



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **UNIDAD ACADÉMICA**

OFICINA DE POSTGRADOS

### **TEMA:**

“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA  
CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO A  
TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA”

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título  
de Magister en Innovación en Educación**

### **Línea de investigación:**

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR: PROCESOS  
INNOVADORES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

### **Autora:**

Aracely Maritza Ortiz Haro

### **Directora:**

Mg. Teresa Milena Freire Aillón

**Ambato – Ecuador**

**Marzo 2021**

**“Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en  
estudiantes de séptimo año a través de la  
educación artística”**

**Informe de trabajo de titulación  
presentado ante la  
Pontificia Universidad Católica del Ecuador  
sede Ambato  
por**

Aracely Maritza Ortiz Haro

**En cumplimiento parcial de los requisitos  
para el grado de  
Magister en Innovación en Educación**

**Oficina de Posgrados**

**Marzo 2021**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADORSEDE  
AMBATO  
HOJA DE APROBACIÓN**

**Tema:**

**“Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en  
estudiantes de séptimo año a través de la educación  
artística”**

**Línea de Investigación:**

**DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR: PROCESOS INNOVADORES DE  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

**Autor:**

**ARACELY MARITZA ORTIZ HARO**

Teresa Milena Freire Aillón, Ing.  
Mg.CALIFICADORA

f.  \_\_\_\_\_

Hélder Marcel Barrera Erreyes,  
Mg.CALIFICADOR

f.  \_\_\_\_\_

Juan Carlos Palacios Proaño,  
Mg.CALIFICADOR

f.  \_\_\_\_\_

Padre Juan Carlos Acosta, MSc.  
DIRECTOR UNIDAD ACADÉMICA

f.   Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador  
OFICINA DE POSGRADOS \_\_\_\_\_

Hugo Rogelio Altamirano Villaroel,  
Dr.SECRETARIO GENERAL  
PUCESA

f.  \_\_\_\_\_

Ambato – Ecuador

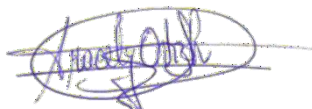
Marzo 2021

## Declaración de Autenticidad y Responsabilidad

Yo, Aracely Maritza Ortiz Haro, con C. C. 1802777928, autor del trabajo de graduación **“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA”**, previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en la oficina de Postgrados.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en forma digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública y respeta los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, y respeta las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, diciembre de 2020



ARACELY MARITZA ORTIZ HARO

C. C. 1802777928

## Dedicatoria

### *A Dios*

Por darme vida, salud y sabiduría a lo largo de esta nueva meta propuesta

### *A mis Padres: Rodolfo y Mercedes*

Que son mi pilar fundamental y apoyo en mi formación académica, me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, todos mis logros, se los debo a ustedes, a su ejemplo y sobre todo a su amor incondicional

### *A mis Hijos: Diego, Estéfano y Emilio*

Quienes siempre están junto a mí en mis alegrías y tristezas, ustedes me iluminan con la paz de su sonrisa, por motivarme a seguir adelante con mis sueños, ¡y por enseñarme a disfrutar la vida!

## Agradecimiento

Este agradecimiento es para ti,  
para el hombre que siempre estuvo a mi lado,  
pues a ti te debo el apoyo, el amor  
y la constancia para lograr esta meta  
que iniciamos juntos,  
hace algunos años empezó este sueño  
que tras risas y llantos lo llegamos a cumplir,  
a ti *David* que con tu entereza  
y cariño hiciste de mí una mejor persona.

## Resumen

La investigación, se enfoca en estrategias que ayudan al docente a apropiarse de la clase y al estudiante enriquecerse con la aplicación didáctica del desing thinking que incentivan el pensamiento creativo y facilitan el aprendizaje.

El estado del arte aborda la documentación bibliográfica de las estrategias didácticas y el desarrollo de la creatividad.

El diagnóstico, se enfocó en evaluar la flexibilidad, originalidad, fluidez de trazos y de puntos con la evaluación de la capacidad creativa visomotora, inventiva y aplicada.

El diseño metodológico es de enfoque mixto, mediante la evaluación multifactorial de creatividad, una encuesta de técnicas artísticas, Philips 6/6 y los 5 ¿por qué? que permitieron conocer los niveles de creatividad de los estudiantes y el dibujo de problema que permitió conocer el grado de conocimiento de los docentes en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Se plantea una guía didáctica innovadora para el desarrollo de la creatividad, se emplea la estrategia desing thinking con cinco fases; en empatizar, se aplica la dinámica cara y gestos así como el mapa de empatía, en empatiza, se aplicó buscar tu otra mitad y el juego de roles, en define, se aplicó cómo podríamos y juegos lúdicos jenga y twister, en idea, se aplicó él cuenta cuentos y el uso del prototipo en bruto y la técnica 3D en papel y origami, se emplea toolkit y la obra teatral.

Finalmente, evaluados los resultados, se concluye que la estrategia de desing thinking resultó beneficiosa mediante mejora de desempeño y calificaciones de los estudiantes.

Palabras clave: desing thinking, educación cultural y artística, estrategias didácticas, creatividad, aprendizaje.

## **ABSTRACT**

This research focuses on strategies that help the teacher to manage the class and the student to learn with the didactic application of design thinking in order to encourage creative thinking and facilitate learning. The state of the art addresses the bibliographic documentation of didactic strategies and the creativity development. The diagnosis was focused on evaluating the flexibility, originality, fluency of lines and points with the ability, inventive and applied visomotor creative. The methodological design is a mixed approach, through the multifactorial evaluation of creativity, a survey of artistic techniques, Philips 6/6 and the 5 reasons that allowed to know the levels of students' creativity and the drawing problem to know the degree of teachers' knowledge in the subject of Cultural and Artistic Education.

An innovative didactic guide is proposed for the creativity development, using the design thinking strategy with five phases: In empathizing, the game face and gestures dynamics as well as the empathy map are applied. In empathy, the games looking for your other half and role playing are applied the playful games Jenga and Twister, also the storyteller, the use of the raw prototype and the 3D technique on paper and origami are applied, finally the toolkit and the theatrical work are used. After evaluating the results, it is concluded that the design thinking strategy was beneficial for students' performance and grades improving.

***Key words: design thinking, cultural and artistic education, didactic strategies, creativity, learning.***

## INDICE GENERAL

Declaración de Autenticidad y Responsabilidad.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Índice General .....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	10
ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	10
1.1. Creatividad y su desarrollo .....	10
1.2. Estrategias didácticas .....	14
1.3. Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad .....	19
CAPÍTULO II DISEÑO METODOLÓGICO .....	27
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	27
2.2 Métodos.....	28
2.3 Población y muestra.....	28
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información .....	29
2.5 Procesamiento de la información .....	30
2.6 Análisis e interpretación de resultados.....	30
2.6.1 Evaluación multifactorial de la creatividad (EMUC) .....	30
2.6.1.1 Dimensión visomotora .....	30
2.6.1.2 Dimensión inventiva o aplicada .....	32
2.6.1.2.1 Inventiva con una cuerda .....	32
2.6.1.2.2 Inventiva con una sábana .....	34
2.6.1.3 Dimensión verbal .....	36
2.6.2 Encuesta a los estudiantes.....	39
2.6.3 Diagnóstico por grupos de trabajo.....	40
2.6.4 Diagnóstico a los docentes.....	41
2.7. Propuesta de la investigación.....	43

2.7.1	Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad mediante desing thinking.....	44
2.7.1.2	Estructura de la guía didáctica .....	45
2.7.1.3	Aplicación de la estrategia.....	47
2.7.1.3.1	Desarrollo de la fase empatiza .....	50
2.7.2.2	Desarrollo de la fase define .....	55
2.7.2.3	Desarrollo de la fase Idea.....	57
2.7.2.4	Desarrollo de la fase prototipa y evalúa .....	59
2.7.2.5	Desarrollo de la fase Evalúa.....	63
	Figura 12. Rúbricas de evaluación de las obras de teatro .....	65

CAPÍTULO III.....	66
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	66
3.1. Análisis del incremento de la Creatividad .....	66
3.1.1. Creatividad Visomotora.....	66
3.1.2. Creatividad aplicada.....	67
3.1.2.1. Cuerda.....	68
3.1.2.2. Sábana.....	69
3.1.3. Creatividad Verbal.....	71
3.2. Análisis sobre las técnicas aplicarse para la planificación de la metodología.....	73
3.3. Conclusiones.....	74
3.4. Recomendaciones .....	75
Bibliografía.....	76

## Índice de anexos

ANEXO A: EVALUACIÓN MULTIFACTORIAL DE CREATIVIDAD (EMUC).....	81
ANEXO B: ENCUESTA SOBRE TÉCNICAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA .....	82
ANEXO C: FORMATO DE HERRAMIENTA PHILIPS 6/6 Y CINCO ¿POR QUÉ? .....	82
ANEXO D: FORMATO HERRAMIENTA DIBUJO DEL PROBLEMA.....	83
ANEXO E: LISTA DE COTEJO.....	83
ANEXO F: RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LAS OBRAS DE TEATRO .....	84

## Índice de figuras

Figura 1. Clasificación de estrategias didácticas .....	15
Figura 2. Evaluación de la capacidad visomotora .....	32
Figura 3. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda .....	34
Figura 4. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una sábana .....	36
Figura 5. Evaluación de la creatividad verbal .....	38
Figura 6. Técnicas aplicarse para la planificación de la metodología .....	39
Figura 7. Diagnóstico por grupos de trabajo .....	40
Figura 8. Diagnóstico mediante la técnica del dibujo del problema .....	42
Figura 9. El Design Thinking en clases .....	45
Figura 10. Lluvia de ideas para el desarrollo del cuento .....	58
Figura 11. Guiones de los cuentos.....	64
Figura 12. Rúbricas de evaluación de las obras de teatro .....	65
Figura 13. Comparación de la capacidad visomotora .....	67
Figura 14. Comparación de la capacidad aplicada con cuerda.....	69
Figura 15. Comparación de la capacidad aplicada con sábanas .....	70
Figura 16. Comparación de la capacidad verbal .....	72
Figura 17. Técnicas de Educación Artística.....	73

## Índice de tablas

Tabla 1. Información general de la institución .....	28
Tabla 2. Instrumentos aplicados .....	29
Tabla 3. Dimensión visomotora .....	31
Tabla 4. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda .....	33
Tabla 5. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con sábana .....	35
Tabla 6. Evaluación de la creatividad verbal.....	37
Tabla 7. Resultados del SPSS de las categorías de EMUC .....	38
Tabla 8. Diagnóstico a los estudiantes.....	39
Tabla 9. Resultados del diagnóstico por grupos de trabajo.....	41
Tabla 10. Evaluación de la creatividad visomotora.....	66
Tabla 11. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con cuerda .....	68
Tabla 12. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con sábana .....	69
Tabla 13. Evaluación de la creatividad verbal.....	71
Tabla 14. Prueba de normalidad .....	72
Tabla 15. Prueba de fiabilidad.....	73

## Índice de tablas

Cuadro 1. Guía para la elaboración de una unidad didáctica .....	45
Cuadro 2. Plan de unidad.....	48
Cuadro 3. Planificación clase #1 .....	50
Cuadro 4. Guía fase empatiza - Dinámica cara y gestos .....	51
Cuadro 5. Guía fase empatiza – Mapa de empatía.....	52
Cuadro 6. Planificación clase #2 .....	53
Cuadro 7. Guía fase empatiza – Busca tu otra mitad.....	54
Cuadro 8. Guía fase empatiza – Juego de roles .....	54
Cuadro 9. Planificación clase #3 .....	55
Cuadro 10. Guía fase define – Cómo podríamos .....	56
Cuadro 11. Guía fase define – Juegos lúdicos Jenga y Twister .....	57
Cuadro 12. Planificación clase #4 .....	58
Cuadro 13. Guía fase Idea – Cuenta Cuentos.....	59
Cuadro 14. Planificación clase #5 .....	60
Cuadro 15. Guía fase Idea – Prototipo en bruto .....	61
Cuadro 16. Guía fase Idea – 3D en papel y origami.....	62
Cuadro 17. Guía fase Idea – Toolkit .....	62
Cuadro 18. Planificación clase #6 .....	63
Cuadro 19. Guía fase obra teatral.....	65

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, se ha incrementado “el interés por los estudios en creatividad debido a su significativo papel en múltiples ámbitos, tales como el artístico, científico, educativo u organizacional” (Pascale, 2005), con modelos y teorías que buscan captar su compleja y multifacética configuración, por lo que, se considera fundamental estimular la creatividad en los niños y niñas; una gran parte de los estudios revisados destacan la importancia que tiene la creatividad en el arte, la filosofía, la administración y la educación.

En el diagnóstico, se observó que los niños/as de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, presentaron escasa fluidez en la expresión artística y dificultades al momento de realizar las tareas académicas. “Cualquier individuo logra mejorar su creatividad independiente de su coeficiente intelectual” (López & Navarro, 2010) lo que es un aporte educativo fomentar la creatividad de los niños y niñas durante la etapa escolar, lo que a futuro les permitirá tener mayores fortalezas en su aprendizaje.

El presente proyecto, se desarrolla para mejorar el aprendizaje dentro y fuera del aula a los niños y niñas entre 8 y 10 años, que permita resolver problemas de la vida diaria que permite el desarrollo de la creatividad. “En las estrategias creativas el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales, el estudiante construye los conocimientos y desarrolla habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el profesor, en tal sentido resulta un aprendizaje, más atractivo y motivador” (Bolívar, 2018). Con una enseñanza creativa y caracterizada por ser activa, motivadora y dinámica.

“Las estrategias didácticas son herramientas que estimulan el aprendizaje de manera entretenida, activa y asertiva de tal forma que propician el aprendizaje efectivo en todos los estudiantes” (Aguirre, 2016); llamadas, también, “estilos de aprendizaje porque han sido desarrollados a través de la práctica y utilizar o ponerse en juego, tanto de forma consciente como inconsciente” (Vaverde, 2019).

En el presente estudio, el trabajo colaborativo, se ve fortalecido con la aplicación de todas las herramientas; quienes aprenden a socializar sus ideas, a compartir experiencias, a discutir y a poner en juego la creatividad; sin dejar de lado el trabajo autónomo mediante estrategias de aprendizaje que permiten reflexionar y poder autocorregirse.

En estudios recientes sobre estrategias, se hace “evidente que el pensamiento creativo es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, y busca, entre otros aspectos, desarrollar capacidades y habilidades de ideación, interacción, elaboración, competencia comunicativa, argumentación para expresar y defender los propios puntos de vista y el trabajo colaborativo” (D’Santiago & Gutiérrez, 2014); por otra parte, “la organización de técnicas en el ambiente educativo permiten a los alumnos acceder al desarrollo de nuevos conocimientos con la aplicación de herramientas interactivas que llevan a un aprendizaje constructivo” (Vaverde, 2019).

La creatividad con la que cuentan un sinnúmero de estudiantes es innata y con la educación esta, se desarrolla (Aguirre, 2016). La palabra creatividad aparece continuamente en los medios de comunicación colectiva y parece ser una herramienta muy considerable en diferentes campos de trabajo; entre otras cosas, “la creatividad, se relaciona fuertemente con la expresión del arte, la música, la ciencia y, se ha mencionado que sea una estrategia para renovar la educación y cambiar el futuro” (Corchero, 2014) en este contexto, las estrategias didácticas son complementarias al desarrollo de la creatividad del estudiantado y a su desarrollo social.

En pocas palabras, “estas estrategias permiten la innovación para la consolidación del trabajo colaborativo dentro o fuera del aula con el objetivo de fortalecer la integración e interrelación entre los miembros del equipo” (Vaverde, 2019).

Además, benefician el desarrollo de habilidades, “son una colección de actividades con carácter intencional que permiten: la elección, coordinación y aplicación de las habilidades que poseen los discentes, mediante la utilización de procedimientos; además, poseen una estrecha vinculación con la consecución del aprendizaje significativo; por ello, están basadas en los intereses de los discentes que propician el pensamiento crítico reflexivo” (Ávila, 2018).

Los estudios en el campo de la creatividad dan cuenta que la creatividad depende, también, de las oportunidades que brinda el contexto y el ambiente educativo y que la actividad creadora es el resultado de una serie de simbolizaciones, vivencias, asimilaciones de conocimientos, lo que concluye en “una síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos” (Krumm & Lemos, 2012)

Con este marco y prospectiva, varios profesores “han elaborado y aplicado en sus clases diferentes estrategias de carácter innovador y creativo, dichas estrategias buscan, entre otros aspectos, desarrollar capacidades y habilidades de ideación, interacción, elaboración, competencia comunicativa, argumentación para expresar y defender los propios puntos de vista, trabajo colaborativo, desempeño de roles, se caracterizan por ser estrategias orientadas al desarrollo de actitudes, valores, sensibilidad emocional y de persistencia en la tarea iniciada” (Santurnino, 2017). Lo que significa una alta implicación en el proceso de aprendizaje, así como la colaboración y el hecho de compartir las estrategias con los demás.

El aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso y la autoevaluación (González, 2015).

“La realidad social, educativa, creativa no son lineales, ni rígidas, ni estáticas, sino, por el contrario, se caracterizan por ser complejas, adaptativas, cambiantes, interactivas, deudoras de entornos y contextos socioculturales” (Santurnino, 2017). Por ello que el concepto de estrategia, se entiende como un proceso que, se organiza para conseguir el objetivo planteado.

“Un concepto amplio, abierto, flexible, interactivo y sobre todo adaptativo, aplicable tanto a la concreción de modelos de formación, de investigación, de innovación educativa, de evaluación, docencia o estimulación de la creatividad” (León, 2018). Las estrategias permiten generar las acciones para llegar a fomentar la creatividad de los niños y niñas durante la etapa escolar y que permitirá tener mayores fortalezas en su desempeño.

La estrategia añade a otros conceptos el hecho de poseer una legitimación y enfoque que proporciona direccionalidad y visión de conjunto a las acciones concretas a realizar, las estrategias son flexibles, creativas y adaptativas, “esto significa que el diseño inicial con modificaciones en función de los sujetos, contenidos, condiciones espaciotemporales, agrupamientos, situaciones nuevas que aparecen a lo largo del proceso” (Santurnino, 2017). Por lo que, se precisa aplicar estrategias que, se adapta a las circunstancias.

“Una estrategia no es solo acción, sino acción lleva a cabo por personas y en función de su grado de implicación, entusiasmo, convicción, la actitud de las personas implicadas juega un papel decisivo en la dinámica, clima, grado de satisfacción y resultados” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). De modo que, se requiere generar mayor comprometimiento de los alumnos y los docentes.

“En resumen, la estrategia didáctica comporta toma de conciencia de las bases teóricas que la justifican y legitiman, concreción de la intencionalidad o meta, secuenciación de acciones a realizar de forma adaptativa, determinación de roles o funciones de los agentes implicados, contextualización del proceso y consecución total o parcial de logros” (D´Santiago & Gutiérrez, 2014). Como, se desarrolla, se trata de establecer los efectos que puedan tener las estrategias didácticas creativas para mejorar el aprendizaje dentro y fuera del aula de niños y niñas entre 8 y 10 años.

En el estado del arte, se documenta cómo en diversas investigaciones, se han aplicado una serie de estrategias empleadas en el aprendizaje con estrategias tienen como objetivo estimular un desarrollo mayor de los estudiantes que permita potenciar la autonomía y desarrollar el pensamiento crítico.

Se propone “aplicar estrategias que ayuden al docente a apropiarse de la clase y a su vez al estudiante enriquecerse con mecanismos innovadores, que incentiven la empatía, facilitan el aprendizaje y generen un pensamiento creativo” (Aguirre, 2016). Facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y emplea la tecnología como un aplicativo fomenta la innovación y la manera de enseñar.

El actual reto de los docentes es “desarrollar el contenido formativo y de estrategias didácticas, capaz de hacer que los alumnos, se entusiasmen por aprender” (Santurnino, 2017). Esta sería la clave para plantear la acción docente de educación artística.

Varios factores influyen al momento de implementar las estrategias para el desarrollo de la creatividad; el estilo de vida, las emociones, el entorno natural y el desenvolvimiento social.

En la situación del problema, se considera a los estudiantes entre 8 y 10 años que viven en el sector rural de la Parroquia Izamba, esta parroquia aún conserva las características

de la ruralidad, en donde la mayor parte de su población, se dedica a la agricultura y su dinámica social están aún en torno a las costumbres religiosas, es por esto y para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, que, se ha planteado la necesidad de realizar un estudio de investigación que permita determinara los niveles de creatividad en estos niños/as, para desarrollar la creatividad a través de estrategias didácticas, al considerar la línea de investigación, se enmarca dentro del desarrollo e innovación curricular del desarrollo e innovación curricular enmarcado en los procesos didácticos y recursos educativos.

Los objetivos específicos de la investigación son:

- Mejorar el aprendizaje dentro y fuera del aula de los niños y niñas entre 8 y 10 años para que resuelvan problemas de la vida diaria.
- Aplicar estrategias creativas en el aula que ayuden a los estudiantes a tener un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales, que permita la construcción de los conocimientos y desarrollo de habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente
- Argumentar teórica y metodológicamente las estrategias didácticas que orienten el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar las estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad enfocando en crear una experiencia de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas
- Aportar a la innovación curricular, a la responsabilidad y la solidaridad dentro y fuera del aula, promoviendo la formación integral de los estudiantes

Se persigue adaptar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica a través de la asignatura de educación artística mediante la argumentación teórica y metodológicamente acerca de las estrategias didácticas que, se orientan al desarrollo de la creatividad.

Se plantea diagnosticar el nivel de creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández así en el transcurso de esta investigación, se analizaron tres aspectos de la creatividad: la inteligencia verbal, la habilidad visomotora y la inteligencia aplicada.

En el diagnóstico, se evidenció que los docentes de Educación Cultural y Artística carecen de materiales para trabajar la asignatura y en varios casos están desactualizados en cuanto a los conocimientos pedagógicos por lo que, se aplica estrategias didácticas tradicionalistas, y limita el desarrollo de la creatividad en los niños/as.

El reto es asumir a los docentes tradicionalistas es actualizar sus conocimientos, se considera que, se atraviesa la era de la información, la tecnología y el conocimiento; en cuanto a este aspecto, es necesario indicar que existen grandes avances en los diferentes campos, pero muy pequeños en el área de la educación.

Se persigue aplicar las estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad a través de la Educación Artística y evaluar el desarrollo de la creatividad mediante las estrategias didácticas aplicadas.

La propuesta consiste en aplicar estrategias creativas en el aula que ayuden a los estudiantes a tener un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales, “que permita la construcción de los conocimientos y desarrollo de habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente” (Muñoz, 2019). Por lo que, se aplica estrategias innovadoras que existen actualmente basadas en tecnologías emergentes.

“Cada vez aparecen nuevos recursos educativos apoyados por la tecnología que fomentan la innovación en el aula, en este contexto los maestros afrontan nuevos retos para cambiar rutinas e inercias pedagógicas tradicionales en aulas dinámicas e interactivas, estos recursos tecnológicos y revolucionan la manera de enseñar en el aula, no sólo en el contenido sino, también, en la retención del conocimiento y experiencia del estudiante” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). La línea de investigación está enmarcada dentro del desarrollo e innovación curricular que detallan y argumentan teórica y metodológicamente las estrategias didácticas que, se orientan al desarrollo de la creatividad.

En presente trabajo, también, busca argumentar teórica y metodológicamente las estrategias didácticas que orientan el desarrollo de la creatividad, que contri así a la misión de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández que es formar niños y niñas capaces de enfrentar y resolver con éxito los retos del convivir social, en un marco de justicia y solidaridad., se aplica la innovación de procesos didácticos y recursos educativos Adaptar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica a través de la asignatura de educación artística.

Una vez realizado el diagnóstico del nivel de creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, la investigación persigue aplicar las estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad con enfoque en crear una experiencia de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas, dentro de la planificación, se emplean herramientas para lograr el incremento de la creatividad versátil y adaptable a las necesidades.

El propósito, por tanto, es adaptar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica a través de la asignatura de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, así como evaluar el desarrollo de la creatividad mediante las estrategias didácticas aplicadas.

Por otra parte, “las estrategias metodológicas colaborativas que, se proponen aporten a la innovación curricular, a la responsabilidad y la solidaridad dentro y fuera del aula, que promueve la formación integral de los estudiantes” (Vaverde, 2019). En base a lo antes señalado las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica a través de la asignatura de Educación General y Artística aportan a la innovación curricular.

“La creatividad equivale a un espíritu emprendedor para engendrar algo nuevo que impulsa a romper convenciones, ideas estereotipadas, modos generalizados de pensar y actuar” (Fernández, 2016). Por lo que, se fundamenta en el hecho que los niños y niñas son creativos por naturaleza.

La educación tiene como “finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y

utilización de los conocimientos, las técnicas, los saberes, las artes y la cultura, por lo que les compete a todas las instituciones, los programas, las políticas, los recursos y los actores del proceso educativo” (Correa, 2014). La creatividad resulta con el desarrollo de ideas concretada en el proceso de enseñanza.

“La enseñanza de los conceptos creativos ayuda al profesor a experimentar y reconocer progresivamente las eventuales diferencias de los estudiantes en términos cognitivos y emocionales; a su vez, las etapas de experimentación, observación y conceptualización posibilitan al estudiante construir su propio aprendizaje sobre conceptos creativos complejos” (León, 2018). Como todas las capacidades humanas, la creatividad sería desarrollada y mejorada a través de diferentes estrategias, aún más en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Por otra parte, “la participación coordinada del estudiante, maestro y padre de familia juega un papel indispensable en la enseñanza del estudiante de educación básica elemental, pues todo el conocimiento que adquiriera en este nivel servirá como base para su formación superior” (Aguirre, 2016). La enseñanza constituye una vía que propicia un acercamiento a la actividad investigativa y estimula el desarrollo de la seguridad, independencia y originalidad.

“Con una educación adecuada, si, se estimula y da libertad de acción, se comprobaría que su inteligencia y creatividad es mucho más amplia, una educación creativa permite crear nuevas competencias, habilidades y estrategias de trabajo” (Velásquez & Molina, 2010). Así la relevancia es generar diferentes estrategias que contribuyan a fortalecer el proceso creativo dentro del aula de clase de los estudiantes.

“La actividad artística es una de las máximas expresiones de la creatividad en los diferentes ámbitos del desarrollo humano al ser una de las variables más asociadas a la creatividad” (Krumm & Lemos, 2012); por ello, se enfocó la creatividad a través de la implementación de estrategias didácticas en la asignatura de Educación Cultural y Artística como un reto para los docentes en la era de la información y comunicación.

“Las estrategias didácticas referidas al alumno, señala el problema a resolver, al ser sumamente abierto permiten soluciones de variada naturaleza” (León, 2018). La creatividad, se desarrolla y mejora a través de estrategias pedagógicas innovadoras, que

son indispensables la aplicación de metodologías de enseñanza que, se armonicen con las actuales tecnologías.

La línea de investigación se enmarca en el desarrollo e innovación curricular, considerado en el desarrollo e innovación curricular, procesos didácticos y recursos educativos.

Además, se aplicó una evaluación multifactorial para medir la creatividad, una encuesta sobre técnicas artísticas, herramientas sobre el dibujo del problema y varias técnicas con el fin de realizar un diagnóstico alrededor del problema.

Esta fue realizada con un enfoque mixto con alcance de tipo descriptivo y correlacional, durante la investigación, se emplearon instrumentos que permitieron medir la creatividad y una rúbrica para establecer la valoración.

## **CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1. Creatividad y su desarrollo**

La investigación, se enmarca en abordar el estado actual del conocimiento en el campo creativo y una nueva perspectiva de lo planteado por diferentes autores en la aplicación de estrategias didácticas para desarrollar la creatividad dentro del área educativa de los estudiantes de primaria con edades entre ocho y once años.

“El talento creativo es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras, debido a factores culturales y genéticos, actúa en conjunto con el pensamiento crítico para encontrar soluciones nuevas ante los problemas que, se presentan” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016). Los factores culturales en los que, se desenvuelven los niños/as de estudio de investigación está dado por el entorno que les rodea; la población que predomina es la mestiza según el censo de 2010 y su principal actividad económica es la agricultura según el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del GAD de Izamba de 2015, además, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural reconoció como patrimonio cultural de esta Parroquia la celebración de la fiesta del Corpus Cristi, las coronas de difuntos y el juego de la pelota nacional.

En otra línea, “se considera a la creatividad como patrimonio de pocas personas, su argumento, se fundamenta en la diferencia cualitativa de la producción creativa, en donde el proceso creativo surge de la conjunción de procesos de los que no todos son capaces” (Pascale, 2005).

Según (Bolívar, 2018), la inteligencia lingüística verbal permite usar las palabras de manera efectiva en forma oral o escrita, dicha inteligencia, se ve muy desarrollada en escritores, poetas, periodistas y oradores.

Se tendría en cuenta que “cada persona aprende a su ritmo y de formas diferentes, no obstante, las organizaciones diseñan esquemas generales para desarrollar competencias en su capital humano, basado en los esquemas de aprendizaje que potencializan sus procesos cognitivos” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016). En la investigación, se encontró que

los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística no aplican al iniciar el año académico un diagnóstico de los estilos de aprendizaje de los niños/as, y desarrolla las estrategias de aprendizaje de forma generalizada.

Muchos podrán considerar que no es necesario realizar un diagnóstico para identificar los diferentes estilos de aprendizaje en los niños/as y establecer estrategias didácticas para desarrollar la creatividad, sin embargo, “la creatividad es una de las funciones psíquicas de orden superior, es esta una de las mayores diferencias entre el ser humano y los otros seres vivos” (Acosta & Noel, 2017). A la creatividad, se la considera como una herramienta clave en el desarrollo del potencial de los niños y de las niñas, por lo que este estudio aporta al desarrollo de la creatividad mediante estrategias que les permitan a los niño/as “aprender con hechos”.

La creatividad para (Chacón A. Y., 2005) adquiere una importancia primordial dentro del desarrollo humano de acuerdo con los diferentes enfoques de investigación y los diversos modelos conceptuales que, se han propuesto en los resultados de las innumerables investigaciones sobre creatividad.

“En los primeros años es vital el desarrollo de la inteligencia es ahí donde, se forman estructuras neuronales que permitirán el fortalecimiento y ejecución de los diferentes tipos de inteligencia que posteriormente serán utilizados en el aprendizaje de nuevas habilidades” (Corchero, 2014). Razones como esta llevaron a que, en la investigación, se considerara a los niños/as con edades entre los 8 y 11 años, que estén en la asignatura de educación cultural y artística, el Ministerio de Educación considera que esta asignatura tiene un enfoque centrado en la formación integral del ser humano.

“La coordinación viso motriz implica actividades de movimientos controlados, aplicada desarrolla mucha precisión, donde, se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea de ojo, mano, dedos, se emplean acciones de cortar, pintar, rasgar o pegar” (Fernández, 2016).

Al hablar de “creatividad, se habla de pensamiento creativo, de desarrollar nuevas ideas que con originalidad permitan encontrar soluciones diferentes a problemas comunes que, se presentan en la vida diaria” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016), por lo que pretende

desarrollar expresiones que fomentan el desarrollo de todos sus sentidos en las dimensiones visomotora, inventiva, aplicada y verbal.

Las estrategias didácticas son un sistema que resulta de la inteligencia verbal con “la interacción del dominio, el ámbito y la persona, y que constituye una evolución en la cultura” (Pascale, 2005). Las estrategias didácticas propuestas en esta investigación comparten este propósito, pues el diagnóstico realizado en los niños/as de entre 8 y 11 años de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández a través de la asignatura de Educación Artística reflejó limitaciones en el desarrollo de la creatividad.

Existen personas que desarrollan más la creatividad que otras, “suele decirse de estas personas son geniales, debido al gran valor de lo que son capaces de hacer dentro de diversos campos ya sean científicos o sociales, lo que evidencia el universo bio-psico-social del ser humano” (Acosta & Noel, 2017) por lo que en la investigación, se consideró los estilos de aprendizaje de los estudiantes, es de vital importancia al momento de planificar e impartir clases para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños/as; de esta manera las actividades de aprendizaje serán particularizadas al momento de aplicarlas.

“Es piedra angular para la comprensión de la creatividad el desarrollo de la inteligencia aplicada que refiere a un proceso que resulta en una idea o producto que es reconocida y adoptada por otros; o sea, que es un fenómeno construido en la interacción entre el productor y una audiencia” (Pascale, 2005).

“Algunas manifestaciones creativas del ser humano, se consideran enigmáticas, o mágicas que consideran ser capaces de crear cosas fenomenales” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019)

“El tratar a la creatividad exclusivamente como un proceso mental no hace justicia al fenómeno de la creatividad, que es tanto social y cultural, como psicológico; esto es, la creatividad no, se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural” (Pascale, 2005) es por esto que, se consideró a la asignatura de Educación Cultural y Artística como el medio a través del cual, se emplea estrategias didácticas, pues a través de esta asignatura, se vincula el entorno natural y social con la educación.

Elaborar algo nuevo significa “crear, añadir valor, en algunas personas, se desarrolla más la creatividad que otras, suele decirse de estas personas que son geniales, debido al gran valor de lo que son capaces de hacer dentro de diversos campos ya sean científicos o sociales” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016)

“La creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación, los tres subsistemas son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo” (Pascale, 2005) lo que en la vida diaria les permitirá una mejor resolución y desempeño de sus labores y métodos de aprendizaje.

“La enseñanza creativa constituye una vía que propicia un acercamiento a la actividad investigativa y en consecuencia estimula el desarrollo de la perseverancia, la seguridad, la independencia, la flexibilidad y la originalidad para el desarrollo del talento humano” (Acosta & Noel, 2017). En la investigación, se plantea mejorar estos aspectos en los niños/as a través del fortalecimiento de las competencias docentes del personal que imparte clases de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, pues las estrategias didácticas, se enmarcan en la enseñanza creativa.

“El proceso creativo a nivel de la persona no es lineal sino recurrente y de distintos tiempos según los temas que, se trata; a veces, una idea creativa incluye una intuición profunda y un número incalculable de otras menores; otras veces, la intuición básica aparece paulatinamente, en destellos separados e inconexos, luego de una larga incubación” (Pascale, 2005)

“Es una forma de pensar que combina el conocimiento y comprensión del contexto en el que surgen los problemas, la creatividad sirve para presentar propuestas novedosas de solución y la racionalidad para confrontar dichas soluciones creativas con los límites que la realidad impone” (González, 2015)., se vuelve entonces por una parte fundamental fortalecer el conocimiento, sin embargo, es este conocimiento el que limitadamente alcanzan los niños/as de entre 8 y 11 años de séptimo año de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández así, se reveló en el diagnóstico.

Existe una relación entre motivación y creatividad pues la persona que, se auto realiza, se caracteriza por un caudal motivacional de extraordinaria fuerza, así la creatividad es “un conjunto de capacidades intelectuales y rasgos de la personalidad que, se manifiesta en la invención de múltiples alternativas, en la solución de problemas y en el desarrollo de nuevas ideas” (Acosta & Noel, 2017). Estos conceptos permiten construir el proceso enseñanza, aprendizaje y adapta a las necesidades de los participantes y activa la creatividad de los alumnos que requieren “inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones, la creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral que mejora el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje” (Aguirre, 2016).

## **1.2. Estrategias didácticas**

“El término estrategia proviene del ámbito militar y significa literalmente el arte de dirigir las operaciones militares, la estrategia ha sido transferida, por supuesto creativamente al ámbito de la educación, en el marco de las propuestas de enseñar a pensar y de aprender a aprender” (Guerrero, 2014).

Las estrategias didácticas son instrumentos con cuya ayuda potencia las actividades de aprendizaje en las aulas. “El docente emplea diversas estrategias, se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión; las estrategias son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica que propicia la participación del alumno” (Guerrero, 2014). En la investigación, se dio énfasis a la planificación de las estrategias didácticas pues éstas no sean improvisadas; la planificación de clase será entonces la que garantice en mayor medida la implementación de las estrategias didácticas que contribuye significativamente al logro de los objetivos.

(Feo, 2010), manifiesta que las estrategias didácticas son métodos, técnicas y actividades por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente

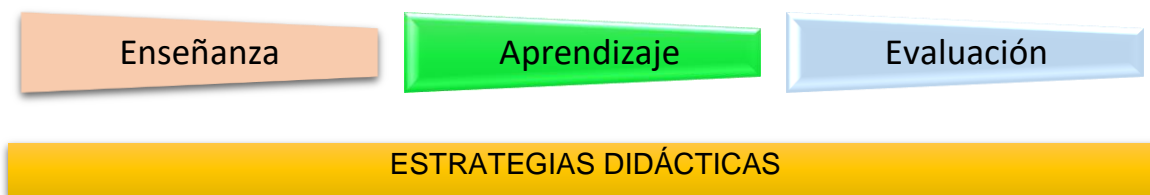
para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje, y adapta a las necesidades de los participantes.

“Por medio de las estas estrategias, se introduce elementos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros que permiten generar un ambiente favorable para que el estudiante sienta interés y motivación por lo que aprende” (Guerrero, 2014). En esta investigación las estrategias didácticas, se complementarán con la tecnología en sintonía con los avances de la ciencia y el entorno cultural.

En este sentido, la enseñanza basada en estrategias es “un complemento, en donde los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (González, 2015).

Revisados varios autores, “se acoge que las estrategias didácticas, se clasifican en estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación” (Feo, 2010).

**Figura 1. Clasificación de estrategias didácticas**



Fuente: Feo (2010).

Así, se encuentra que las principales estrategias son: “el aprendizaje basado en problemas, estudio de casos, lectura comentada, debate, juego de roles, dinámica de grupo, juegos de simulación, rompecabezas, diarios de diálogo y teatralización” (Vaverde, 2019). De entre estas estrategias, “muchos autores hacen referencia al aprendizaje basado en problemas, se considera que ayuda al estudiante a aprender a analizar, indagar y utilizar información para integrarla a su conocimiento” (Ávila, 2018).

Si, se habla del aprendizaje, “la investigación evidencia que existen prácticas docentes que provocan una mayor participación de los estudiantes, y da lugar a un trabajo motivador que estimula el pensamiento creativo e innovador, que potencia su autonomía y facilita el aprendizaje de competencias transversales y profesionales” (González, 2015).

Son esas prácticas docentes que la presente investigación intentará fomentar a través del empleo y evaluación de las estrategias didácticas; así el diagnóstico reveló un escaso conocimiento y aplicación de estrategias didácticas.

Según (Bolívar, 2018), el estudio de casos, se favorece el desarrollo de habilidades entre las que, se resalta la capacidad de análisis, síntesis y evaluación de la información, a la vez, posibilita el desarrollo del pensamiento crítico y el trabajo en equipo, además, afirma rasgos personales como actitudes y valores éticos.

Para (Vaverde, 2019), la lectura comentada propicia el diálogo activo permanente para una interacción y aventura compartida; en esta los estudiantes relacionen el tema tratado con su experiencia personal, la estrategia del debate es utilizado para el inter-aprendizaje el docente presenta la información y propicia la activación de conocimientos previos, para luego organizar trabajos en equipo, a los mismos que, se les presentará una versión distinta, posteriormente defenderán y refutarán dichas versiones.

“El juego de roles es una estrategia dinámica de grupo que incentiva la generación de relaciones sociales y la empatía entre los diferentes alumnos, donde intervienen diversas posturas que tienen que ser combinadas” (Fernández, 2016). Por lo que, se aplica la representación de diferentes papeles dentro de situaciones para la creatividad de los niños y niñas durante la etapa escolar lo que a futuro les permitirá tener mayores fortalezas en su aprendizaje.

“Los juegos de simulación facilitan el aprendizaje, pues representa un modelo simplificado de la realidad mediante el empleo de juegos basados en tableros o cartas y emplea la tecnología con juegos de computadora los cuales están orientados a la temática de aprendizaje” (De la Torre & Violant, 2020). Por ello, se consideró a la asignatura de Educación Cultural y Artística como el medio a través del cual, se emplea estrategias didácticas.

“El juego didáctico, se define como una actividad de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una intervención activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo, se transforma en una experiencia feliz” (Aguirre, 2016). A través del juego, se vincula el entorno natural y social con la educación.

“Los rompecabezas permiten motivar a los estudiantes y procesar la información con suficiente profundidad para enseñársela a los compañeros” (Vaverde, 2019). Los juegos permiten a los alumnos practicar la lengua en un contexto real, de forma natural, por lo que, se tendrán que activar y desarrollar las estrategias lúdicas.

Al analizar los diferentes criterios “se anota que el pensamiento lúdico, se desarrolla a través de los juegos, que permiten un desarrollo desde las etapas de planteamiento de objetivos y análisis de la situación actual, y pasa por la divergencia o generación de ideas, hasta la convergencia en soluciones prácticas” (González, 2015). Este tipo de praxis enfocada al presente trabajo es importante para romper las barreras, mejorar la comunicación y generar un pensamiento creativo.

“Los diarios de diálogo posibilitan conectar el trabajo de la asignatura con la vida personal de los estudiantes e interactuar entre ellos y la teatralización consiste en la representación de una determinada historia, situación o hecho” (Ávila, 2018). Por lo que, a través de esta asignatura, se vincula la creatividad con la educación.

En la investigación, se propone implementar algunas estrategias que le ayuden al docente a apropiarse de la clase y a su vez al estudiante a enriquecerse con mecanismos innovadores, y facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.

A las estrategias de aprendizaje, se las define como todos aquellos procedimientos que realiza el estudiante de manera consciente y deliberada para aprender; es decir, “emplea técnicas de estudio y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar, dichos procedimientos son exclusivos y únicos del estudiante pues cada persona posee una experiencia distinta ante la vida” (Feo, 2010). Debido a estas consideraciones la investigación considera el ambiente escolar como el mejor lugar para desarrollar y potenciar las habilidades cognitivas, así las estrategias de aprendizaje aplicables en todas las áreas, en la asignatura de Educación Cultural y Artística, se muestra propicio dedicar con mayor énfasis el desarrollo de las habilidades cognitivas.

Las estrategias innovadoras basadas en tecnologías emergentes “aborda el significado de profesor innovador y creativo, nadie duda hoy que la enseñanza está en un momento de transformación y búsqueda de un nuevo sentido del conocimiento urgido por la realidad social” (Santurnino, 2017). Una realidad que, se generó aún más desde la nueva realidad de enseñanza en momentos de pandemia.

“Los procesos de cambio que afectan a la sociedad en general y a la educación en particular, la marcha imparable de la globalización económica y socialización del conocimiento hacen pensar que la creatividad tiene un lugar destacado en este proceso de transformación, si la creatividad, se alimenta de problemas, crisis y situaciones de cambio, estamos en un momento propicio para recurrir a este potencial humano” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). Lo que conlleva a una enseñanza basada en el uso de tecnología por los profesores a direccionada a una enseñanza en la actividad formativa de los estudiantes.

“La creatividad, es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, por cuanto es el alumno, el que muestra la adquisición de las competencias convenidas en cada una de las carreras, es este sentido de globalización del aprendizaje es una consecuencia inmediata de esta transformación” (Aguirre, 2016). Los docentes tienen el desafío de ser competentes en su ámbito y capaces de analizar y resolver los problemas y proponer mejoras.

Bajo esta consideración, “el profesor es algo más que un transmisor y evaluador de conocimientos, hoy resulta arcaica la imagen del profesor que lee la lección del libro de texto mientras los alumnos escuchan o escriben, del que, se limita a dictar mientras los alumnos copian, del que siempre como única estrategia la exposición” (Santurnino, 2017).

“Se describe las experiencias de innovación educativa en el aula mediante la metodología Design Thinking, que introduce el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas y pensamiento de diseño para su aplicación didáctica” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). Que persigue que los niños/as aprendan a socializar sus ideas, a compartir experiencias, a discutir y a poner en juego la creatividad; sin dejar de lado el trabajo autónomo y el trabajo asistido por el profesor en el aula.

“La autoevaluación es considerada una estrategia de aprendizaje metacognitiva, que actúa en la concentración en el proceso de aprendizaje, permiten que el estudiante compruebe el conocimiento alcanzado y reflexione en sus limitaciones o errores para poder autocorregirse” (Aguirre, 2016). Lo que permite reconocer progresivamente las eventuales diferencias en las etapas de experimentación, observación y conceptualización.

En pocas palabras, “estas estrategias permiten la innovación para la consolidación del trabajo colaborativo dentro o fuera del aula con el objetivo de fortalecer la integración e interrelación entre los miembros del equipo” (Vaverde, 2019). Así la participación coordinada del estudiante, maestro y padre de familia juega un papel indispensable en la enseñanza.

Además, benefician el desarrollo de habilidades, son una colección de actividades con carácter intencional que permiten: la elección, coordinación y aplicación de las habilidades que poseen los discentes, mediante la utilización de procedimientos, además, “poseen una estrecha vinculación con la consecución del aprendizaje significativo; por ello, están basadas en los intereses de los discentes que propician el pensamiento crítico reflexivo” (Ávila, 2018). La enseñanza de los conceptos creativos ayuda al alumno a construir un aprendizaje sobre conceptos creativos y estimula el desarrollo de la originalidad.

### **1.3. Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad**

La educación artística es un método de enseñanza que ayuda a los estudiantes a canalizar sus emociones por medio de expresiones artísticas

En la actualidad dentro del área de la educación artística hay una clara necesidad de encontrar un modelo metodológico integrador, que, además, de los objetivos desarrollados por medio de la práctica tengan en cuenta el momento social cambiante; “el aprendizaje activo del que forma parte el design thinking, se caracteriza por estimular al alumnado a generar sus propias soluciones, conceptos y teorías a diversas situaciones” (Ramos, 2020).

El presente estudio sin duda aportará al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, con estrategias que proponen un aprendizaje activo a través de experiencias innovadoras.

“El principal objetivo de la experiencia de innovación docente implica aplicar estrategias de aprendizaje que potencien la innovación y la creatividad en los estudiantes en la creación de proyectos colaborativos” (González, 2015).

“El design thinking es una metodología que impregna todo el espectro de actividades de innovación con un espíritu de diseño centrado en el hombre” (Bolívar, 2018).

Con la estrategia del desing thinking los profesores cambian la concepción del trabajo como algo rígido con una entrega final y definitiva, por un proceso de gestión del aprendizaje basado en la experiencia; por lo tanto, “la evaluación no tiene como resultado final una calificación, más los profesores valoran el proceso de aprendizaje del equipo que permite el fracaso como máxima estrategia el aprender” (Gaxiola, 2015).

Entra aquí en juego la evaluación formativa de los estudiantes que los docentes de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández que, se ha aplicado, así los estudiantes obtienen retroalimentación que les permite encausar su aprendizaje, con la asistencia del profesor.

“Design thinking es un enfoque colaborativo, de resolución de problemas y centrado en el ser humano, que reduce riesgos y aumenta las posibilidades de éxito y usa diferentes tipos de inteligencias como la integral, emocional y experimental” (Ramos, 2020), así en clase esta es una manera de resolver los problemas creativamente.

La estrategia “Design thinking centra sus esfuerzos en empatizar con los usuarios y su problema, es un proceso donde los integrantes de los equipos aprenden y, se acercan constantemente a la mejor solución” (Gaxiola, 2015), de esta manera, se genera ideas creativas a través de instrumentos de aprendizaje.

Es importante aclarar que el proceso de observar, idear, crear, prototipar y validar se repite cuantas veces sea necesario, para aprender en cada paso hasta encontrar la mejor solución, también, hay que resaltar que el proceso no es lineal; es decir, “la retroalimentación

constante es la parte clave para fracasar y aprender, para aprender y cambiar, para aprender y evolucionar, para aprender a aprender” (Gaxiola, 2015). En el presente estudio, se propone fortalecer las competencias docentes de los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística, con esta metodología interactiva, de tal manera de potenciar la creatividad en los niños/a para mejorar su proceso de enseñanza - aprendizaje en esta y otras asignaturas.

“La capacitación, el entrenamiento y el aprendizaje organizacional, hacen parte de los aspectos que más, se destacan dentro del enfoque de la gestión por competencias, demuestra claramente que sólo la docencia avanza a través de individuos que aprenden; lo que indica que no existe aprendizaje organizacional sin aprendizaje individual” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016).

Efectivamente, los docentes están llamados a atender a la diversidad juvenil y eliminar las barreras mentales y sociales de la juventud, crean más bien condiciones para el acceso y la participación de todos; como toda propuesta, esta requiere ser evaluada, reajustada y actualizada luego de un tiempo de ejecución, para así renovar constantemente (Vaverde, 2019), lo que permite estar continuamente renovado.

Aquí, se vuelve imprescindible contar con un plan anual de capacitación docente, en donde la institución de facilidades para que sus docentes fortalezcan sus competencias docentes; en esta investigación, se conoció que la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández no cuenta con políticas internas de capacitación y tampoco con un plan.

Para (Correa, 2014), la educación tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de los conocimientos, las técnicas, los saberes, las artes y la cultura, por lo que les compete a todas las instituciones, los programas, las políticas, los recursos y los actores del proceso educativo.

“La creatividad supone conceptos complejos por lo que resultan esenciales las estrategias didácticas para su enseñanza y aprendizaje, en diversos programas de formación relacionados con el desarrollo de ideas, se ha apreciado la dificultad de enseñar” (León,

2018). Más para (Fernández, 2016), la creatividad, concretada en el proceso de enseñanzas integral trata de ser desarrollador y creativo por medio del tratamiento dialéctico.

Señala (León, 2018), que todas las capacidades humanas, la creatividad sea desarrollada y mejorada a través de diferentes estrategias, aún más en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Las estrategias didácticas referidas al alumno, señala el problema a resolver, al ser sumamente abierto permiten soluciones de variada naturaleza.

Por otra parte, “la participación coordinada del estudiante, maestro y padre de familia juega un papel indispensable en la enseñanza del estudiante de educación básica elemental, pues todo el conocimiento que adquiriera en este nivel servirá como base para su formación superior” (Aguirre, 2016). Así la enseñanza de los conceptos creativos ayuda al profesor a experimentar nuevas estrategias didácticas.

Para (León, 2018), los docentes reconocían progresivamente las eventuales diferencias de los estudiantes en términos cognitivos y emocionales; a su vez, las etapas de experimentación, observación y conceptualización posibilitan al estudiante construir su propio aprendizaje sobre conceptos creativos complejos.

“La enseñanza creativa en los docentes constituye una vía que propicia, un acercamiento a la actividad investigativa que estimula el desarrollo de la perseverancia, la seguridad, la independencia, la flexibilidad y la originalidad para el desarrollo del talento humano” (Acosta & Noel, 2017). Más los docentes generalmente desconocen los beneficios de incorporar a la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

“Existen prácticas docentes que estimulan una mayor participación de los estudiantes, da lugar a un trabajo motivador que generan una experiencia de innovación educativa en la enseñanza de la ingeniería y del diseño, en donde, se han aplicado estrategias de enseñanza” (González, 2015) razón por la que en la presente investigación, se hace énfasis en la participación de los estudiantes, en el trabajo colaborativo y en la vinculación del entorno.

El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular, “para que las personas sean creativas están motivadas por los progenitores que provean espacios.

donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas descansar y desarrollara la vez su talento” (Acosta, Batista, & Suárez, 2016)., involucrar a los padres de familia en el proceso de enseñanza de los niños/as es indispensable.

“Las estrategias facilitan de forma eficaz la incorporación de la educación dentro del plan de vida y relacionan el desarrollo personal con el progreso colectivo, mediante la vinculación de la vida de cada individuo, se contribuye al desarrollo del bienestar común en el ambiente educativo” (Bolívar, 2018). La implementación de estrategias educativas es una tarea desafiante para el docente, implica dejar atrás un sistema tradicional de educación.

Para (Ávila, 2018), los docentes tienen el compromiso superar la planificación y el miedo de perder la sintonía de un contenido, la falta de material preparado para usar en las clases y la resistencia al trabajo colaborativo. Por lo que la investigación propone planes de clase para que los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística implementen en el aula estrategias educativas,

“Este aprendizaje, se ve como un esfuerzo individual que, se facilita por la participación de un grupo; mediante la distribución de sub tareas para realizar las tareas establecidas, existe un menor o mayor grado de planificación conjunta o distribución de responsabilidades y de división de la tarea entre los miembros del grupo” (Vaverde, 2019) aspecto, también, considerado en la presente investigación en los planes de clase, así, se presentan varias actividades educativas en donde, se dividen las tareas entre los integrantes del grupo.

Para (Vaverde, 2019), las estrategias colaborativas son las diversas formas o maneras de manejar situaciones diarias, utilizadas por los docentes sirven para crear un ambiente acogedor para los estudiantes y mejorar el desenvolvimiento académico.

Las estrategias sociales como “la cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda y aclaraciones permiten la interacción en un contexto real, los alumnos necesitan colaborar, hablar entre sí, comprenderse mutuamente” (Aguirre, 2016). Los talleres grupales enriquecen el grupo estudiantil pues cada niño tiene diferente forma de aprender.

Por ello, “se vuelven relevante trabajar las competencias transversales, así como las profesionales, por otra parte los estudiantes aprenden al construir nuevas ideas o

conceptos, se basa en sus conocimientos actuales y previos y, se sienten más motivados al tener un papel activo en la planificación de su propio aprendizaje” (González, 2015). En la presente investigación, también, se consideró la planificación de la clase los conocimientos actuales y previos de los niños/as, considera que estos, se encuentran ya el séptimo año de educación básica.

Dado que la creatividad y la innovación no sólo es una capacidad sino, también, una habilidad, es una actitud ante las personas y los hechos, “el profesor creativo posee unas características en las tres dimensiones presentes en educación: ser, saber y hacer, dicho con otras palabras, actitudes flexibles, dominio de los contenidos y su adaptación a los destinatarios, habilidad didáctica” (Santurnino, 2017), así el profesor innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas.

“En los actuales momentos el profesor ya no sólo tolera los cambios, sino que está abierto a ellos más que otras personas; está receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores; valora el hecho diferencial” (Bolívar, 2018), en este contexto los docentes, se adaptarían fácilmente a lo nuevo.

Los docentes tienen carácter innovador y creativo hacia la enseñanza, inducen a los estudiantes hacia el autoaprendizaje quienes “disfrutan aprender porque hacen aportaciones personales, porque crean o recrean los aprendizajes, porque existe un reconocimiento externo y una satisfacción interna, bajo estas consideraciones, la creatividad docente radica en dejar huella, dejar impronta, de modo que pasado el tiempo aún, se recuerda a aquellos maestros o profesores que transmitieron algo más que información” (Santurnino, 2017). Estas cualidades de los docentes permiten generar un ambiente de aprendizaje, espontaneidad y colaboración.

Para (Aguirre, 2016), la educación actual ha tomado un enfoque más participativo del estudiante, donde el maestro, se convierte en tutor y direcciona al niño a que él mismo descubra y, se inquiete por el aprendizaje de nuevos conocimientos. Así el design thinking nutre de la capacidad para ser intuitivo y construir nuevos conocimientos.

Para (Castillo, Alvarez, & Cabana, 2014) “el desing thinking, no solo, se centran en la creación de productos y servicios, se basa en la capacidad para: ser intuitivo, reconocer

patrones, construir ideas con significado emocional, funcional, y expresarse". En este contexto sea aplicado en el área educativa como herramienta didáctica.

Dentro de la metodología de Design Thinking, se utilizan varias herramientas, que persiguen el incremento de la creatividad como, a continuación, se describe lo que varios autores han desarrollado sobre el tema.

La herramienta "cómo podríamos" es muy útil para organizar varias preguntas que facilitan una lluvia de ideas para llegar a solucionar una problemática, el "cuenta cuentos" ayuda a explicar una idea o a dar una solución a un problema por medio de la narración de un cuento (Guerra, 2017). Lo que permite generara el desarrollo de competencias y habilidades.

"El Game Thinking es una herramienta en la que, se dispone de una caja con herramientas en el inicio de cada proyecto, es versátil y está listo para adaptarse a las necesidades que surjan" (Pedraz, 2020). Esta orientación hace hincapié en estrategias innovadoras basadas en tecnologías emergentes como la palanca esencial para llevar a cabo el cambio de los contenidos tradicionales.

"Toolkit, es una herramienta que ayuda a llegar a un objetivo concreto con el aporte de materiales auxiliares, permite diseñar un kit que, se utilizan en cualquier fase del proceso del Design Thinking" (Arias, Jadán, & Gómez, 2019)., se requiere que los docentes generen una enseñanza innovadora y creativa con el uso de kits materiales creados por los estudiantes a medida de sus necesidades.

"Un Mapa mental es la forma más sencilla de gestionar el flujo de información entre el cerebro y el exterior, es un instrumento eficaz y creativo para tomar notas o planificar los pensamientos" (Campos, 2005). Dado a los recursos tecnológicos han revolucionado la manera de enseñar en el aula y genera métodos tradicionales nuevas experiencias en profesores y estudiantes.

"El diagrama de espina de pescado es un diagrama de causa-efecto que, se utiliza para identificar las causas potenciales o reales de un problema, los diagramas de espina de pescado servirían de estructura para debates de grupo sobre las posibles causas de un problema" (Guerra, 2017). En esta técnica fomenta la innovación en el aula, en este

contexto los maestros afrontan nuevos retos para cambiar rutinas pedagógicas tradicionales en aulas dinámicas e interactivas.

La técnica del “storytelling presenta ventajas competitivas que, se le atribuye a la carga emocional y, se logra que interpretemos el sentido del mensaje de una manera más rápida y profunda” (Vázquez, 2016). Este es ejemplo de que cada vez aparecen nuevos recursos educativos que permiten interiorizar el sentido del mensaje.

“Las estrategias de evaluación son todos los procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de las metas de aprendizaje y enseñanza” (Feo, 2010). La evaluación permite conocer las falencias y mejorar las habilidades en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

En este capítulo, se desarrolla un conjunto de procedimientos, con la finalidad de dar respuesta a la pregunta científica que establece una relación clara de cada una de las etapas que, se desarrolla.

### **2.1. Enfoque y tipo de investigación**

La investigación, se realizó con un enfoque mixto, el alcance es de tipo descriptivo-correlacional, los instrumentos que, se utilizaron fueron la Evaluación Multifactorial de Creatividad (EMUC), una encuesta sobre técnicas artísticas y la técnica Philips 6/6 la técnica de los 5 ¿por qué?, aplicada a estudiantes y la herramienta dibujo de problema aplicada a docentes.

Así, la aplicación del enfoque mixto en la presente investigación permitió conocer por una parte los niveles de creatividad de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Julio Enrique Fernández” de la Parroquia Izamba y por otra, el grado de conocimiento de los docentes encargados de impartir la asignatura de Educación Cultural y Artística.

La modalidad utilizada en el proyecto está orientada bajo un enfoque cuali-cuantitativo el análisis, se lo realizó a través de la recolección de datos por medio de una prueba antes y otro después de aplicar la estrategia para poder contrastar la funcionalidad de este (Chango, 2020)

El alcance descriptivo – correlacional permitió realizar el análisis del fenómeno educativo estudiado en la aplicación de estrategias didácticas desarrollan la creatividad en los estudiantes de Séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández a través de la asignatura de Educación Artística para poder responder al final de la investigación las siguientes preguntas: “qué es, cómo es, dónde está, qué actores están involucrados, qué elementos lo componen y cómo están sus partes relacionadas” (Cauas, 2015).

## 2.2 Métodos

Los métodos empleados fueron el analítico – sintético y el inductivo-deductivo.

“El método analítico-sintético llevó a descomponer el fenómeno estudiado en sus partes, identifica sus cualidades y a combina las partes analizadas, que permite descubrir sus relaciones y características generales” (Acosta & Noel, 2017); así, la investigación, se centró en las estrategias didácticas, el desarrollo de la creatividad en los niños de SÉPTIMO AÑO de educación general básica y grado de conocimiento de las estrategias didácticas para desarrollar la creatividad, de los docentes que imparten la asignatura de Educación Cultural y Artística.

El método inductivo-deductivo permitió partir de lo particular a lo general, las técnicas empleadas, se aplicaron a niños/as entre 8 y 10 años de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández, quienes, en un diagnóstico inicial, presentaron escasa fluidez en la expresión artística y dificultades al momento de realizar las tareas académicas.

## 2.3 Población y muestra

En el desarrollo de la investigación, se consideró una población de treinta y tres estudiantes, al ser una población menor a cien fue necesario realizar el estudio al total de la población para que la información recabada, se apegue a la realidad. En la Tabla 1, se muestran algunos datos característicos de la Institución de los estudiantes que participaron en esta propuesta.

**Tabla 1. Información general de la institución**

Datos informativos	
Nombre de la institución	Unidad Educativa “Julio Enrique Fernández”
Zona	Urbana
Dirección	Parroquia de Izamba, del Cantón Ambato
Edad de los participantes	8 y 11 años
Curso de estudio	SÉPTIMO AÑO de Educación General Básica

Fuente: elaboración propia

La Unidad Educativa Julio Enrique Fernández de la Parroquia Izamba, es una institución que forma a niños, niñas y adolescentes, capaces de enfrentar y resolver con éxito los retos del convivir social en un marco de justicia y solidaridad en quienes, se realizará el presente estudio que analiza la cátedra de Educación Cultural y Artística.

## 2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Para recabar la información, se aplicó diferentes técnicas e instrumentos, que, se realizó en una primera etapa de diagnóstico y una segunda etapa de Tabulación como, se describe en la tabla 2.

**Tabla 2. Instrumentos aplicados**

<b>Etapas</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Validación</b>
Diagnóstico	Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC)	Viso motora Verbal Aplicada con sabana y cuerda	Alfa de Cronbach
	Encuesta	Planificación acorde a los resultados	Aplicación estudiantes
	Dibujo del Problema	Creatividad de los estudiantes	Aplicación docentes
Tabulación	Microsoft Excel	Tablas y graficas	SPSS

Fuente: elaboración propia

El instrumento de Evaluación Multifactorial de la Creatividad, la herramienta Philips 6/6 y los 5 ¿por qué?, se empleó con los estudiantes para conocer los puntos de vista de las clases recibidas, y, se aplicó una encuesta sobre las técnicas de educación artística para elaborar la planificación acorde a los resultados.

La técnica del Dibujo del Problema se aplicó con los docentes del área de educación artística mediante una reunión en el departamento de consejería estudiantil, con la finalidad de que puedan expresar en forma anónima su punto de vista sobre el uso técnico de artes plásticas en el aula de clase.

La tabulación, se realizó con Microsoft Excel y los resultados, se obtuvieron a través de la herramienta SPSS.

## **2.5 Procesamiento de la información**

Para conocer los niveles de creatividad de los estudiantes, se empleó el instrumento: Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC) detallado en el Anexo A; este instrumento aportó a la investigación con los resultados de las tres dimensiones de la creatividad: viso motora, verbal y aplicada la que, se aplicó con el uso de sábana y cuerda. Este fue validado mediante el alfa de Cronbach. Además, se aplicó una encuesta sobre técnicas de educación artística (Anexo B), para elaborar la planificación acorde a los resultados y, se trabajó en un taller que utiliza las herramientas Philips 6/6 y los 5 ¿por qué? disponible en el Anexo C, para conocer el punto de vista de las clases por parte de los estudiantes.

En cuanto a los docentes, se utilizó una herramienta llamada “dibujo del problema” que, se encuentra en el Anexo D, en dónde los docentes indicaban cuál es la deficiencia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y, se aplicó una encuesta sobre las técnicas de educación artística para elaborar la planificación acorde a los resultados.

Es necesario detallar que la tabulación, se la realiza mediante Microsoft Excel, y los resultados de validación de este, se los realizado en SPSS, el mismo que aportó una visualización adecuada de los resultados del EMUC.

## **2.6 Análisis e interpretación de resultados**

Se inicia con el análisis del instrumento de Evaluación Multifactorial de la Creatividad, se continúa con la encuesta sobre técnicas de educación artística, las herramientas Philips 6/6 y los 5 ¿por qué?, y, se analiza, finalmente, el dibujo del problema.

### **2.6.1 Evaluación multifactorial de la creatividad (EMUC)**

En este apartado, se detalla con los resultados de las tres dimensiones de la creatividad: viso motor, verbal y aplicado la que, se aplicó con el uso de sábana y cuerda.

#### **2.6.1.1 Dimensión visomotora**

En el diagnóstico, se evaluaron cinco aspectos: fluidez de trazos y puntos, flexibilidad y originalidad, donde, se evidencia que existen una debilidad importante en las categorías.

Dentro de la capacidad creativa, se observa que la mayoría de los estudiantes, se encuentran bajo el promedio, es decir, se no ha desarrollado adecuadamente la creatividad visomotora.

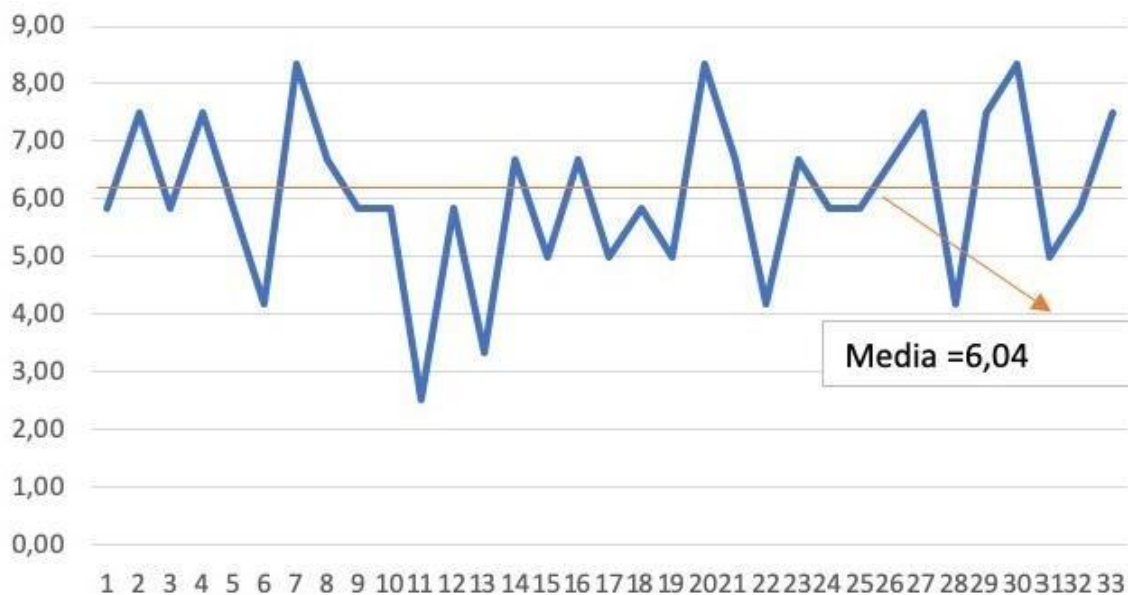
**Tabla 3. Dimensión visomotora**

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	6	3	3	3	1	2,33	5,83
2	11	4	4	4	1	3,00	7,50
3	6	3	3	3	1	2,33	5,83
4	7	4	3	3	2	3,00	7,50
5	6	3	3	3	1	2,33	5,83
6	4	2	2	2	1	1,67	4,17
7	10	4	4	4	2	3,33	8,33
8	8	4	3	3	1	2,67	6,67
9	6	3	3	3	1	2,33	5,83
10	5	3	3	3	1	2,33	5,83
11	2	1	2	2	0	1,00	2,50
12	5	3	3	3	1	2,33	5,83
13	2	1	2	2	1	1,33	3,33
14	6	3	4	4	1	2,67	6,67
15	4	2	3	3	1	2,00	5,00
16	5	3	4	4	1	2,67	6,67
17	4	2	3	3	1	2,00	5,00
18	6	3	3	3	1	2,33	5,83
19	4	2	3	3	1	2,00	5,00
20	8	4	4	4	2	3,33	8,33
21	6	3	4	4	1	2,67	6,67
22	3	2	2	2	1	1,67	4,17
23	6	3	4	4	1	2,67	6,67
24	5	3	3	3	1	2,33	5,83
25	6	3	3	3	1	2,33	5,83
26	7	4	3	3	1	2,67	6,67
27	5	3	4	4	2	3,00	7,50
28	4	2	2	2	1	1,67	4,17
29	8	4	3	3	2	3,00	7,50
30	9	4	4	4	2	3,33	8,33
31	4	2	3	3	1	2,00	5,00
32	6	3	3	3	1	2,33	5,83
33	8	4	3	3	2	3,00	7,50
						PROMEDIO	6,03

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Se destaca el grupo de trabajo no es homogéneo, existe variaciones de los resultados del test de cada alumno, es necesario resaltar que el promedio la calificación es 6,03 lo que permite determinar que es necesario desarrollar nuevas estrategias educativas.

**Figura 2. Evaluación de la capacidad visomotora**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

### 2.6.1.2 Dimensión inventiva o aplicada

Es necesario destacar que, para la aplicación de este apartado, es necesario realizarlo con una cuerda y con una sábana, de tal manera que, se evidencie la creatividad que tiene cada uno de los estudiantes del aula de clase, a continuación, se presentan los resultados obtenidos.

#### 2.6.1.2.1 Inventiva con una cuerda

A continuación, se presentan los resultados alcanzados del diagnóstico dentro la indagación con el instrumento en lo referente al uso de la cuerda.

Tabla 4. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	2	0	0	0	1	1	0,33
2	4	1	1	1	3	2	1,67
3	3	1	1	1	2	1	1,33
4	3	1	1	1	2	1	1,33
5	3	1	1	1	2	1	1,33
6	3	1	1	1	2	1	1,33
7	4	1	1	1	3	2	1,67
8	3	1	1	1	2	1	1,33
9	3	1	1	1	2	1	1,33
10	2	0	0	0	1	1	0,33
11	3	1	1	1	2	1	1,33
12	3	1	1	1	2	1	1,33
13	4	1	1	1	3	2	1,67
14	1	0	0	0	0	0	0,00
15	4	1	1	1	3	2	1,67
16	2	0	0	0	1	1	0,33
17	2	0	0	0	1	1	0,33
18	3	1	1	1	2	1	1,33
19	0	0	0	0	0	0	0,00
20	3	1	1	1	2	1	1,33
21	1	0	0	0	0	0	0,00
22	3	1	1	1	2	1	1,33
23	3	1	1	1	2	1	1,33
24	4	1	1	1	3	2	1,67
25	2	0	1	1	2	1	1,00
26	3	1	1	1	2	1	1,33
27	3	1	1	1	2	1	1,33
28	3	1	1	1	2	1	1,33
29	4	1	1	1	3	2	1,67
30	3	1	1	1	2	1	1,33
31	3	1	1	1	2	1	1,33
32	3	1	1	1	2	1	1,33
33	3	1	1	1	2	1	1,33
PROMEDIO							2,85

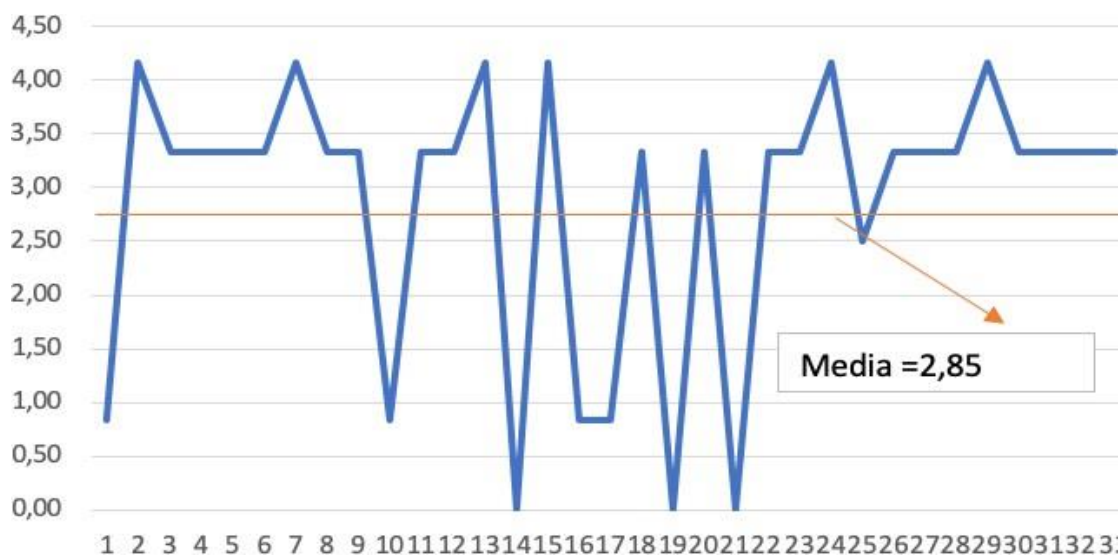
Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Los datos reflejados en la tabla 4, se obtuvieron en tres aspectos: fluidez de usos y puntos, flexibilidad y originalidad, se evidencia que existen una debilidad en las categorías diagnosticadas.

Dentro de la capacidad creativa en la dimensión aplicada o inventiva, se observa que la mayoría de estudiantes, se encuentran bajo el promedio, es decir, presenta poca creatividad aplicada al utilizar la cuerda.

El conjunto de muestra es heterogéneo, por lo que existe variaciones en la aplicación del test de cada alumno, el promedio es de 4,17, lo que permite establecer la necesidad de desarrollar estrategias educativas diferentes que logren una mejor flexibilidad y originalidad con el uso de la cuerda.

**Figura 3. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una cuerda**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

### 2.6.1.2.2 Inventiva con una sábana

A continuación, se presentan los resultados del diagnóstico realizado dentro la indagación con el instrumento en lo referente al uso de la sábana.

Para obtener los datos, se evaluaron cinco aspectos: fluidez de usos y puntos, flexibilidad y originalidad, donde, se evidencia que existen una ponderación débil en las categorías.

Tabla 5. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con sábana

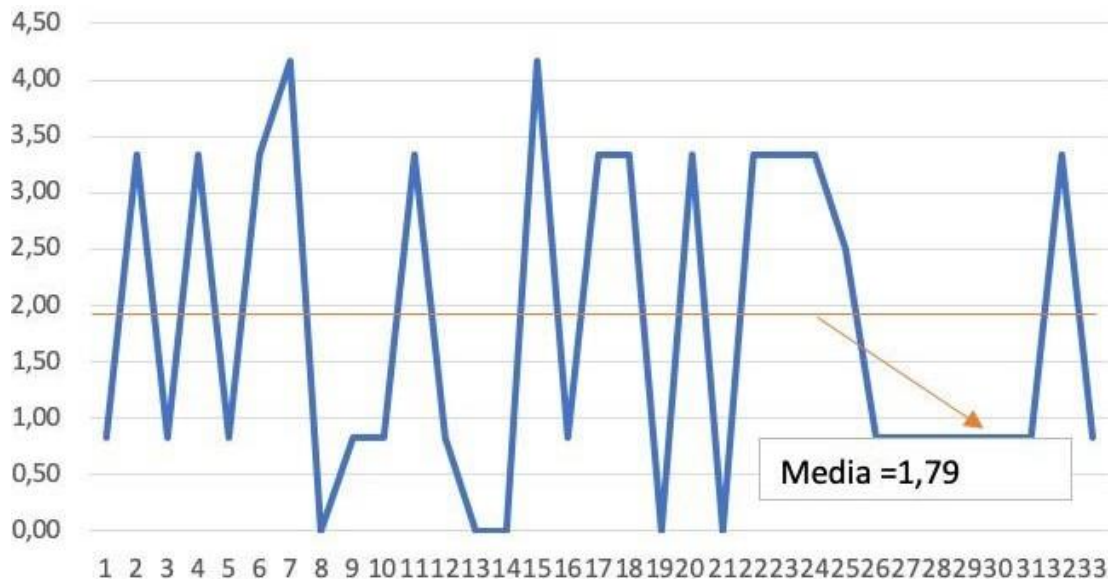
No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	2	0	0	0	1	1	0,33
2	3	1	1	1	2	1	1,33
3	2	0	0	0	1	1	0,33
4	3	1	1	1	2	1	1,33
5	2	0	0	0	1	1	0,33
6	3	1	1	1	2	1	1,33
7	4	1	1	1	3	2	1,67
8	1	0	0	0	0	0	0,00
9	2	0	0	0	1	1	0,33
10	2	0	0	0	1	1	0,33
11	3	1	1	1	2	1	1,33
12	2	0	0	0	1	1	0,33
13	1	0	0	0	0	0	0,00
14	1	0	0	0	0	0	0,00
15	4	1	1	1	3	2	1,67
16	2	0	0	0	1	1	0,33
17	3	1	1	1	2	1	1,33
18	3	1	1	1	2	1	1,33
19	0	0	0	0	0	0	0,00
20	3	1	1	1	2	1	1,33
21	1	0	0	0	0	0	0,00
22	3	1	1	1	2	1	1,33
23	3	1	1	1	2	1	1,33
24	3	1	1	1	2	1	1,33
25	2	0	1	1	2	1	1,00
26	2	0	0	0	1	1	0,33
27	2	0	0	0	1	1	0,33
28	2	0	0	0	1	1	0,33
29	1	0	0	0	1	1	0,33
30	2	0	0	0	1	1	0,33
31	2	0	0	0	1	1	0,33
32	3	1	1	1	2	1	1,33
33	2	0	0	0	1	1	0,33
						PROMEDIO	1,79

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Referente a la capacidad creativa en la dimensión aplicada o inventiva, se observa que mayoría de estudiantes, se encuentran bajo el promedio, el que no reflejan una buena creatividad aplicada al utilizar una sábana.

La muestra tomada es heterogénea, y existe variaciones en la aplicación de la prueba de cada alumno, el promedio es de 6,67, por lo que permite indicar que es necesario aplicar estrategias educativas diferentes para obtener mejores resultados.

**Figura 4. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con una sábana**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

### 2.6.1.3 Dimensión verbal

Es necesario destacar que, para aplicación de este apartado, para evaluar la fluidez, flexibilidad y originalidad, todo ello mediante la escritura de un cuento con diferentes ideas poco comunes.

Para obtener los resultados, se evaluaron cinco aspectos: fluidez de usos y puntos, flexibilidad y originalidad.

En la capacidad creativa de la dimensión verbal, se observa que la mayoría de los estudiantes, se encuentran bajo el promedio, es decir, se indica que poseen baja creatividad verbal.

Adicional a ello el grupo de trabajo es heterogéneo, por lo que existen variaciones en las notas de cada alumno, es necesario resaltar que el promedio más alto es de 6,67, lo

cual hace referencia a que es necesario que, se desarrolle estrategias educativas diferentes para que el promedio mejore.

**Tabla 6. Evaluación de la creatividad verbal**

No	Fluidez de trazos	Fluidez puntos	Flexibilidad categorías	Flexibilidad puntos	Originalidad 0 a 4	Media	Promedio /10
1	8	2	2	2	2	2,00	5,00
2	5	1	1	1	0	0,67	1,67
3	10	2	1	1	1	1,33	3,33
4	11	3	3	2	3	2,67	6,67
5	4	1	1	1	0	0,67	1,67
6	10	2	2	2	2	2,00	5,00
7	14	3	2	2	2	2,33	5,83
8	6	1	2	2	1	1,33	3,33
9	7	2	1	1	1	1,33	3,33
10	11	3	1	1	2	2,00	5,00
11	10	2	2	2	2	2,00	5,00
12	10	2	1	1	1	1,33	3,33
13	3	1	1	1	0	0,67	1,67
14	3	1	1	1	0	0,67	1,67
15	9	2	2	2	2	2,00	5,00
16	11	3	2	2	2	2,33	5,83
17	8	2	1	1	2	1,67	4,17
18	12	3	2	2	3	2,67	6,67
19	0	0	0	0	0	0,00	0,00
20	7	2	1	1	2	1,67	4,17
21	2	0	1	1	0	0,33	0,83
22	4	1	1	1	1	1,00	2,50
23	5	1	1	1	1	1,00	2,50
24	9	2	2	2	2	2,00	5,00
25	6	1	1	1	1	1,00	2,50
26	10	2	2	2	2	2,00	5,00
27	8	2	1	1	1	1,33	3,33
28	9	2	1	1	1	1,33	3,33
29	11	3	1	1	2	2,00	5,00
30	4	1	1	1	0	0,67	1,67
31	8	2	1	1	1	1,33	3,33
32	6	1	1	1	1	1,00	2,50
33	7	2	1	1	1	1,33	3,33
					1	1,33	3,33
						PROMEDIO	3,61

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

**Figura 5. Evaluación de la creatividad verbal**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Con el diagnóstico inicial realizado, se obtiene el resultado del Alfa de Cronbach, de cada una de las categorías que, se compara con la escala siguiente:

- Coeficiente alfa < 0.5 es inaceptable.
- Coeficiente alfa > 0.5 es pobre.
- Coeficiente alfa > 0.6 es cuestionable.
- Coeficiente alfa > 0.7 es aceptable.
- Coeficiente alfa > 0.8 es bueno.
- Coeficiente alfa > 0.9 es excelente.

Se evidencia que cada una de las categorías del EMUC, presenta una buena confiabilidad, que aporta a que la información que, se alcance dentro de la indagación aporte valor a llegar a determinar la problemática, así como el desarrollo de una solución.

**Tabla 7. Resultados del SPSS de las categorías de EMUC**

Tipo	Resultado de Alpha de Cronbach
Visomotor	0,801
Verbal	0,805
Aplicada sábana	0,822
Aplicada cuerda	0,849

Fuente: elaboración propia, en base al SPSS

## 2.6.2 Encuesta a los estudiantes

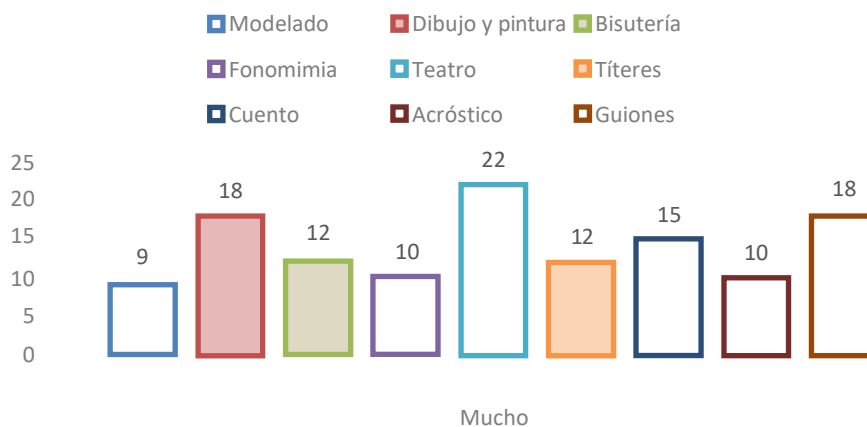
Con respecto al presente proyecto, se aplicó la técnica de la encuesta a los estudiantes (Anexo B) para establecer las técnicas de la cátedra de Educación Artística que tienen mayor acogida y presentan mayor interés. En la siguiente tabla, se observa los datos obtenidos aplicados en la encuesta a los estudiantes.

**Tabla 8. Diagnóstico a los estudiantes**

Pregunta	¿Conoces la aplicación de la técnica de Educación artística?		
	Mucho	Poco	Nada
Modelado	9	16	8
Dibujo y pintura	18	12	3
Bisutería	12	10	11
Fonomimia	10	18	5
Teatro	22	7	4
Títeres	12	11	10
Cuento	15	10	8
Acróstico	10	12	11
Guiones	18	9	6

Fuente: elaboración propia

**Figura 6. Técnicas aplicarse para la planificación de la metodología**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Al evaluar el conocimiento de las técnicas que conocen los estudiantes, se pudo determinar que en la mayoría de los casos prefieren con mayor ponderación las técnicas del Teatro, dibujo y pintura, guiones y cuentos.

### 2.6.3 Diagnóstico por grupos de trabajo

Se aplicó la dinámica agua de limón para conformar grupos de seis personas, cada equipo desarrolló una hoja de trabajo con las herramientas de cinco ¿por qué? y Philips 6/6, como datos de esta actividad.

Figura 7. Diagnóstico por grupos de trabajo

Año: 7 Paralelo: "B"

Integrantes: Nagely Chullagana, Alex Mujuncho, Emilia Pando, Abahi Ilugsa, Carmen Manabanda, Jonathan Goada, Milda Luisa

¿Cree usted que en las clases de educación artística se desarrolla su pensamiento creativo?  
Nosotros pensamos que educación artística es nos ayuda a desarrollar nuestra pensamiento y es divertida e imaginaria.

Por qué?

Por qué?  
Toja

Por qué?

Por qué?

1 Nos da felicidad

2 Nuestra licenciada nos así ser

3 Nos cuenta chistes

4 para animarnos

5 para educarnos

Año: 7 Paralelo: "B"

Integrantes: Lucas Moya - Mela Cruz - Enzo Jairo - Julia Saviog - Cristóbal Chunga - Yon Pando

¿Cree usted que en las clases de educación artística no se desarrolla su pensamiento creativo?  
Si se desarrolla el pensamiento creativo porque cuando estamos en las clases de arte nos divertimos.

Por qué?

Por qué?

Por qué?

Por qué?

1 dependen de el profesor

2 no saben

3 porque no les gusta dibujar

4 no les gusta

5 tener el profesor

Año: 7 Paralelo: "B"

Integrantes: Ashley Jimenez - Mabel Ramos - Javier Illand - María Montoya - Gloria Toapanta - José Pilcaza

¿Cree usted que en las clases de educación artística se desarrolla su pensamiento creativo?  
En las clases de educación artística si se desarrolla su pensamiento creativo porque realizamos distintas actividades

Por qué?

Por qué?

Por qué?

Por qué?

1 creatividad

2 creatividad

3 música

4 danza

5 teatro

Año: 7 Paralelo: "B"

Integrantes: Dominica Truise - Anthony Pilco - Andrés Alborn - Kevin Palo - Mayra Lynch - Erick Huiza - Mateo Nolas

¿Cree usted que en las clases de educación artística no se desarrolla su pensamiento creativo?  
En las clases de educación artística si desarrolla nuestro pensamiento creativo porque hemos realizado bailes, juegos, manualidades, dibujos y teatro de sombras etc.

Por qué?

Por qué?

Por qué?

Por qué?

1 Bailamos

2

3

4

5

Año: Séptimo Paralelo: "B"

Integrantes: Marilyn Villalba, Valeria Mayra, Estefanía Caza, Leibel Topi, Karla Jilani, Damiánico Cruz, Cam Diego Andrade

¿Cree usted que en las clases de educación artística no se desarrolla su pensamiento creativo?  
En la clase de Educación Artística si nos dan pensamientos creativos

Por qué?

Por qué?

Por qué?

Por qué?

1 Hacemos cosas distintas y llamamos

2 Para desarrollar pensamiento creativo de cada persona

3 Porque nos llama más la atención Educación Artística

4 Podemos dibujar y aprender más

5 Sobre más de las culturas y las dibujamos

Fuente: elaboración propia.

“Los cinco ¿por qué? es una técnica sistemática de preguntas utilizada durante la fase de análisis de problemas para buscar las posibles causas principales del mismo” (Bolívar, 2018).

“La técnica de Phillips 6/6, se basa en dividir un grupo o reunión social en subgrupos de 6 personas, y hacerlos discutir sobre un tema” (Cauas, 2015). Al aplicar estas técnicas, se realiza un diagnóstico sobre la creatividad y el origen del problema que permita plantear soluciones.

Una vez aplicada la técnica, se obtiene una idea general de las conclusiones de cada grupo, se evidencia que en el trabajo grupal las clases de educación artística si aporta al desarrollo de la creatividad, ahora dentro del trabajo, se visualizan los siguientes resultados:

**Tabla 9. Resultados del diagnóstico por grupos de trabajo**

<b>Grupo de trabajo</b>	<b>Resultados de la actividad</b>
1	Buena iniciativa, pero existe escaso trabajo creativo
2	Escasa iniciativa, con falencias en su desarrollo motriz
3	Escasa iniciativa, existe escaso trabajo creativo
4	Nula iniciativa, no existe trabajo creativo
5	Excelente iniciativa, buen trabajo creativo

Fuente: elaboración propia

En el grupo objeto de estudio predomina una escasa y nula iniciativa, se detecta escaso trabajo creativo, con falencias en su desarrollo motriz, por lo que resulta necesario aplicar estrategias didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de SÉPTIMO AÑO a través de la educación artística.

#### **2.6.4 Diagnóstico a los docentes**

“Las prácticas pedagógicas de los docentes que fomentan la creatividad en los estudiantes han despertado gran interés entre los investigadores debido a directamente reforzarían la creatividad a través de su interacción con los estudiantes” (Bolívar, 2018).

En la presente investigación, se emplea la técnica del dibujo del problema, mediante una reunión con los docentes del departamento de consejería estudiantil, se entregó a cada una un folio, en una cara, se solicitó escriban estrategias para desarrollar la creatividad en los estudiantes y situaciones a resolver, en la cara posterior, se solicitó hacer un dibujo que representen las situaciones.

El diagnóstico, se aplicó de forma individual, al finalizar el dibujo, se empleó papelotes y pegó los resultados en la pared, se compara los dibujos, esta actividad permite visualizar que los docentes expresan que existe una educación tradicionalista, falta de autonomía y escasa fluidez con las ideas.

**Figura 8. Diagnóstico mediante la técnica del dibujo del problema**



Fuente: elaboración propia

Mediante la aplicación de esta técnica, los docentes expresan una falta de comunicación, dado sus ideas no son captadas entre los estudiantes, existe un autoritarismo, que no existe conexión entre la planificación y los resultados esperados en los estudiantes, finalmente, se lleva a un alumnado con poca atención y falta de creatividad por lo que resulta necesario aplicar estrategias didácticas innovadoras para desarrollar la creatividad en estudiantes de SÉPTIMO AÑO a través de la educación artística.

## 2.7. Propuesta de la investigación

La estrategia es el arte de dirigir las operaciones militares, en el transcurso de la historia esta herramienta militar ha sido transferida a la educación, “en la actualidad estas ayudan a potenciar las actividades de aprendizaje mediante métodos, técnicas y actividades con el uso de imágenes, música, colores, movimientos y sonidos con el objeto de facilitar el aprendizaje” (Chacón, 2005). En todos los casos investigados, se evidencia que las estrategias tienen como objetivo estimular un desarrollo mayor de los estudiantes que permita potenciar la autonomía y desarrollar el pensamiento crítico.

En el estado del arte, se documenta cómo en diversas investigaciones, se han aplicado una serie de estrategias empleadas en el aprendizaje como, la basada en problemas, el estudio de casos, de lectura comentada, debates, dinámicas de grupo, juegos de simulación, rompecabezas, teatralización, entre muchas más (Vaverde, 2019). Las estrategias han incentivado la empatía, facilitan el aprendizaje, desarrollan capacidades, mejoran la comunicación y generan un pensamiento creativo.

En la investigación, se propone aplicar estrategias que ayuden al docente a apropiarse de la clase y a su vez al estudiante enriquecerse con mecanismos innovadores, facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y adquiere destrezas mediante el arte (Aguirre, 2016). Hoy en día la tecnología fomenta la innovación, en este contexto los maestros afrontan nuevos retos para cambiar rutinas, realizar clases virtuales e incluso aplicar estrategias poco tradicionales para dinamizar la enseñanza.

La propuesta aplica nuevos recursos que provienen de la técnica de los diseñadores de producto, “desing thinking, se traduce como "pensamiento de diseño" o "la forma en la que piensan los diseñadores", se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). Que permitan revolucionar la manera de enseñar, no sólo en el contenido sino, también, en la experiencia del estudiante.

La estrategia desing thinking, se aplicó en el desarrollo de la planificación mediante el proceso de observar, idear, crear, prototipar y validar que permiten la innovación y trabajo colaborativo dentro y fuera del aula.

### **2.7.1 Guía didáctica para el desarrollo de la creatividad mediante desing thinking**

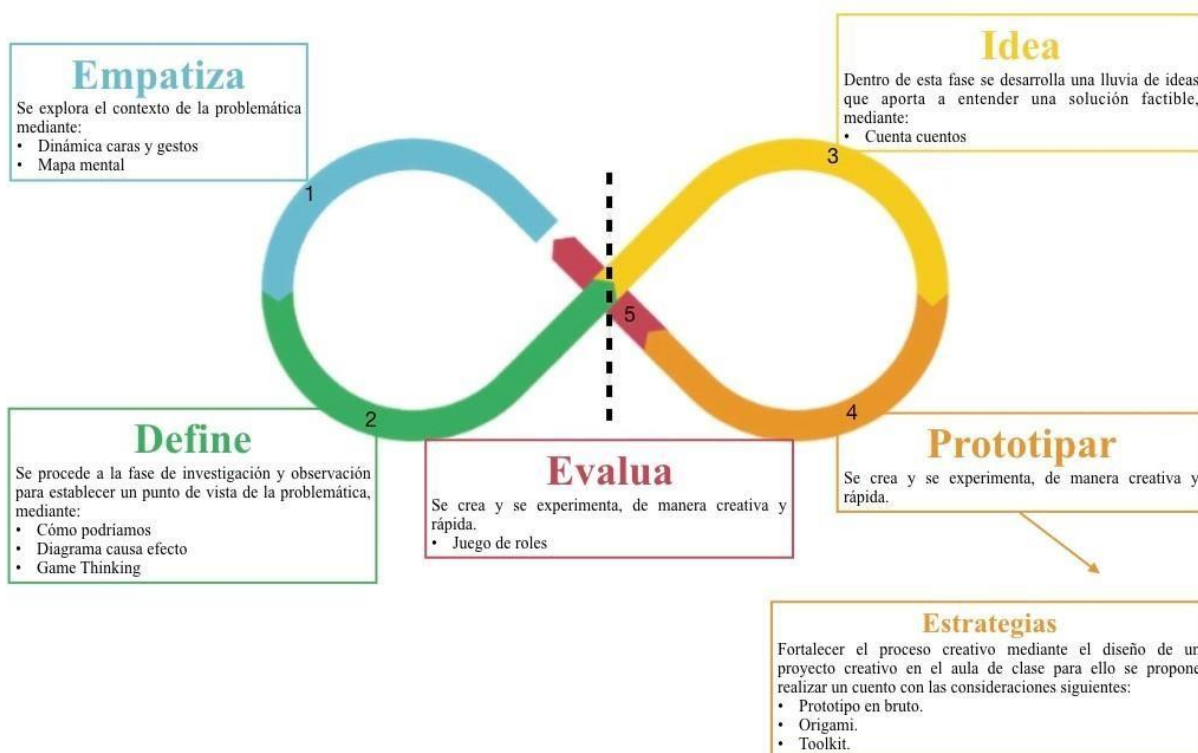
La guía didáctica es un material que orienta al estudio de la asignatura, presenta un plan para el desarrollo de la unidad, la enumeración de los recursos y materiales disponibles y las actividades a desarrollar por los estudiantes (ProEVA, 2020). Para este trabajo la guía de actividades desarrollada por la investigadora tiene por objeto orientar al estudiante a desarrollar los niveles de creatividad de los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje con desing thinking.

Existen algunos estudios que utilizan esta metodología en el ámbito educativo, entre ellas, se destaca una llevada a cabo en la Universidad de La Laguna en España en la que desarrolla estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior, en este trabajo, “se describe una experiencia de innovación educativa en la enseñanza de la Ingeniería y el Diseño, en donde los autores combinan varias estrategias de enseñanza, de los resultados encontrados, se observó que el trabajo en equipo es una de las cuestiones más importantes que, se logró con metodologías de innovación y creatividad, favorecieron la implicación y motivación de los estudiantes en los mismos” (González, 2015).

“La metodología desing thinking como recurso educativo involucra a la generación de ideas innovadoras para experimentar, modelar, crear y recopilar, de esta forma, se detectan problemas, necesidades y, se ofrece soluciones efectivas” (Razzouk, 2012). En este trabajo, se busca generar una experiencia de innovación educativa, se sigue esta metodología que intenta potenciar la creatividad e innovación de los alumnos de educación primaria a través de un pensamiento lúdico.

La guía didáctica, se desarrolla como un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda “la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). La metodología en esta propuesta tiene cinco fases; empatiza, define, idea, prototipa y evalúa, como, se muestra en la Figura 9.

Figura 9. El Design Thinking en clases



Fuente: elaboración propia, (Castillo, Alvarez, & Cabana, 2014)

### 2.7.1.2 Estructura de la guía didáctica

En este trabajo, se detallan los componentes de la guía didáctica que aporta al material educativo creado para facilitar el desarrollo de las clases, detallado en siguiente cuadro:

#### Cuadro 1. Guía para la elaboración de una unidad didáctica

TÍTULO O TEMA
1- Objetivos: ¿para qué?
2- Requisitos previos: conexión con las unidades que anteceden.
3- Contenidos: ¿qué aprender?
4- Estrategias metodológicas: ¿Cómo? Actividades: ¿Qué hacer? Recursos didácticos: ¿Qué usar?
5- Temporalización: ¿Cuándo?
6- Evaluación: ¿qué, cuándo, cómo, con quién y para qué?

Fuente: (ProEVA, 2020)

Conforme la página de Venngage, se detalla la Presentación que detalla qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación (Venngage, 2020). Lo que permite desarrollar la guía metodológica con el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema detallados en la unidad.

En un segundo acápite, se detalla la universidad, el facilitador y el nombre del docente, seguido de la Introducción a la asignatura, en el presente caso los elementos detallados son: fecha, área de aplicación el curso, año lectivo, objetivos de la unidad, criterios de evaluación, las destrezas con criterio de desempeño, las actividades de aprendizaje, los recursos y la evaluación.

En definitiva, “se refiere a las condiciones necesarias para adquirir las capacidades indicadas en los objetivos” (Venngage, 2020), los elementos de una guía didáctica, las estrategias metodológicas que guían la intervención de los docentes, la evaluación y acreditación.

“En la unidad didáctica, se señala tanto los utiliza dos como los complementarios, el material presentado sería dinámico, atractivo e interactivo, de forma tal que permita "engancha" al alumnado, para que con poco esfuerzo asimile los contenidos” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). En este apartado, se enuncian una serie de ejercicios con los cinco pasos del desing thinking para resolver de forma creativa, dirigidos a que aplique las herramientas para lograr el desarrollo creativo en los alumnos.

“La evaluación es un proceso permanente y continuo que, forma parte del proceso enseñanza-aprendizaje que, se realizará con el desarrollo que constituye la guía didáctica” (Gaxiola, 2015). Con este antecedente es importante establecer criterios de evaluación mediante el uso de una rúbrica que permite recoger información del proceso de enseñanza seguido como el progreso logrado por los estudiantes.

Finalmente, “los materiales complementarios son los elementos que ayudan a reforzar los conocimientos del alumno, entre estos juegos educativos y lúdicos, imágenes, gráficos, tablas, enlaces externos, los libros de consulta, diccionarios, los textos, enciclopedias, entre otros” (Bolivar, 2018).

### 2.7.1.3 Aplicación de la estrategia

“La unidad didáctica o unidad de programación será la intervención de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza - aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un período de tiempo determinado” (Cauas, 2015), para el desarrollo de la propuesta, se realizó una planificación en un proceso ordenado basado en la metodología design thinking que permite que la educación artística canalice al alumnado en la planificación de la unidad didáctica.

Para el desarrollo de la propuesta, se realizó una planificación en un proceso ordenado basado en la metodología design thinking que permite que la educación artística canalice sus emociones. Para (Venngage, 2020) la unidad didáctica es la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza - aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un periodo de tiempo determinado.

En función al diagnóstico, se determinó una clara necesidad de estimular al alumnado, a continuación, se detalla la planificación y actuación docente configurada por un conjunto de actividades que, se desarrollan en un tiempo determinado, para la consecución de los objetivos. Para (De la Torre & Violant, 2020) una unidad didáctica da respuesta a todas las cuestiones curriculares al qué enseñar (objetivos y contenidos), cuándo enseñar (secuencia ordenada de actividades y contenidos), cómo enseñar (actividades, organización del espacio y del tiempo, materiales y recursos didácticos) y a la evaluación (criterios e instrumentos para la evaluación), todo ello en un tiempo claramente delimitados.

“La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que, se convierte en eje integrador del proceso, aporta consistencia y significatividad” (Cauas, 2015). Es este la base de la unidad didáctica desarrollada.

“Esta forma de organizar conocimientos y experiencias para considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumno, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje

necesarios para perfeccionar dicho proceso” (De la Torre & Violant, 2020). En resumen, se emplea las unidades didácticas como la base de la guía propuesta.

En definitiva, se entiende por Unidad didáctica toda unidad de trabajo de duración variable, que organiza un conjunto de actividades de enseñanza y aprendizaje y que responde, en su máximo nivel de concreción, a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar” (Gaxiola, 2015).

**Cuadro 2. Plan de unidad**

<b>PLANIFICACIÓN DE UNIDAD DIDÁCTICA</b>				
<b>Nombre del Docente</b> Lic. Aracely Ortiz Haro		<b>Fecha</b> 4-11-2019 al 13-12-2019		
<b>Área</b> Educación Cultural y Artística	<b>Curso</b> 7° EGB "B"	<b>Año Lectivo</b> 2019 – 2020		
<b>Asignatura</b> Educación Cultural y Artística		<b>Tiempo</b> 6 semanas		
<b>Unidad Didáctica</b>	2°	El encuentro con otros: la alteridad		
<b>Objetivos de la Unidad</b>	<b>O.ECA.3.4.</b> Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos y, se asume distintos roles en su diseño y desarrollo.			
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>CE.ECA.3.1.</b> Reconoce y representa la propia identidad y la historia personal a través de distintas formas de expresión.			
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	
			<b>Indicador/es de Evaluación</b>	<b>Técnicas e instrumentos de Evaluación</b>
ECA.3.2.2. Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial y corporal mediante juegos en donde expresen: alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, etc.	Metodología: Desing Thinking  <b>1. Empatiza:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de la dinámica: caras y gestos</li> <li>Recolección de información acerca de las emociones sentidas durante el paso anterior con el apoyo de MAPAS DE EMPATÍA.</li> <li>Formación de grupos de con la dinámica "BUSCA TU OTRA MITAD".</li> <li>Realización de un juego de roles con el tema el otro yo aplica la técnica de la "DRAMATIZACIÓN".</li> </ul>	Grabadora Papelotes Marcadores Fichas para armar	I.ECA.3.1.1. Explora, describe y representa la propia imagen y algunos momentos relevantes de la historia personal a través de distintos medios de expresión (gestual, gráfico, verbal, fotográfico, sonoro, etc.). (J.4., S.2., S.3.)	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo  <b>Técnica:</b> Teatro <b>Instrumentos:</b> Rúbrica de evaluación  <b>Producto final:</b> Obra de teatro

<p>ECA.3.2.1. Dialogar sobre las emociones que, se transmite por medio del gesto facial y corporal.</p>	<p><b>2.- Define:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de los problemas detectados, tales como: por qué da miedo participar en público, por qué da vergüenza frente al público; con la técnica "¿CÓMO PODRÍAMOS?"</li> <li>• Contextualización de las preguntas mediante el "DIAGRAMA CAUSA EFECTO" de los problemas detectados.</li> <li>• Actividades lúdicas para desarrollar la expresión facial y corporal: "JENGA y TWISTER".</li> </ul>	<p>Audiovisual Papelotes Marcadores Juego Jenga Juego Twister</p>		
<p>ECA.3.2.4. Componer secuencias fotográficas combina fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos.</p>	<p><b>3.- Idea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquisición de revistas y periódicos para la elección de imágenes de personajes y escenografías</li> <li>• Idealización de secuencias cronológica con la técnica del "CUENTA CUENTOS" por ejemplo: "Los tres chanchitos".</li> </ul>	<p>Revistas infantiles Historietas Periódicos Audiovisual</p>		
<p>ECA.3.2.8. Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, cuentos, etc.) usa las técnicas propias del teatro.</p>	<p><b>4.- Prototipa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de bocetos con la técnica "PROTOTIPO EN BRUTO"</li> <li>• Elaboración del cuento con las técnicas del "3D EN PAPEL Y ORIGAMI".</li> <li>• Elaboración de vestuario y accesorios con la técnica "TOOLKIT".</li> </ul> <p><b>5. Testea:</b> Presentación de la obra teatral: "EL ENCUENTRO CON OTROS".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación.</li> </ul>	<p>Cartulinas Foami Goma Escarchas Cintas Recortes de imágenes Papel de colores Lápices de colores Marcadores Vestuario Maquillaje</p>	<p>I.ECA.3.4.2. Emplea algunos recursos básicos del teatro en procesos de creación colectiva e interpretación. (S.1., S.3.)</p>	

Fuente: Elaboración propia

La planificación de unidad didáctica planteada se basa en una unidad de trabajo articulada y completa, que precisar los objetivos, contenidos, las actividades de enseñanza, aprendizaje, evaluación, los recursos materiales, la organización del espacio y el tiempo encaminadas a ofrecer una adecuada aplicación del desing thinking.

### 2.7.1.3.1 Desarrollo de la fase empática

El proceso comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los estudiantes y de su entorno, para ello, se sensibiliza a los estudiantes para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades, en esta fase es necesaria la aplicación de las dinámicas que permitan obtener esta sensibilización.

**Cuadro 3. Planificación clase #1**

CLASE # 1					
<b>Nombre del Docente</b>	Lic. Aracely Ortiz Haro			<b>Fecha</b>	08/11/2019
<b>Área</b>	Educación Cultural y Artística	<b>Curso</b>	7° EGB "B"	<b>Año Lectivo</b>	2019 – 2020
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística			<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Unidad Didáctica</b>	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
<b>Objetivos de la clase</b>	Expresar las emociones a través del juego				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicador/es de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial mediante juegos por parejas, en los que un compañero le pida a otro que exprese alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, etc. REF. ECA.3.2.2.	<b>Estrategia:</b> Desing Thinking <b>Fase:</b> 1. Empatiza: - Realización de la dinámica: caras y gestos - Recolección de información acerca de sus emociones sentidas durante el paso anterior mediante la herramienta MAPA DE EMPATIA	Grabadora Papelotes Marcadores Imágenes	Explora la propia imagen y algunos momentos relevantes a través de la expresión gestual y gráfico. (J.4., S.2., S.3.) REF. I.ECA.3.1.1.	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo	


Fuente: Elaboración propia

Se inicia con la dinámica caras y gestos, en donde cada uno de los estudiantes quienes expresan: alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, entre otras emociones y sentimientos; luego, se recoge la información con el apoyo de mapas de empatía que, se explica en el Cuadro 4 que detalla la Dinámica cara y gestos.

Se forman grupos con la dinámica busca tu otra mitad y, se realiza el juego de roles con el tema el otro yo, a través de los gestos y los movimientos los niños aprenden a transmitir emociones y sentimientos, se ayuda a socializar con los demás de una manera

lúdica, controlar mejor su coordinación motriz y desarrollar la expresión artística, a continuación, la guía:

**Cuadro 4. Guía fase empatiza - Dinámica cara y gestos**

<b>Dinámica Caras y gestos</b>				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	20 minutos
<b>Objetivo:</b> Comunicar las emociones y disponibilidad al trabajo.		<b>Requisitos previos:</b> Requiere una pequeña cantidad de preparación y mucha imaginación.		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Explorar las emociones a través de gestos o movimientos con la dinámica caras y gestos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conformar dos equipos.</li> <li>2. Entregar a cada equipo las tarjetas previamente elaboradas en igual cantidad.</li> <li>3. Inicia el participante del primer equipo expresa a través de movimientos y gestos las emociones o sentimientos que lee en la tarjeta.</li> <li>4. Los participantes del segundo equipo adivinan los sentimientos y emociones. Si adivinan correctamente ganarán un punto.</li> <li>5. Los equipos, se alternan hasta que todos los miembros de ambos equipos hayan participado.</li> </ol>	Grabadora Tarjetas Marcadores	Clase 1.1	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		<b>Material fotográfico</b>		
				

Fuente: Elaboración propia


Luego de esta dinámica, se realiza el desarrollo del mapa de empatía en el que los estudiantes escriben las emociones y sentimientos que les causo la dinámica realizada, esta actividad sirve como diagnóstico para el proceso de aprendizaje.

En el “Design thinking pone en el centro al usuario, para poner en evidencia las necesidades y los sentimientos es muy útil utilizar mapas mentales, esta técnica básicamente consiste en escribir qué piensa, qué dice, qué hace, qué siente” (Castillo, Alvarez, & Cabana, 2014).

A través de los gestos y los movimientos los niños aprenden a transmitir emociones y sentimientos y ayuda a socializar con los demás de una manera lúdica, controlar mejor su coordinación motriz.

La fase empatiza persigue la socialización con juegos de interpretación corporal y logra que hasta los niños con menos facilidades para socializar a través de la mímica y mejora la expresión artística de los niños.

**Cuadro 5. Guía fase empatiza – Mapa de empatía**

Mapa de empatía				
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística		<b>Tiempo</b>	60 minutos
<b>Objetivo:</b> Diagnosticar las emociones y sentimientos al realizar la dinámica de caras y gestos			<b>Requisitos previos:</b> haber realizado la dinámica de caras y gestos.	
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicar mapas mentales de manera grupal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Solicitar a los niños que dibujen en pequeñas tarjetas las emociones o sentimientos que les causó al participar en la dinámica de caras y gestos.</li> <li>Colocar en el centro del papelote una imagen que represente la dinámica realizada.</li> <li>Cada niño o niña coloca las tarjetas y unirlas a través de trazos, y considera si estas directamente de la imagen central o, se derivan de otras ideas.</li> </ol>	Papelotes Tarjetas Marcadores	Clase 1.2	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		<b>Material fotográfico</b>		
				

Fuente: Elaboración propia

Esta fase, se realiza la dinámica mi otra mitad, para formar los grupos de trabajo que llevaran a cabo el producto final de la unidad expresa emociones y sentimientos mediante el juego de roles con el tema el “otro yo”.

Cuadro 6. Planificación clase #2


CLASE # 2					
Nombre del Docente	Lic. Aracely Ortiz Haro			Fecha	15/11/2019
Área	Educación Cultural y Artística	Curso	7° EGB "B"	Año Lectivo	2019 – 2020
Asignatura	Educación Cultural y Artística			Tiempo	80 minutos
Unidad Didáctica	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
Objetivos de la clase	Establecer equipos de trabajo				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicador/es de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
ECA.3.2.2. Explorar las posibilidades de expresión del gesto facial y corporal mediante juegos en donde expresen: alegría, tristeza, soledad, miedo, sorpresa, etc.	Metodología: Desing Thinking  <b>1. Empatiza:</b> - Formación de grupos de con la dinámica "BUSCA TU OTRA MITAD". - Realización de un juego de roles con el tema el otro yo y aplica la técnica de la "DRAMATIZACIÓN".	Grabadora Papelotes Marcadores Imágenes	Explora la propia imagen y algunos momentos relevantes a través de la expresión gestual y gráfico. (J.4., S.2., S.3.) REF. I.ECA.3.1.1.	<b>Técnica:</b> Observación	

Fuente: Elaboración propia

La fase empatiza comienza con empatía, “con un enfoque humano profundo, para obtener información de la audiencia, conocer sus necesidades y revelar nuevas formas de ver o identificar problemáticas inexploradas” (Arias, Jadán, & Gómez, 2019). Esta fase permite poner en evidencia las necesidades, los sentimientos y explora la propia imagen y algunos momentos relevantes a través de la expresión gestual y gráfica de los alumnos.


La fase empatiza permite comprender al otro, “es una fase fundamental de proceso pues este, se encuentra centrado fundamentalmente en personas y grupos concretos, es usada en gran cantidad de contextos, es una herramienta que ayuda a profundizar en el desarrollo creativo de los alumnos” (Castillo, Alvarez, & Cabana, 2014).

Cuadro 7. Guía fase empatiza – Busca tu otra mitad

Busca tu otra mitad				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	20 minutos
Objetivo:		conformar grupos con la ayuda de la dinámica mi otra mitad		
Objetivo:		Requisitos previos: haber recogido las emociones sentidas en la dinámica caras y gestos a través de mapas mentales.		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Expresión del gesto facial o sonidos bucales para conformación de grupos de trabajo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se escribe palabras o frases en tarjetas</li> <li>2. Se saca una tarjeta e intenta encontrar con gestos o sonidos</li> <li>3. Conformar grupos de trabajo</li> </ol>	Grabadora Tarjetas Marcadores	Clase 2.1	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		Material fotográfico		

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 8. Guía fase empatiza – Juego de roles

Juego de roles				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	60 minutos
Objetivo:		conoce las múltiples posibilidades de expresión del gesto facial y corporal		
Objetivo:		Requisitos previos: contar con grupos conformados		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Realizar el juego de roles con el tema: “el otro yo” aplica la técnica de la dramatización.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conformar dos grupos, uno que serán los espectadores y otros los actores quienes dramatizarán el otro yo.</li> <li>2. El grupo de espectadores saldrá del salón de clase y sólo, se quedará el grupo que dramatizará.</li> <li>3. En 10 minutos, se preparará la dramatización, en la que los participantes podrán adoptar otros roles, como el del profesor, papá, mamá, hermanos, tíos o amigos, transcurrido este tiempo, se presentarán ante los espectadores.</li> <li>4. Una vez realizada la dramatización, los espectadores harán sus comentarios de la dramatización.</li> <li>5. Enlistar los problemas identificados relacionados con el miedo, temor o vergüenza a participar en público.</li> </ol>	Material reciclado	Clase 2.2.	Técnica: Observación
		Material fotográfico		

Fuente: Elaboración propia

### 2.7.2.2 Desarrollo de la fase define

En esta fase, se aplica la herramienta ¿cómo podríamos?, la herramienta diagrama causa efecto y los juegos Game Thinking y Jenga y Twister para desarrollar la expresión facial y corporal y la participación de los estudiantes.


**Cuadro 9. Planificación clase #3**

CLASE # 3					
Nombre del Docente	Lic. Aracely Ortiz Haro			Fecha	22/11/2019
Área	Educación Cultural y Artística	Curso	7° EGB "B"	Año Lectivo	2019 - 2020
Asignatura	Educación Cultural y Artística			Tiempo	80 minutos
Unidad Didáctica	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
Objetivos de la clase	Determinar los temas para la elaboración de los guiones				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicador/es de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
ECA.3.2.1. Dialogar sobre las emociones que transmiten por medio del gesto facial y corporal.	<p>2. Define:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Socialización de los problemas detectados como base para la elaboración de los guiones de la siguiente fase, tales como: por qué da miedo participar en público, por qué da vergüenza frente al público; con la técnica "¿CÓMO PODRÍAMOS?"</li> <li>- Contextualización de las preguntas mediante el "DIAGRAMA CAUSA EFECTO" de los problemas detectados.</li> <li>- Actividades lúdicas para desarrollar la expresión facial y corporal: "JENGA y TWISTER".</li> </ul>	<p>Audiovisuales Papelotes Marcadores Juego Jenga Juego Twister</p>	<p>Describe y representa la propia imagen y algunos momentos relevantes de la historia personal a través de distintos medios de expresión gestual, gráfica, verbal, fotográfica y sonora. (J.4., S.2., S.3.) REF. I.ECA.3.1.1.</p>	<p><b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo</p>	

Fuente: Elaboración propia

La herramienta ¿cómo podríamos?, ayuda a proponer soluciones frente a los problemas detectados, tales como por qué da miedo participar en público o por qué da vergüenza frente al público.

**Cuadro 10. Guía fase define – Cómo podríamos**


<b>Cómo podríamos</b>				
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística		<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Objetivo:</b> idear soluciones a los problemas detectados en la dramatización como el miedo, temor o vergüenza a participar en público.			<b>Requisitos previos:</b> lista de problemas identificados en la dramatización relacionados con el miedo, temor o vergüenza a participar en público.	
<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Evaluación</b>
Aplicar la dinámica “cómo podríamos”	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer los problemas detectados en la clase anterior.</li> <li>2. Preguntar a los alumnos: ¿Qué podríamos hacer para que no de miedo participar en público?, ¿Cómo podría dejar de tener vergüenza si estamos frente al público?</li> <li>3. Anotar en un papelote las posibles soluciones.</li> <li>4. Una vez encontradas las posibles soluciones, integramos mediante el diagrama de causa – efecto toda la información obtenida.</li> </ol>	Papelotes Marcadores Lista de problemas identificados en el juego de roles	Clase 3.1	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo
		<b>Material fotográfico</b>		
				

Fuente: Elaboración propia

Una vez encontradas las posibles soluciones, integramos mediante el diagrama de causa – efecto toda la información obtenida en las actividades realizadas anteriormente.

Las actividades lúdicas con los juegos Jenga y Twister desarrollan las habilidades sociales, faciales y corporales; así como mejora la participación y colaboración de los alumnos.

Cuadro 11. Guía fase define – Juegos lúdicos Jenga y Twister

Juegos lúdicos: Jenga y Twister				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	80 minutos
Objetivo: desarrollar habilidades sociales, faciales y corporales y mejorar la participación de los alumnos			Requisitos previos: familiarizarse con los juegos: Jenga y Twister	
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicar juegos lúdicos como el Jenga y Twister	<p><b>Juego Jenga</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividir en grupos de seis alumnos.</li> <li>2. Armar el Jenga en forma de torre con las piezas transversales por plano.</li> <li>3. En orden y con cuidado cada participante saca un bloque con una sola mano de cualquier lugar por debajo del piso más alto y, a continuación, apila el bloque en la parte superior de la torre en ángulo recto con los bloques que están justo debajo de ella.</li> </ol>	Juego Jenga Juego Twister	Clase 3	<p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo</p>
	<p><b>Juego Twister</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elegir parejas para el juego y un árbitro</li> <li>2. Colocar el plástico del juego en el piso.</li> <li>3. Los participantes, se colocan en los extremos opuestos y comienzan al colocar un pie en el círculo amarillo más cercano y el otro en círculo azul más cercano.</li> <li>4. A continuación, el árbitro dice el color a moverse tanto las manos como los pies.</li> <li>5. Pierde el juego el jugador que, se cae o topa los círculos de colores con cualquier otra parte del cuerpo.</li> </ol>	<p><b>Material fotográfico</b></p> 		

Fuente: Elaboración propia

### 2.7.2.3 Desarrollo de la fase Idea

La fase idea contribuye para que los estudiantes tengan más ideas en base a los problemas previamente establecidos, el propósito de esta fase es tener más alternativas de solución sin descartar ninguna.

Figura 10. Lluvia de ideas para el desarrollo del cuento



Fuente: (Fernández, 2016). Elaboración propia


Cuadro 12. Planificación clase #4

CLASE # 4					
<b>Nombre del Docente</b>	Lic. Aracely Ortiz Haro			<b>Fecha</b>	29/11/2019
<b>Área</b>	Educación Cultural y Artística	<b>Curso</b>	7° EGB "B"	<b>Año Lectivo</b>	2019 - 2020
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística			<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Unidad Didáctica</b>	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
<b>Objetivos de la clase</b>	Generar ideas para la creación de los prototipos				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicador/es de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
ECA.3.2.4. Componer secuencias fotográficas combina fotografías personales, de compañeros o recortadas de revistas y otros soportes gráficos.	3. Idea: - Adquisición de revistas y periódicos para la elección de imágenes de personajes y escenografías. - Idealización de secuencias cronológica con la técnica del "CUENTA CUENTOS" por ejemplo: "Los tres chanchitos".	Revistas infantiles Historietas de periódicos de la localidad Audiovisuales	I.ECA.3.1.2. Utiliza medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para realizar y difundir creaciones artísticas propias. (I.2., S.3.)	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo	

Fuente: Elaboración propia

Se aplica la técnica Cuenta Cuentos, en donde los estudiantes idealizan las historias que van a crear para dar solución a las problemáticas encontradas, se aplica, también, una lluvia de ideas para la adquisición de los materiales que van a necesitar para su producto final.

**Cuadro 13. Guía fase Idea – Cuenta Cuentos**

Cuenta Cuentos				
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística		<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Objetivo:</b> Comunicar una palabra sin usar ningún tipo de comunicación verbal.		<b>Requisitos previos:</b> Requiere una pequeña cantidad de preparación y mucha imaginación.		
<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Temporalización</b>	<b>Evaluación</b>
Aplicar la técnica cuenta cuentos	<ol style="list-style-type: none"> <li>Colocar en un papelote los problemas identificados.</li> <li>En otro las causas y los efectos.</li> <li>Y en un tercer papelote las posibles soluciones.</li> <li>Recortar imágenes de problemas, sus causas, efectos y posibles soluciones.</li> <li>Inicia el cuento y, se narra lo que miras en los papelotes</li> </ol>	Revistas y periódicos para la elección de imágenes de personajes Escenografía.	Clase 4	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo
		<b>Material fotográfico</b>		
				

Fuente: Elaboración propia

#### 2.7.2.4 Desarrollo de la fase prototipa y evalúa

“El prototipado ofrece una gran ventaja, crear una versión reducida del producto aplica las ideas extraídas de las fases anteriores” (Ramos, 2020).

La intención de esta fase es el que, se puedan generar prototipos en referencia a lo desarrollado indicado en las fases anteriores, para ello, se plantea un proyecto creativo, mediante el desarrollo de un cuento en el que, se aplican varias técnicas de artes plásticas, luego de esto, se llevará a escena la historia creada, la herramienta Toolkit permite a los estudiantes elaborar el vestuario para la obra de teatro, todo esto genera una interacción de creatividad.

Cuadro 14. Planificación clase #5

CLASE # 5					
<b>Nombre del Docente</b>	Lic. Aracely Ortiz Haro			<b>Fecha</b>	06/12/2019
<b>Área</b>	Educación Cultural y Artística	<b>Curso</b>	7° EGB "B"	<b>Año Lectivo</b>	2019 – 2020
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística			<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Unidad Didáctica</b>	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
<b>Objetivos de la clase</b>	Elaborar los recursos para la presentación de la obra de teatro				
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN		
			Indicador/es de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación	
Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, cuentos y vestuario) REF. ECA.3.2.8.	4. Prototipo: - Realización de guiones con la técnica "PROTOTIPO EN BRUTO" - Elaboración del cuento con las técnicas del "3D EN PAPEL Y ORIGAMI". - Elaboración de vestuario y accesorios con la técnica "TOOLKIT".	Cartulinas Foami Goma Escarchas Cintas Recortes de imágenes Papel de colores Lápices de colores Marcadores	I.ECA.3.4.2. Emplea algunos recursos básicos del teatro en procesos de creación colectiva e interpretación. (S.1., S.3.)	<b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Rúbrica  <b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo	


Fuente: Elaboración propia

Como primer elemento del desarrollo del prototipo, se elabora el guion de la historia, mediante trabajo colaborativo en el aula de clase, con los grupos previamente formados.

Una vez que todos los estudiantes tienen los materiales, se procede a la elaboración de los cuentos, los que fueron elaborados y genera la creatividad de los estudiantes, la forma de organizarse para realizar el trabajo se dio inicialmente con el prototipo en bruto.

“El prototipado en bruto implica acompañar la explicación de una idea con el desarrollo de prototipos rápidos con cualquier material que, se encuentre alrededor, ayuda a mejorar la interacción entre los miembros del equipo y a llegar a definiciones más concisas de las ideas a desarrollar, en esta etapa cualquier material al usar la creatividad” (Ramos, 2020).

Cuadro 15. Guía fase Idea – Prototipo en bruto


Prototipo en bruto				
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística		<b>Tiempo</b>	40 minutos
<b>Objetivo:</b> Obtener un prototipo inicial en que permita consolidar la información y desarrollar los implementos a utilizarse en la obra de teatro		<b>Requisitos previos:</b> Papelotes de papelotes con los problemas identificados, los de causas-efectos y el de posibles soluciones		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicación de la técnica de prototipado	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En los grupos de trabajo ya formados, se observa los papelotes con los problemas identificados, los de causas-efectos y el de posibles soluciones.</li> <li>2. Se plantea idear y une las ideas de la fase de testar para generar una estructura inicial básica, realizados en apenas minutos con materiales sencillos que sirve para aclarar las ideas y definir el desarrollo de la obra de teatro</li> </ol>	Cartulinas, Foami, Goma, Escarchas, Cintas, Recortes de imágenes, Papel de colores, Lápices de colores Marcadores	Clase 5.1	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		Material fotográfico		
				

Fuente: Elaboración propia

“El origami es una gran ayuda en la educación, con grandes beneficios y grandes cualidades, no sólo a los estudiantes que lo realicen, sino, también, le será bueno a cualquier persona” (D´Santiago & Gutiérrez, 2014).


En este trabajo, se emplea el origami con la finalidad de crear la ambientación de la obra teatral, lo que permite interiorizarse en el guion y generar una mayor creatividad en el desarrollo de la actividad, es importante señalar que, se emplean plantillas de trazos para la generación de esta fase, lo que permite el desarrollo visomotor de los estudiantes.

Cuadro 16. Guía fase Idea – 3D en papel y origami

3D en papel y origami				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	20 minutos
<b>Objetivo:</b> Plegar de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas		<b>Requisitos previos:</b> Conocer el desarrollo de técnicas de cortado y plegado		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicación de técnica del origami para el desarrollo de la ambientación teatral, en clase y casa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En la conformación de grupos de trabajo ya establecidos, se revisa el prototipo y el guion.</li> <li>2. Con aplicación de los recursos didácticos mediante dobleces, se crea las formas que serán utilizadas en la ambientación de la obra teatral</li> </ol>	Cartulinas, Foami, Goma, Escarchas, Cintas, Recortes de imágenes, Papel de colores, Lápices de colores, Marcadores	Clase 5.2	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		Material fotográfico		
				

Fuente: Elaboración propia

Cuadro 17. Guía fase Idea – Toolkit

Toolkit				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	20 minutos
<b>Objetivo:</b> Aplicar de técnica del toolkit para el desarrollo de la obra teatral		<b>Requisitos previos:</b> Disponer de un a utilizarse en la obra de teatro		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicación de técnica del toolkit para el desarrollo del vestuario para la obra teatral, en clase y casa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mediante grupos de trabajo en base a ropa casual, se bosqueja el vestuario que, se empleará en la obra teatral que, se adecua durante el trabajo en clase y en casa</li> </ol>	Cartulinas, Foami, Goma, Escarchas, Cintas, Recortes de imágenes, Papel de colores, Lápices de colores, Marcadores, Ropa casual	Clase 5.3	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
		Material fotográfico		
				

Fuente: Elaboración propia

### 2.7.2.5 Desarrollo de la fase Evalúa

Se la realiza mediante la herramienta Juego de Roles, en donde mediante una rúbrica, se evalúa el trabajo de los estudiantes.

**Cuadro 18. Planificación clase #6**

<b>CLASE # 6</b>					
<b>Nombre del Docente</b>	Lic. Aracely Ortiz Haro			<b>Fecha</b>	13/12/2019
<b>Área</b>	Educación Cultural y Artística	<b>Curso</b>	7° EGB "B"	<b>Año Lectivo</b>	2019 – 2020
<b>Asignatura</b>	Educación Cultural y Artística			<b>Tiempo</b>	80 minutos
<b>Unidad Didáctica</b>	2°	El encuentro con otros: la alteridad			
<b>Objetivos de la clase</b>					
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>		
			<b>Indicador/es de Evaluación</b>	<b>Técnicas e instrumentos de Evaluación</b>	
ECA.3.2.8. Realizar creaciones colectivas (narraciones breves, cuentos, etc.) usa las técnicas propias del teatro.	5. Testea: - Presentación de la obra teatral: "EL ENCUENTRO CON OTROS". - Evaluación.	Guion Grabadora Telas Vestuario Maquillaje Material del medio	I.ECA.3.4.2. Emplea algunos recursos básicos del teatro en procesos de creación colectiva e interpretación. (S.1., S.3.)	<b>Técnica:</b> Teatro <b>Instrumentos:</b> Rúbrica de evaluación	

Fuente: Elaboración propia

Para este apartado, se procede a elaborar la rúbrica para la evaluación de la obra teatral, la misma que, se dio a conocer a los estudiantes para que sea de su conocimiento todos los aspectos que, se van a evaluar en la puesta en escena.

Una vez concluida la construcción de los cuentos, se ejecutan las obras de teatro, donde cada uno de los grupos de trabajo caracterizaron los personajes, con la finalidad de transmitir a los asistentes la moraleja del cuento, se aplica los guiones con la finalidad de que los estudiantes visualicen el vestuario y accesorios como un paso previo para la obra de teatro.

Figura 11. Guiones de los cuentos

### El Pirata Barba negra y sus tripulantes

Había una vez un pirata llamado Barba negra y su fiel acompañante Torito que les gustaba comer frutas y verduras mientras que sus tripulantes que se llamaban Mateo, José, Anel que a ellos les gustaba golosinas, ellos preparaban su propia comida que eran chitos, dulces, etc.

Un día Barba negra y Torito escondieron las golosinas nadie se da cuenta porque era de noche pero cuando amanecía buscaron las golosinas pero no las encontraron el pirata Barba negra y Torito se acercaron y les dijeron nosotros les fuimos a preparar una comida que les encantara.

Cuando acabaron de comer fueron y les enseñaron la comida que era con verduras, los tripulantes no quisieron pero tuvieron que comer porque tenían mucha hambre al probar les gusto pocos minutos después llegaron a tierra y al bajar se encontraron con 2 vendedores que uno vendía frutas y el otro golosinas, los tripulantes fueron donde el que vendía frutas y desde ese día se volvieron felices y saludables porque solo comían frutas y el capitán Barba negra se sintió muy feliz.

### El mago que no controla sus hechizos

Había una vez un mago llamado Alvarado que no podía controlar sus hechizos, un día salió a caminar en el bosque y lo pronto se encontró con su amigo mago llamado Sapaná, los dos estaban jugando en el campo se encontraron un libro de hechizos y el libro era de un mago malvado pero los dos magos no sabían.

Cuando llegaron al castillo amagados, el mago amagado hizo un hechizo e hizo que el mago Alvarado no pudiera controlar sus hechizos entonces el mago Alvarado quería deshacer el hechizo pero no pudo, el mago se puso triste llorando y se puso enojado hacia Alvarado, se estaba muy mal el sol y el arcoíris, el mago se fue al bosque enojado porque el mago le dijo sale entonces como el mago estaba enojado Alvarado los animales se fueron corriendo, el mago le cogió el libro del malvado mago e hizo un hechizo malo.

Hizo el mago y lo detuvo, entonces había como quitar el hechizo (el) el mago pudo perdonar a su amigo y a los animales.

### LOS OJOS QUE APRENDIERON LOS VALORES

Había una vez en un bosque mágico donde habían dos niñas huérfanas de madre y padre llamadas Martina y Flor, también dos ogros muy malos que se llaman Rin y Ron. Malefica quien mandaba a los ogros que no al lado del bosque. **Malefica quien mandaba a los ogros** que molestaban a las niñas, se encontraron dos anillos de oro en la orilla de un río que las niñas no sabían que cuando entraron al bosque gracias a los anillos se transforman en hadas, pero un día los ogros estaban siguiendo a las niñas y aparecieron Aurora y Tink los dos hadas, los ogros, cuando ingresaron al bosque el anillo mágico los transformaron en hadas así que no tengan miedo de los dos ogros malos, ya que el anillo las protegerá.

**Malefica estaba triste y enojada a la vez**, por que no le tomaban en cuenta las que hadas por eso siempre las intentaba matar pero no podía todos sus intentos eran inútiles, las hadas eran muy amigas y honestas un día Martina estaba caminando por el bosque y no se percató que los dos ogros la iban a secuestrar para que malefica no este triste y enojada, los ogros le llevaron a la casa de Malefica, Martina se puso a llorar muy fuerte los amigos la escucharon y fueron volando a ayudarla. Después de soñar a Martina, Rin y Ron los dos ogros muy malos comprendieron que no era bueno molestar a las cuatro hadas, Malefica entendió que no era bueno de mandar a los ogros ni pensar malas cosas como matar a las hadas.

**AL FINAL TODOS SE HICIERON AMIGOS**

Moraleja

No hay que ser malos con la personas que hay a nuestro alrededor...

### El príncipe tímido

Había una vez un pequeño reino muy hermoso allí vivía en un castillo una princesa y un príncipe, el príncipe se llamaba Daniel tenía su consejero de más confianza llamado Tredi, aquel consejero era muy confiable, la princesa se llamaba Dulce Conciencia y sus doncellas Lleni y Daniela.

El príncipe estaba enamorado de Conciencia pero como era tímido no se atrevió a decir que la amaba entonces dijo:

¡Ay Tredi no se que hacer!

El consejero respondió:

A que? se refiere Alvaro

A Conciencia lo princesa

Por que no le escribe un poema en donde dice que le quiere

Si tener razón

El príncipe pronto cogió una pluma y tinta y escribió un poema; mandó a Tredi a entregar el poema a Conciencia.

La princesa estaba arreglándose con sus doncellas.

Fuente: Elaboración propia, talleres con estudiantes

Cuadro 19. Guía fase obra teatral

Obra Teatral				
Asignatura	Educación Cultural y Artística		Tiempo	80 minutos
Objetivo:		Realizar creaciones colectivas usa las técnicas propias del teatro.		
Estrategias metodológicas		Requisitos previos: Guion, vestuario y ambientación		
Estrategias metodológicas	Actividades	Recursos didácticos	Temporalización	Evaluación
Aplicación del género literario de teatro constituido por diálogos entre personajes mediante una representación escénica	1. Los grupos de trabajo realizan ensayos del guion	Guion, Grabadora Telas, Vestuario Maquillaje, Material del medio	Clase 5	Técnica: Observación Instrumentos: Lista de cotejo
	2. Adecuan la ambientación con los materiales realizados en la fase de prototipado			
	3. Una vez listo, se colocan los vestuarios	<b>Material fotográfico</b>		
	4. Se realiza la presentación de la obra de cada grupo			
	5. Se da cierre al evento			

Fuente: Elaboración propia

Con la rúbrica, se procede a evaluar a los alumnos al momento que ejecutan la actividad juego de roles, como, se presenta:

Figura 12. Rúbricas de evaluación de las obras de teatro

**RÚBRICA PARA EVALUAR REPRESENTACIÓN TEATRAL**

Cuento: *Los ojos que aprendieron los valores*

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
Expresión Oral	Su expresión es muy clara y utilizan un tono de voz fuerte, con distintos matices de voz que caractericen a sus personajes. Llamen la atención del público (2,00)	Representar claramente en el personaje de cada uno, sin embargo el tono de voz no es tan fuerte. Su tono es lineal (1,75)	Su expresión oral es plana, no utilizan distintos matices y no se distinguen los personajes que caracterizan. No captan la atención del público (1,50)	Su expresión es clara, no utilizan distintos matices de voz, y sus tonos son muy bajos. (1,25)
Expresión Corporal	Utilizan adecuadamente el espacio asignado para su presentación; se mueven y realizan distintos gestos de acuerdo a su personaje (2,00)	Utilizan el espacio asignado, se mueven pero son constantes en movimientos. No muestra seguridad en su representación (1,75)	No utilizan todo el espacio asignado, se mueven y realizan gestos pero en forma mínima (1,50)	No se mueven ni realizan gestos, se quedan permanentemente en un solo lugar (1,25)
Elementos	Presentan elementos distintivos elaborado por el estudiante como cartel y cuento acorde al tema (2,00)	Presentan elementos distintivos como el cartel y cuento acorde al tema (1,75)	Presentan elementos como cartel y cuento (1,50)	No presentan elementos acorde al tema (1,25)
Vestuario	Todos los integrantes presentan su vestuario creativo acorde al personaje que representan (2,00)	No todos los integrantes presentan un vestuario acorde al personaje que representan (1,75)	Presentan un vestuario pero no es apropiado al personaje que representan (1,50)	No presentan un vestuario (1,25)
Trabajo Grupal	Durante la presentación se observa un trabajo grupal adecuado, todos aportan y trabajan en los roles que deben asumir (2,00)	El trabajo grupal es bueno, se observa participación, sin embargo, no todos se involucran (1,75)	Solo en algunas ocasiones se observa participación de todos, existe individualismo (1,50)	No existe un trabajo grupal, hay individualismo y eso se proyecta en la representación (1,25)
TOTAL /10	6	9,25	7,50	

**RÚBRICA PARA EVALUAR REPRESENTACIÓN TEATRAL**

Cuento: *El personaje perdido*

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
Expresión Oral	Su expresión es muy clara y utilizan un tono de voz fuerte, con distintos matices de voz que caractericen a sus personajes. Llamen la atención del público (2,00)	Representar claramente en el personaje de cada uno, sin embargo el tono de voz no es tan fuerte. Su tono es lineal (1,75)	Su expresión oral es plana, no utilizan distintos matices y no se distinguen los personajes que caracterizan. No captan la atención del público (1,50)	Su expresión es clara, no utilizan distintos matices de voz, y sus tonos son muy bajos. (1,25)
Expresión Corporal	Utilizan adecuadamente el espacio asignado para su presentación; se mueven y realizan distintos gestos de acuerdo a su personaje (2,00)	Utilizan el espacio asignado, se mueven pero son constantes en movimientos. No muestra seguridad en su representación (1,75)	No utilizan todo el espacio asignado, se mueven y realizan gestos pero en forma mínima (1,50)	No se mueven ni realizan gestos, se quedan permanentemente en un solo lugar (1,25)
Elementos	Presentan elementos distintivos elaborado por el estudiante como cartel y cuento acorde al tema (2,00)	Presentan elementos distintivos como el cartel y cuento acorde al tema (1,75)	Presentan elementos como cartel y cuento (1,50)	No presentan elementos acorde al tema (1,25)
Vestuario	Todos los integrantes presentan su vestuario creativo acorde al personaje que representan (2,00)	No todos los integrantes presentan un vestuario acorde al personaje que representan (1,75)	Presentan un vestuario pero no es apropiado al personaje que representan (1,50)	No presentan un vestuario (1,25)
Trabajo Grupal	Durante la presentación se observa un trabajo grupal adecuado, todos aportan y trabajan en los roles que deben asumir (2,00)	El trabajo grupal es bueno, se observa participación, sin embargo, no todos se involucran (1,75)	Solo en algunas ocasiones se observa participación de todos, existe individualismo (1,50)	No existe un trabajo grupal, hay individualismo y eso se proyecta en la representación (1,25)
TOTAL /10	6	9,25	7,50	

Fuente: elaboración propia, talleres con estudiantes

## CAPÍTULO III

### ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Análisis del incremento de la Creatividad

En el siguiente análisis, se evidencia los resultados comparativos que, se presentan entre el pre y el post test en cada una de las categorías evaluadas:

##### 3.1.1. Creatividad Visomotora

Una vez implementadas las estrategias lúdicas en el post test aplicado a los treinta y tres estudiantes, la media de la capacidad visomotora incrementó de 60,4% a 76,0%, existe una mejora del 15,6% en relación con desarrollo de la creatividad, la valoración más alta obtenida fue de 10 y la menor de 3.33, que aporta a describir que, se alcanzan los objetivos con los estudiantes.

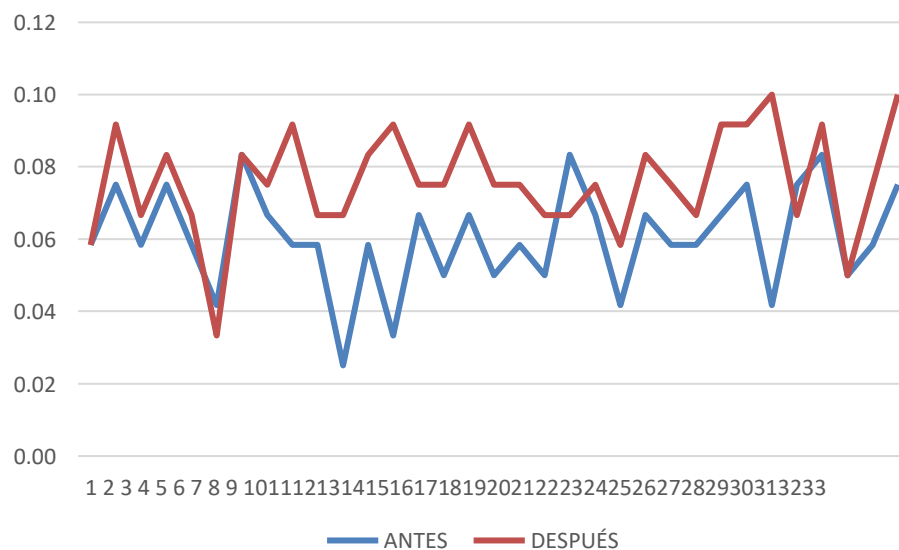
**Tabla 10. Evaluación de la creatividad visomotora**

No	Promedio Inicial	Promedio post uso de estrategias	Variación
1	5,83	5,83	0,00
2	7,50	9,17	1,67
3	5,83	6,67	0,84
4	7,50	8,33	0,83
5	5,83	6,67	0,84
6	4,17	3,33	-0,84
7	8,33	8,33	0,00
8	6,67	7,50	0,83
9	5,83	9,17	3,34
10	5,83	6,67	0,84
11	2,50	6,67	4,17
12	5,83	8,33	2,50
13	3,33	9,17	5,84
14	6,67	7,50	0,83
15	5,00	7,50	2,50
16	6,67	9,17	2,50
17	5,00	7,50	2,50
18	5,83	7,50	1,67
19	5,00	6,67	1,67

20	8,33	6,67	-1,66
21	6,67	7,50	0,83
22	4,17	5,83	1,66
23	6,67	8,33	1,66
24	5,83	7,50	1,67
25	5,83	6,67	0,84
26	6,67	9,17	2,50
27	7,50	9,17	1,67
28	4,17	10,00	5,83
29	7,50	6,67	-0,83
30	8,33	9,17	0,84
31	5,00	5,00	0,00
32	5,83	7,50	1,67
33	7,50	10,00	2,50
<b>Prom.</b>	<b>6,04</b>	<b>7,60</b>	<b>1,56</b>

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

**Figura 13. Comparación de la capacidad visomotora**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

### 3.1.2. Creatividad aplicada

La creatividad aplicada fue analizada con el uso de una cuerda y sábana, a continuación, se detalla los resultados obtenidos, antes y después del uso de las estrategias didácticas del Desing Thinking.

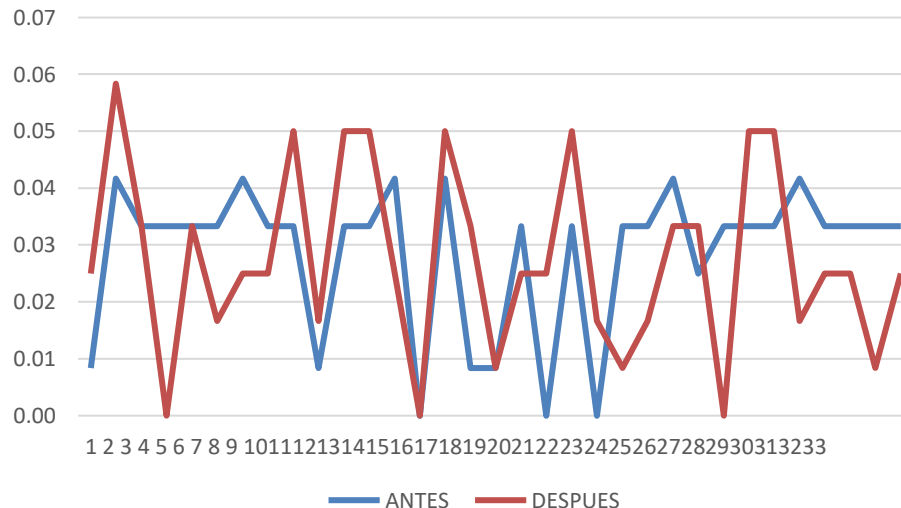
### 3.1.2.1. Cuerda

A continuación, se detallan los resultados contrastados de la aplicación de la cuerda.

**Tabla 11. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con cuerda**

No	Promedio Inicial	Promedio post uso de estrategias	Variación
1	0,83	2,50	1,67
2	4,17	5,83	1,66
3	3,33	3,33	0,00
4	3,33	4,50	1,17
5	3,33	4,00	0,67
6	3,33	5,67	2,34
7	4,17	4,23	0,06
8	3,33	5,00	1,67
9	3,33	5,00	1,67
10	0,83	3,00	2,17
11	3,33	5,00	1,67
12	3,33	5,00	1,67
13	4,17	5,45	1,28
14	0,00	0,83	0,83
15	4,17	5,00	0,83
16	0,83	3,33	2,50
17	0,83	4,55	3,72
18	3,33	5,00	1,67
19	0,00	2,50	2,50
20	3,33	5,00	1,67
21	0,00	1,67	1,67
22	3,33	5,00	1,67
23	3,33	4,50	1,17
24	4,17	6,40	2,23
25	2,50	3,33	0,83
26	3,33	4,00	0,67
27	3,33	5,00	1,67
28	3,33	5,00	1,67
29	4,17	6,19	2,02
30	3,33	5,35	2,02
31	3,33	6,35	3,02
32	3,33	6,23	2,90
33	3,33	6,78	3,45
<b>Prom.</b>	<b>2,85</b>	<b>4,56</b>	<b>1,71</b>

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

**Figura 14. Comparación de la capacidad aplicada con cuerda**

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Tras la implementación de las estrategias lúdicas, en el post test aplicado en cuerdas a los treinta y tres estudiantes, en el promedio existe un incremento del 17,1%, en relación destreza con la cuerda. Ahora la valoración más alta fue 6,78 y la menor nota 0,83, que aporta a describir que ligeramente, se alcanzan los objetivos con los estudiantes.

### 3.1.2.2. Sábana

Implementadas las estrategias lúdicas en el post test aplicado con sábanas a los treinta y tres estudiantes, se percibe un incremento del 11,0% de destreza con la sábana. La valoración más alta fue 5 y la menor 0,83.

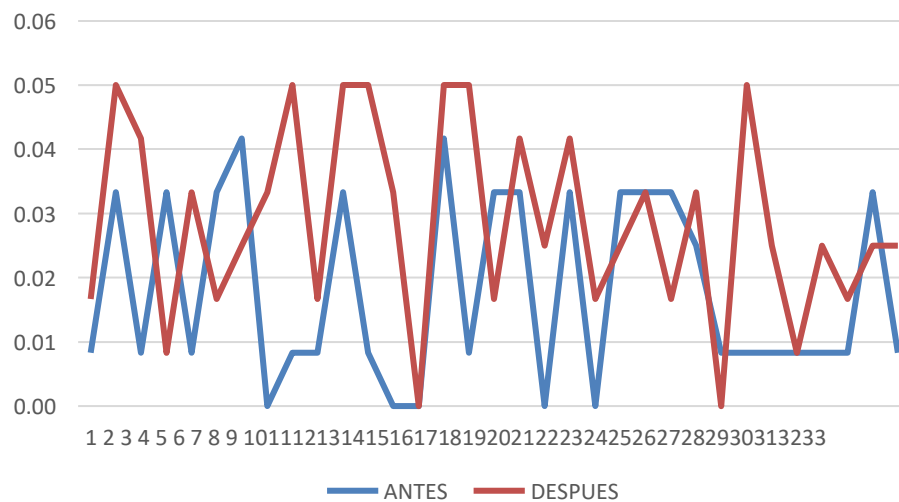
**Tabla 12. Evaluación de la creatividad inventiva o aplicada con sábana**

No	Promedio Inicial	Promedio post uso de estrategias	Variación
1	0,83	1,67	0,84
2	3,33	5,00	1,67
3	0,83	4,17	3,34
4	3,33	0,83	-2,50
5	0,83	3,33	2,50
6	3,33	1,67	-1,66
7	4,17	2,50	-1,67
8	0,00	3,33	3,33
9	0,83	5,00	4,17

10	0,83	1,67	0,84
11	3,33	5,00	1,67
12	0,83	5,00	4,17
13	0,00	3,33	3,33
14	0,00	0,00	0,00
15	4,17	5,00	0,83
16	0,83	5,00	4,17
17	3,33	1,67	-1,66
18	3,33	4,17	0,84
19	0,00	2,50	2,50
20	3,33	4,17	0,84
21	0,00	1,67	1,67
22	3,33	2,50	-0,83
23	3,33	3,33	0,00
24	3,33	1,67	-1,66
25	2,50	3,33	0,83
26	0,83	0,00	-0,83
27	0,83	5,00	4,17
28	0,83	2,50	1,67
29	0,83	0,83	0,00
30	0,83	2,50	1,67
31	0,83	1,67	0,84
32	3,33	2,50	-0,83
33	0,83	2,50	1,67
<b>Prom.</b>	<b>1,79</b>	<b>2,88</b>	<b>1,09</b>

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

**Figura 15. Comparación de la capacidad aplicada con sábanas**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

### 3.1.3. Creatividad Verbal

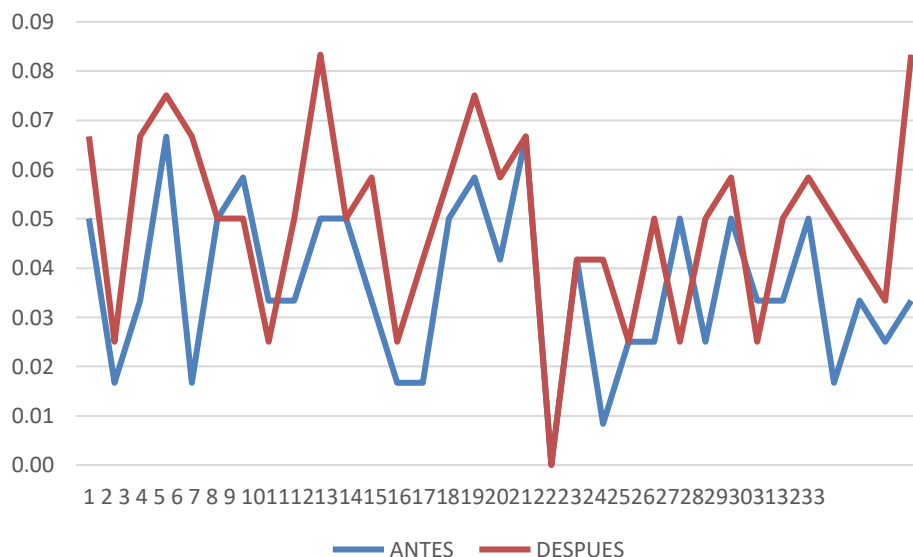
Las estrategias lúdicas en el post test aplicado a los treinta y tres estudiantes, dan como resultado un promedio de la capacidad verbal incrementa en un 13,1%, la más alta fue de 10 y la menor de 3,33.

**Tabla 13. Evaluación de la creatividad verbal**

No	Promedio Inicial	Promedio post uso de estrategias	Variación
1	5,00	6,67	1,67
2	1,67	2,50	0,83
3	3,33	6,67	3,34
4	6,67	7,50	0,83
5	1,67	6,67	5,00
6	5,00	5,00	0,00
7	5,83	5,00	-0,83
8	3,33	2,50	-0,83
9	3,33	5,00	1,67
10	5,00	8,33	3,33
11	5,00	5,00	0,00
12	3,33	5,83	2,50
13	1,67	2,50	0,83
14	1,67	4,17	2,50
15	5,00	5,83	0,83
16	5,83	7,50	1,67
17	4,17	5,83	1,66
18	6,67	6,67	0,00
19	0,00	0,00	0,00
20	4,17	4,17	0,00
21	0,83	4,17	3,34
22	2,50	2,50	0,00
23	2,50	5,00	2,50
24	5,00	2,50	-2,50
25	2,50	5,00	2,50
26	5,00	5,83	0,83
27	3,33	2,50	-0,83
28	3,33	5,00	1,67
29	5,00	5,83	0,83
30	1,67	5,00	3,33
31	3,33	4,17	0,84
32	2,50	3,33	0,83
33	3,33	8,33	5,00
<b>Prom.</b>	<b>3,61</b>	<b>4,92</b>	<b>1,31</b>

Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Figura 16. Comparación de la capacidad verbal



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

Los resultados contrastados, se analizaron con la prueba de normalidad al ser la población menor a 50, se aplica la prueba de Shapiro Wilk, conforme a la siguiente tabla.

Tabla 14. Prueba de normalidad

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Visomotora	0,172	33	0,015	0,921	33	0,019
Cuerda	0,180	33	0,008	0,926	33	0,026
Sabana	0,114	33	0,200*	0,950	33	0,13
Verbal	0,159	33	0,034	0,961	33	0,28

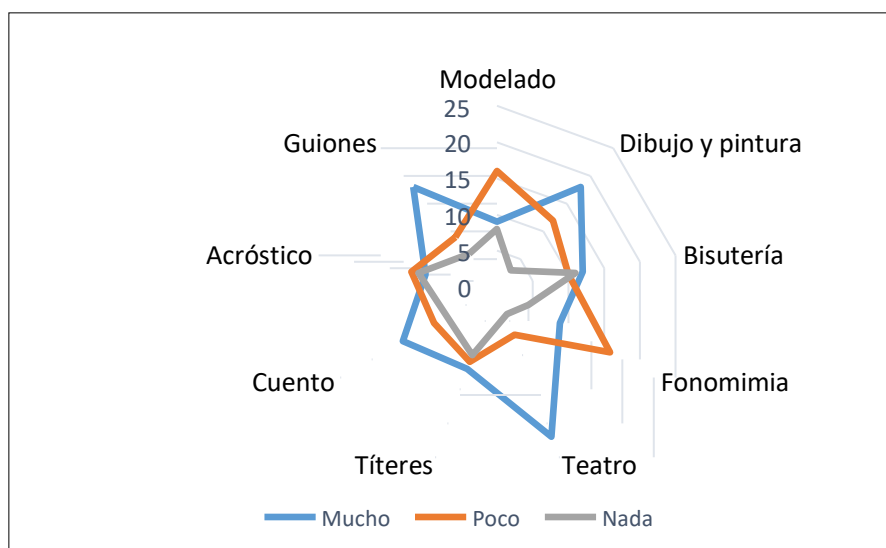
Fuente: elaboración propia, en base al SPSS

“La prueba no paramétrica de Wilcoxon es una alternativa al t-test de muestras dependientes si las muestras tienen un tamaño reducido para poder determinar si realmente proceden de poblaciones normales” (Aguirre, 2016). En los datos resultantes de la evaluación multifactorial, son datos no paramétricos que por su tamaño, se analizaron por Wilcoxon para obtener el análisis estadístico.

### 3.2. Análisis sobre las técnicas aplicarse para la planificación de la metodología

Como resultado de la encuesta a los estudiantes para planificar las diferentes técnicas, se evidenció que la mayoría prefiere trabajar con teatro, mientras que la creación de guiones y dibujo y pintura están en segundo lugar, lo que permite aplicar la técnica de cuentos, complementa la propuesta, de esta manera planificar la metodología que incentive la creatividad en los estudiantes en las tres dimensiones: visomotora, inventiva o aplicada y verbal.

**Figura 17. Técnicas de Educación Artística**



Fuente: elaboración propia, en base a la investigación

En psicometría, “el Alfa de Cronbach es un coeficiente que sirve para medir la fiabilidad de una escala de medida de una cualidad no directamente observable relacionadas con la magnitud inobservable de interés” (Cauas, 2015). El alfa de Cronbach en el presente estudio representa un valor de 0,8 que indica que existe consistencia entre ítems.

**Tabla 15. Prueba de fiabilidad**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	33	100.0
	Excluido	0	.0
	Total	33	100.0
Alfa de Cronbach		N de elementos	
0,804		9	

Fuente: elaboración propia, en base al SPSS

### 3.3. Conclusiones

- La argumentación teórica y metodológica de las estrategias didácticas que orientan el desarrollo de la creatividad se fundamentó desde el estado del arte, con el aporte de varios autores al estudio de la creatividad, así como, se argumentó sobre las estrategias didácticas que permita alcanzar una solución integral respecto a orientar al desarrollo de la creatividad.
- El mejoramiento del aprendizaje dentro y fuera del aula de los niños y niñas entre 8 y 10 años, para la resolución de problemas de la vida diaria se diagnosticó a través de evaluación multifactorial de la creatividad, se valoró el desarrollo de la dimensión visomotora con 60,3%; aplicada con cuerda 28,5%, aplicada con sabana 17,9% y verbal con 36,1%, se determina que la mayoría de los estudiantes, se encuentran escasamente con un promedio de 3,57 y es necesario que, se desarrolle estrategias educativas diferentes para que, se logre una mejor flexibilidad, originalidad y mayor creatividad en los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Julio Enrique Fernández.
- La aplicación de las estrategias creativas en el aula, que ayuden a los estudiantes a un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales y permita la construcción de los conocimientos y desarrollo de habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, se aplicó mediante el proceso de empatizar, definir, idear, prototipar y validar en vista que en el diagnóstico, se determinó una clara necesidad de estimular al alumnado, el desarrollo de la estrategia fue a través de los talleres educativos dentro del aula de clase lo que permitió que en el ambiente del aula sea de paso la integración y el trabajo colaborativo, se logró un incremento en los promedios del desarrollo de dimensión visomotora a 7,6: aplicada con cuerda a 6,78; aplicada con sabana a 2,88 y verbal a 4,92, y mejó su promedio de 3,57 a 4,99 e incrementó en un 14,2% el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.
- La aplicación de las estrategias didácticas, para el desarrollo de la creatividad, con enfoque de experiencias de innovación educativa en el aula con el uso de tecnologías descriptivas mediante estrategias lúdicas, son observadas mediante rúbricas de evaluación, se logró apreciar que el desarrollo de la estrategia del design thinking en el trabajo colaborativo de observar, idear, crear, prototipar y validar, resulta satisfactorio en la vivencia dentro de la clase y a la vez un gran reto

porque no es fácil generar en el estudiante estos espacios que, se trasladen en todos los ámbitos de la vida especialmente en la cohesión el desarrollo de la creatividad.

- La aportación a la innovación curricular, a la responsabilidad y la solidaridad dentro y fuera del aula, se consigue con la propuesta de la estrategia de Design Thinking, los estudiantes mejoraron sus calificaciones y participaron de manera activa en la aplicación de cada una de las etapas, se fomentó mediante los juegos y la obra teatral la colaboración, el respeto, la tolerancia a la vez que, se observaba que los estudiantes desarrollaron su creatividad y participación con ideas en el desarrollo y culminación de los guiones y la obra teatro.

### **3.4. Recomendaciones**

- A las autoridades de la Institución, es necesario capacitar a los docentes de Educación Artística en el campo de metodologías innovadoras, así la estrategia de Design thinking, que garantice la preparación óptima de los docentes que acompañaran a los estudiantes para fomentar sus destrezas y creatividad.
- Para el área de Educación Artística, es importante fomentar el trabajo colaborativo dentro del salón clases y el desarrollo de la creatividad en estudiantes, que permita que esta hora clase sea diferente, para que la interacción permita fluir la creatividad en la vida de los que integran el aula.
- A los estudiantes, cambiar su postura de modo pasivo a ser interpretes en el proceso de aprendizaje y, se conviertan en entes activos, permitiéndoles generar procesos mentales creativos y con ello la automotivación.
- A los docentes, se recomienda preparar el aula de clase del Educación Artística con un enfoque didáctico de manera que el estudiante, se sienta motivado a crear, pues en la educación Básica es donde, se forman las bases de la creatividad en los estudiantes.
- A los docentes, motivar la utilización de herramientas que aporten el trabajo colaborativo y creó otras posibles actividades curriculares y extracurriculares que permita al estudiante resolver problemas de la vida diaria de una mejor manera.

## Bibliografía

- Acosta, D., & Noel, B. (2017). *La creatividad y el desarrollo del talento humano*. Ecuador: Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación. Universidad Técnica de Babahoyo.
- Acosta, D., Batista, N., & Suárez, L. (2016). La creatividad y el desarrollo del talento humano. *Revista Magazine de las Ciencias*, ISSN 2528 8091, 1 (2), 17–24. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/48>.
- Aguirre, N. (2016). *Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la ortografía y caligrafía en la educación básica elemental*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Arias, H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). *Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking*. Lima: Revista Magazine de las Ciencias. ISSN 2528 8091, 1 (2), 17–24. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/48>.
- Ávila, D. (2018). *Estrategias metodológicas colaborativas para mejorar el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de cuarto grado*. Loja: Universidad Nacional de Loja Facultad de la Educación, el Arte y la comunicación.
- Bolívar, Á. E. (2018). Creatividad e innovación y su relación con la investigación formativa. *Global Business Administration Journal* 2(1).
- Campos, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. <https://cursa.ihmc.us/rid=1JTC68B2J1822TCTZJJ/Mapas%20Conceptuales,%20Mapas%20Mentales-.pdf>.
- Castillo, M., Alvarez, A., & Cabana, R. (2014). *Design thinking: como guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación*. Cuba: Ingeniería Industrial ISSN: 0258-5960 Cuba Ingeniería Industrial, vol. XXXV, núm. 3, septiembre-diciembre.

- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Colombia: Biblioteca electrónica de la universidad Nacional.
- Chacón. (2005). *Una revisión crítica del concepto de creatividad*. Costa Rica: Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación. 5. 10.15517/aie.v5i1.9120.
- Chacón, A. Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica Actualidades*, E-ISSN: 1409-4703 revista@inie.ucr.ac.cr Universidad de Costa Rica. Vol. 5, núm. 1 p. 0 Universidad de Costa Rica.
- Chango, S. (2020). *Estrategia metodológica para identificar y calcular casos de Factorización con el uso de códigos QR*. Ambato: ligación y desarrollo previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación.
- Corchero, T. (2014). *Relación de las inteligencias múltiples con la percepción visomotora en alumnos de Educación primaria Propuesta de intervención*. España: Universidad Internacional de la Rioja.
- Correa, R. (2014). *Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural*. República del Ecuador.
- D´Santiago, M., & Gutiérrez, D. (2014). *Estrategias para fomentar los procesos creativos, trabajo colaborativo e identidad profesional en estudiantes de artes visuales en la Escuela Popular de bellas artes Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo*. México: Primera edición. ISBN: 978-607-9063-21-4. Red Durango Investigadores Educativos.
- De la Torre, S., & Violant, V. (27 de 06 de 2020). *Estrategias creativas en la enseñanza universitaria*. Barcelona. Obtenido de [http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias\\_creativas\\_universitaria.pdf](http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/estrategias_creativas_universitaria.pdf)
- Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. Tendencias pedagógicas N° 16*. México: Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez.

- Fernández, S. (Marzo de 2016). Desarrollo de la creatividad infantil. *Temas para la Educación*. (N.34).
- Gaxiola, J. (2015). *Aprendizaje basado en Design Thinking*. Obtenido de <http://jesusgaxiola.com/aprendizaje-basado-en-design-thinking/>
- González, C. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*. Departamento de Ingeniería Informática. Universidad de La Laguna [cjgonza@ull.edu.es](mailto:cjgonza@ull.edu.es) RED - Revist. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/red/article/view/234291>.
- Guerra, F. (2017). eBook *El libro de los Organizadores Gráficos Published on Aug 1*. Obtenido de Editorial Universidad Técnica del Norte UTN: [https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook\\_organizadores\\_graficos](https://issuu.com/utnuniversity/docs/ebook_organizadores_graficos).
- Guerrero, R. (2014). *Herramienta de Innovación en el Desarrollo de las Habilidades Numéricas*. Obtenido de Obtenido de Estrategias Lúdicas: <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/464>
- Krumm, G., & Lemos, V. (2012). *Artistic activities and creativity in argentinian school-age children*. Argentina: International Journal of Psychological Research.5. 40-48.
- León, C. (2018). *Estrategias Didácticas en Creatividad basadas en Aprendizaje Experiencial*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- López, O., & Navarro, J. (2010). Creatividad e inteligencia: un estudio en Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 28 (2), 283-296. <https://revistas.um.es/rie/article/view/106061/121591>.
- Mendoza, A., Sánchez, P., & Valdés, A. (2009). *Validación de un instrumento para medir la creatividad en adolescentes sobresalientes*. Guatemala: Revista Internacional de Psicología ISSN 1818-1023 Instituto de la Familia <https://doi.org/10.33670/18181023.v10i01.53> Vol.10 No.01.

- Muñoz, W. (2019). Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica. . *Congreso Iberoamericano de Educación Metas 2021. Acceso y permanencia en una educación de calidad*. Venezuela.
- Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Universidad de Salamanca*, vol. 17 61-84.
- Pedraz, P. (23 de junio de 2020). *Gamification Game Thinking*. Obtenido de Cosas que gusta ver en el diseño: <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2020/06/23/cosas-que-nos-gusta-ver-en-el-diseno/>
- ProEVA. (29 de 07 de 2020). *¿Cómo elaborar una guía didáctica?* Obtenido de Programa de entornos virtuales de aprendizaje de la Universidad de la República. Departamento de apoyo técnico académico:  
<https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=1024>
- Ramos, N. (2020). *Aplicación de Design Thinking para la sistematización de procesos*. Revista de Investigación en Educación, 18(1), 24-39 DOI: <https://doi.org/10.35869/reined.v18i1.2628> ISSN 1697-5200.
- Razzouk, R. &. (07 de 12 de 2012). *What Is Design Thinking and Why Is It Important?* Obtenido de Review of Edu-cational: <https://doi.org/10.3102/0034654312457429>
- Santurnino, V. (2017). *Estrategias omunicativas universitarias*.
- Torres, M. (2020). *El juego didáctico para el aprendizaje Del cálculo matemático en los niños de cuarto de educación general básica*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Vaverde, I. (2019). *Estrategias metodológicas colaborativas para fortalecer los valores morales de los estudiantes de la unidad educativa Santo Domingo de Guzmán de Quito*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Vázquez, P. (2016). *Storytelling personal en política a través de Youtube*. Obtenido de Dialnet Comunicación y el Hombre: <https://comunicacionyhombre.com/article/storytelling-personal-politica-traves-youtube/>

Velásquez, B., & Molina, M. (2010). *Proyecto: Factores y estrategias pedagógicas para el desarrollo del cerebro total. La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Colombia: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, No.13: 32. ISSN 1794-2489.

Velásquez, B., & Molina, M. (2010). *Proyecto: Factores y estrategias pedagógicas para el desarrollo del cerebro total. La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Colombia: Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, No.13: 32. ISSN.

Vengage. (07 de 12 de 2020). *Características y Estructura de una Guía Didáctica*. Obtenido de Principales características y estructura de una guía didáctica: <https://venngage.net/p/211188/caractersticas-y-estructura-de-una-gua-didctica>



## ANEXO B: ENCUESTA SOBRE TÉCNICAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

### INSTRUCCIÓN:

Con una X marca tu gusto por cada una de las 9 técnicas descritas en la tabla siguiente:

#	TÉCNICA	MUCHO	POCO	NADA
1	Modelado			
2	Dibujo y pintura			
3	Bisutería			
4	Fonomimia			
5	Teatro			
6	Títeres			
7	Cuento			
8	Acróstico			
9	Guiones			

## ANEXO C: FORMATO DE HERRAMIENTA PHILIPS 6/6 Y CINCO ¿POR QUÉ?

Año: \_\_\_\_\_ Paralelo: \_\_\_\_\_

Integrantes:

---



---

¿Cree usted que en las clases de educación artística no se desarrolla su pensamiento creativo?

---



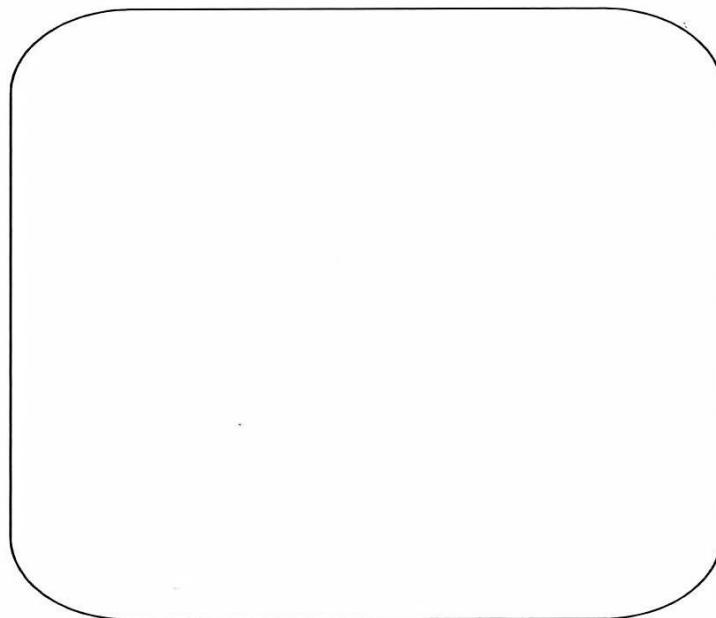
---

Por qué?	Por qué?
Por qué?	Por qué?
Por qué?	1
	2
	3
	4
	5

## ANEXO D: FORMATO HERRAMIENTA DIBUJO DEL PROBLEMA

Docente: \_\_\_\_\_

Por medio de un dibujo explique porque en los estudiantes de la institución falta creatividad



## ANEXO E: LISTA DE COTEJO

Nombre del Docente Lic. Aracely Ortiz Haro		Fecha 4-11-2019 al 13-12-2019		
Área Educación Cultural y Artística	Curso 7° EGB "B"	Año Lectivo 2019 – 2020		
Asignatura Educación Cultural y Artística				
Unidad Didáctica	2°	El encuentro con otros: la alteridad		
Objetivos de la Unidad	O.ECA.3.4. Programar y realizar pequeños proyectos culturales o artísticos asumiendo distintos roles en su diseño y desarrollo.			
<b>Criterios de evaluación</b>		Si	No	Ponderación
Expone sus ideas con claridad				
Utiliza lenguaje corporal para apoyar sus ideas				
Utiliza vocabulario acorde al tema y situación				
Expresa a través de movimientos y gestos las emociones o sentimientos				
Reconoce y representa la propia identidad y la historia personal a través de distintas formas de expresión.				

Nivel de desempeño – valoración de criterios				
A destacado	B satisfactorio	C bueno	D suficiente	E insuficiente
10	9	7	6	5

## ANEXO F: RÚBRICAS DE EVALUACIÓN DE LAS OBRAS DE TEATRO

### RÚBRICA PARA EVALUAR LA REPRESENTACIÓN TEATRAL

Cuento: \_\_\_\_\_

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
Expresión Oral	Su expresión es muy clara y utilizan un tono de voz fuerte, con distintos matices de voz que caractericen a sus personajes. Llaman la atención del público (2,00)	Representar claramente en el personaje de cada uno, sin embargo el tono de voz no es tan fuerte. Su tono es lineal (1,75)	Su expresión oral es plana, no utilizan distintos matices y no se distinguen los personajes que caracterizan. No captan la atención del público (1,50)	Su expresión es clara, no utilizan distintos matices de voz, y sus tonos son muy bajos. (1,25)
Expresión Corporal	Utilizan adecuadamente el espacio asignado para su presentación; se mueven y realizan distintos gestos de acuerdo a su personaje (2,00)	Utilizan el espacio asignado, se mueven pero son constantes en movimientos. No muestra seguridad en su representación (1,75)	No utilizan todo el espacio asignado, se mueven y realizan gestos pero en forma mínima (1,50)	No se mueven ni realizan gestos, se quedan permanentemente en un solo lugar (1,25)
Elementos	Presentan elementos distintivos elaborado por el estudiante como cartel y cuento acorde al tema (2,00)	Presentan elementos distintivos como el cartel y cuento acorde al tema (1,75)	Presentan elementos como cartel y cuento (1,50)	No presentan elementos acorde al tema (1,25)
Vestuario	Todos los integrantes presentan un vestuario creativo acorde al personaje que representan (2,00)	No todos los integrantes presentan un vestuario acorde al personaje que representan (1,75)	Presentan un vestuario pero no es apropiado al personaje que representan (1,50)	No presentan un vestuario (1,25)
Trabajo Grupal	Durante la presentación se observa un trabajo grupal adecuado, todos aportan y trabajan en los roles que deben asumir (2,00)	El trabajo grupal es bueno, se observa participación, sin embargo, no todos se involucran (1,75)	Solo en algunas ocasiones se observa participación de todos, existe individualismo (1,50)	No existe un trabajo grupal, hay individualismo y eso se proyecta en la representación (1,25)
TOTAL /10				