>
9. Gutierrez, P. J. (2023). Inteligencia emocional y creatividad en los estudiantes de nivel inicial. Áncash, 2023 [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/130601/Gutierrez\\_MPJ-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/130601/Gutierrez_MPJ-SD.pdf?sequence=1)
10. Navarrete, R. R., Guzmán, M. E., y Macías, L. M. (2023). Desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación básica. *Revista Pertinencia Académica*, 7(1), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7877585>
11. Nóbile, C. I., Gauna, C., Aude, M. P., y Pérez, J. (2021). Metodologías activas y gestión del conocimiento para promover la creatividad y la innovación en el aula. *Innoeduca*, 7(1), 61-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9887>

12. Quemba, L. S. (2019). Magia, humor y creatividad en el aula para potenciar el pensamiento matemático. *Educación y Ciencia*, 22, 415-426. [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/10061/8338](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10061/8338)
13. Romo, V., García, J. L., Selman, A., y Leirós, R. (2023). ChatGPT ha llegado ¿Y ahora qué hacemos? La creatividad, nuestro último refugio. *Revista de Investigación en Educación*, 21(3), 320-334. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9169089.pdf>
14. Torras, A., Castarlenas, L., Lope, S., y Carrió, M. (2022). Promoviendo la creatividad científica en secundaria: diseño y aplicación de actividades en el aula de ciencias. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 19(3), 320401– 320415. [https://doi.org/https://doi.org/10.25267/Rev\\_Eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2022.v19.i3.3204](https://doi.org/https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2022.v19.i3.3204)
15. Villalobos, A., Sepúlveda, A., Díaz, D., y Opazo, M. (2023). Indicadores de creatividad presentes en los textos escolares de ciencias naturales para la educación básica chilena. *Revista Científica*, 46(1), 147-161. <https://doi.org/10.14483/23448350.19804>
16. Zuloeta, E. J., Rojas, N., y Caramutti, V. (2021). La creatividad en estudiantes de educación inicial. *Conrado*, 17(82), 260-267. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-260.pdf>

## DATOS DE LOS AUTORES.

1. **Gerardo Ramos Serpa.** Doctor en Ciencias Filosóficas. Docente de la Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Matriz Ambato, Ecuador. E-mail: [gerardoramos@uniandes.edu.ec](mailto:gerardoramos@uniandes.edu.ec)
2. **Adriana López Falcón.** Máster en Ciencias de la Educación Superior. Docente de la Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Matriz Ambato, Ecuador. E-mail: [ua.adrianalopez@uniandes.edu.ec](mailto:ua.adrianalopez@uniandes.edu.ec)
3. **Adrián Steven Cárdenas Castillo.** Estudiante de la Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Matriz Ambato, Ecuador. E-mail: [adriancc09@uniandes.edu.ec](mailto:adriancc09@uniandes.edu.ec)

**4. Marilin Estefanía Ormaza Martínez.** Estudiante de la Universidad Regional Autónoma de Los Andes, Matriz Ambato, Ecuador. E-mail: [marilinom95@uniandes.edu.ec](mailto:marilinom95@uniandes.edu.ec)

**RECIBIDO:** 4 de septiembre del 2024.

**APROBADO:** 9 de octubre del 2024.