



**Estrategias para fomentar la creatividad en los estudiantes del grado quinto de básica
primaria para mejorar el rendimiento académico**

Alba Luz Castro Borrero

Gina Caterine Murillo Jiménez

Especialización es Innovación Educativa,
Fundación Universitaria Compensar

Tutor

Giovanny Enrique Araque Suarez

26 de Noviembre de 2022



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Contenido

Titulo.....	4
Resumen.....	5
Abstrac	6
1. Introducción	7
2. Justificación.....	8
3. Problema	10
3.1 Pregunta problema o hipótesis.....	12
4. Objetivos	13
4.1 Objetivo general.....	13
4.2 Objetivos Específicos.....	13
5. Antecedentes / Estado del arte.....	14
6. Marco teórico / conceptual.....	17
7. Marco legal.....	21
8. Metodología	23
8.1 Paradigma	23
8.2 Tipo de enfoque	23
8.3 Método / diseño	23
8.4 Técnicas.....	23
8.5 Instrumentos	24

Referencias.....25

Título

Estrategias para fomentar la creatividad en los estudiantes del grado quinto de básica primaria para el rendimiento académico.

Resumen

La propuesta busca analizar como a través de la integración de la creatividad en las estrategias lúdicas se puede generar una motivación que lleve a los estudiantes del grado quinto de Institución Educativa San Luis de Boyacá ubicada en la ciudad de Villavicencio -Meta a mejorar su desempeño académico. Su finalidad fue diseñar estrategias que fomentan el pensamiento creativo. La metodología fue de tipo cuantitativo, considerando que se realizaran procesos para medir la participación de la motivación en los procesos formativos encontrando así una oportunidad de mejorar las practicas en el aula. La población a trabajar corresponde a estudiantes del grado quinto y se utilizaran técnicas como la observación y los instrumentos corresponden una prueba de entrada, el diseño de la secuencia didáctica y la prueba de salida. Lo anterior, apoyado en el estado del arte que permitió comprender que estrategias lúdico-pedagógicas asociadas a la creatividad tienen una gran incidencia en el desarrollo académico de los estudiantes.

Palabras clave: creatividad, estrategia, rendimiento académico.

Abstrac

The proposal seeks to analyze how, through the integration of creativity in playful strategies, motivation can be generated that leads fifth grade students of the San Luis de Boyacá Educational Institution located in the city of Villavicencio -Meta to improve their academic performance. . Its purpose was to design strategies that encourage creative thinking. The methodology was of a quantitative type, considering that processes were carried out to measure the participation of motivation in the training processes, thus finding an opportunity to improve practices in the classroom. The population to work corresponds to fifth grade students and techniques such as observation and the instruments corresponding to an entrance test, the design of the didactic sequence and the exit test will be used. The foregoing supported the state of the art that managed to understand that playful-pedagogical strategies associated with creativity have a great impact on the academic development of students.

Keywords: creativity, strategy, academic performance.

1. Introducción

A través de la revisión documental se espera desarrollar una propuesta que permita reconocer como a través de la estrategia pedagógica se pueda encontrar una respuesta a las formas de acondicionar el proceso de aprendizaje en el aula, pensando en la apropiación de la creatividad como eje para flexibilizar las actividades del proceso de enseñanza.

El documento se apoya en la problemática en la que los métodos tradicionales de enseñanza limitan la capacidad de explorar e innovar del estudiante, además de reconocer como se puede mejorar la capacidad de producir un conocimiento más significativo.

Para ello presenta un eje de fundamentación teórica en la que se busca presentar la postura de otras investigaciones y las teorías que refuerzan la propuesta para luego llegar a la fundamentación legal que busca encontrar una base para la intervención.

Por último la metodología permite evocar una estructura de tipo cuantitativo, apoyado en las técnicas e instrumentos en los cuales se van a desarrollar las actividades de la secuencia didáctica para lograr explorar la creatividad en el estudiante como eje para la construcción de un proceso basado en la innovación, identificación de estrategias y fases de trabajo.

2. Justificación

Considerando que los procesos educativos cada vez se orientan más a la participación del estudiante, es indispensable desarrollar herramientas que permitan la construcción experiencias significativas que aporten al desarrollo integral del estudiante. Actualmente, el fomento de las estrategias lúdico-pedagógicas buscan acondicionar el ambiente de trabajo para despertar el interés del estudiante, lo que se convierte en una fuente de aprendizaje significativo.

Por otro lado, es importante mencionar que, para Mejía, Massani y Guerra (2019) la integración de la pedagogía y la didáctica en la construcción de actividades en el aula permitirá reforzar los procesos académicos en el aula. Por lo tanto, es importante reconocer que para la exploración de contenidos que sean más significativos para el estudiante, acompañados de un modelo pedagógico que propicie el aprendizaje significativo.

La propuesta de investigación surge de la necesidad encontrar las mejores estrategias para motivar los estudiantes del grado quinto de la institución educativa San Luis de Boyacá a ser autónomos y fomentar un pensamiento creativo para mejorar su aprendizaje, por ende mejorar su rendimiento académico; ello considerando que los estudiantes objeto de investigación han venido presentando bajo rendimiento académico, irresponsabilidad en la realización de sus actividades escolares dentro y fuera del salón de clases.

Así mismo, el uso del tiempo libre en actividades de ocio o relacionadas con el uso de las redes sociales y del internet de manera no supervisada ni guiada, lo cual les está acarreando dificultades como bajo rendimiento académico e irregularidades frecuentes en su proceso de aprendizaje.

Para finalizar, Las estrategias que se describen y se analizarán serán un gran referente para el docente, estas podrán ser aplicadas con base en un análisis minucioso de cada una de ellas

fundamentadas con referentes teóricos y estudios de investigación en los cuales se sintetizaron de forma experimental para comprobar su efectividad.

La relevancia de la propuesta se enfoca en la construcción de un proceso que pueda ser replicado en otros contextos y que propicie la capacidad de análisis, potencialice las habilidades y desarrolle una nueva forma de motivar al estudiante para continuar mejorando el rendimiento académico al interior del aula.

3. Problema

El siglo XXI ha traído consigo múltiples cambios y transformación permanente en los diferentes ambientes y contextos, lo cual se ha convertido en un verdadero reto para el sector educativo, en especial cuando las tecnologías de la información y comunicación – TIC han evolucionado a pasos agigantados y se han convertido en herramientas para mediar los procesos de enseñanza - aprendizaje; así mismo, la creatividad hoy en día son un requisito indispensable para motivar a los estudiantes en la realización de sus actividades escolares de manera autónoma, lo cual ha generado que los docentes desarrollen nuevas estrategias y metodologías mediante las cuales los alumnos puedan acceder al conocimiento de forma amena y sean ellos los protagonistas dentro del proceso educativo.

Sin lugar a dudas la educación ha tenido grandes cambios y retos a los cuales debe continuar enfrentándose, pues, aunque son muchos los logros que ha alcanzado en cuanto a cobertura y mejoramiento de la calidad de la educación; aún son muchas las brechas existentes en especial relacionadas con el tema la creatividad, autoaprendizaje y constructivismo, en especial cuando se ha evidenciado que los niños, niñas y adolescentes están presentando dependencia de los dispositivos móviles y artefactos electrónicos, lo cual los distrae, pero los aleja de sus logros académicos, sociales y productivos.

Para Monterroza, Buelvas y Urango (2019) uno de los principales problemas evidenciados en el contexto educativo hace referencia a la carencia de actividades que lleven a motivar al estudiante para explorar su creatividad. En palabras generales los docentes desarrollan las actividades de enseñanza pensando en seguir los métodos tradicionales en los que la información debe ser transmitida y el estudiante solo debe analizarla para adquirir el conocimiento.

En ese sentido, el aporte realizado por Vera (2018) al señalar que los procesos de integración del aula tienen que priorizar en gran medida la curiosidad, del estudiante para aumentar su disposición e interés en la construcción de actividades. Sin embargo, es claro que con la perspectiva existen factores que en el aula de clase están limitando la capacidad creativa del estudiante, considerando que, al promover en el aula de clase, la participación del estudiante mediante la exploración de sus habilidades, destrezas y actitudes, se puede generar una oportunidad para potencializar el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Cita (2021) en Bogotá estableció que los estudiantes no están desarrollando en gran medida índices de creatividad, considerando que en el aula las actividades son básicas, por lo tanto, se está limitando la creatividad del estudiante. En general se tiene claro que dentro de las capacidades del docente se encuentran fomentar en sus estudiantes capacidades que los lleven a entender que el aprovechamiento de las nuevas experiencias educativas propicia un cambio en los procesos para entender que puede desarrollar aún más capacidades que le permitan mejorar su rendimiento académico.

En el caso particular, con fundamento en los datos hallados en el observador del estudiante del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa San Luis de Boyacá, se destacan comportamientos inadecuados como: rebeldía, ansiedad, aislamiento, dificultades para relacionarse con los demás, retraimiento, falta de atención en clase de manera generalizada, inadecuado uso del tiempo libre, apatía por realizar actividades lúdicas o recreativas, bajo rendimiento académico.

3.1 Pregunta problema o hipótesis

A partir de la problemática presentada, la pregunta de análisis hace referencia a ¿Cómo aprovechar las estrategias lúdico-pedagógicas para fomentar la creatividad en los estudiantes del grado quinto de básica primaria para mejorar el rendimiento académico?

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Diseñar estrategias que fomentan el pensamiento creativo en los estudiantes del grado quinto en la institución educativa San Luis de Boyacá los cuales presentan bajo rendimiento académico.

4.2 Objetivos Específicos

Realizar una revisión documental que permita identificar las estrategias pedagógicas centradas en el pensamiento creativo planteadas por diversos autores.

Describir las necesidades de los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa San Luis de Boyacá ubicada en la ciudad de Villavicencio -Meta.

Determinar las herramientas pedagógicas creativas que permitan a los estudiantes del grado quinto mejorar su rendimiento académico.

5. Antecedentes / Estado del arte

A continuación, se presenta el resultado de la consulta en bases de datos realizada en el plano internacional y nacional, con el fin de establecer un análisis de las investigaciones realizadas frente al tema de las estrategias lúdico - pedagógicas que fomenten el pensamiento creativo.

La investigación presentada por Arévalo (2020) *Pensamiento creativo y crítico en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria de una institución privada, Lince* reconoce como a través de la integración de las áreas disciplinarias como es lenguaje se puede acondicionar el pensamiento creativo para generar mayor comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria, además de encontrar una relación objetiva frente a las herramientas que se trabajan en el aula. El autor relaciona que esto favorece el proceso de motivación y crea mayor disposición en el estudiante.

Continuando con Hurtado, García, Rivera y Forgiony (2017) *Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información*, expone a través de una investigación literaria que el pensamiento creativo en el aprendizaje es una variable que permite reconocer mejores oportunidades para generar una ruta de acondicionamiento en el cual se puede llevar a la construcción de una forma de entender y desarrollar el pensamiento en los estudiantes, además de ofrecer contenidos que satisfagan las necesidades en el aula para afrontar la categoría de pensamiento integral, entonces es claro que a través de las acciones se debe propiciar una búsqueda donde se tiene que entender que esto aporta a un cambio en el plan de aprendizaje, dado que motiva al estudiante.

Así mismo, la investigación realizada por Huamaní (2019) que lleva como título *La aplicación del programa "escritura creativa" y su influencia en el desarrollo de la capacidad de*

producción de textos narrativos en niños de educación primaria, describe como a través de las bases de la pedagogía, se puede encontrar una línea de trabajo que fomente la creatividad mientras se enseña a escribir, se dice que esto acondiciona la realidad al estudiante y le lleva a encontrar formas para favorecer el cambio en la forma de aprender. Es decir, que mediante un proceso de adaptación al entorno las habilidades del estudiante se convierten en una forma de transformar los procesos en el aula y exploran cambios que llevan a un mejor rendimiento.

En el contexto nacional la investigación realizada por Cita (2021) en la que expone el documento *estrategias pedagógicas para la creatividad* reconociendo que en el ámbito educativo los docentes deben incluir en sus estrategias de trabajo diario acciones que permitan la construcción de una pedagogía que se enfoque en la creatividad, pensando en articular los procesos de la neuropsicología como eje para la construcción de estrategias que llevan a la estructuración de cambios lógicos que llevan al estudiante a encontrar una mejor experiencia en el aula. El documento concluye que a través de estas estrategias se puede establecer un concepto de desarrollo cognitivo que propone un cambio en la disposición del estudiante y se traduce en un mejor eje de aprendizaje.

La investigación realizada por López (2017) titulada *Estrategias de enseñanza creativa: investigaciones sobre la creatividad en el aula*, la cual describe una experiencia a partir de un análisis sobre la postura de autores que relacionan como el proceso creativo debe estar inmerso en el aula como parte de una estrategia didáctica que recrea una estructura para generar un aprendizaje direccionado en las bases curriculares, es por eso que mencionan que ha sido utilizado como eje para trabajar áreas disciplinarias como lenguaje, matemáticas, en el área de ética, y siempre ha sido orientado a la construcción de una motivación que lleve al estudiante a mejorar su rendimiento académico.

En el caso de Gómez (2018) presentado en Bucaramanga que lleva por título *Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la creatividad mediante el aprendizaje significativo y las bellas artes en niños de 3 a 6 años de dos instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia)* en el cual se trabajaron elementos para potencializar una estructura de trabajo donde el pensamiento de Ausubel apporta a la construcción de una relación entre la lúdica, la creatividad y el eje de la inteligencia para lograr un aprendizaje significativo. Para ello, se apoyaron en contenidos que formulaban una adaptación dentro de la capacidad de respuesta para aceptar que se puede fomentar la creatividad desde una perspectiva de transformación.

Mejía, Massani y Guerra (2019) con el documento *El desarrollo de la creatividad en educación primaria desde el modelo pedagógico colombiano actual*, permitió acondicionar bajo la construcción de las acciones en las que se generan acciones para acondicionar una realidad de los procesos educativos en Colombia aceptando que el fomento de la creatividad aporta a la exploración de contenidos donde las emociones se conjugan con una ruta de valoración para entender que se pueden explorar nuevas formas de generar un cambio en el aprendizaje de los estudiantes y orientado a mejorar las condiciones de trabajo.

6. Marco teórico / conceptual

Creatividad

En palabras de Chávez y González (2019) al citar a Vygotsky (1998) para conceptualizar como a través de la creatividad en la cual se encuentran los procesos cognitivos para aceptar que la realidad en la que se encuentra le puede proveer condiciones para mejorar las funciones cognitivas donde puede explorar la atención, la memoria como ejes para encontrar nuevas formas de aprendizaje gracias a que puede innovar mediante los procesos que son estimulados.

Por otro lado, Garner (1998) señala que a través de los procesos de adopción del medio el individuo es capaz de formular nuevas formas de desarrollar su conocimiento, una de ellas es lograr que la creatividad sea un pilar para la exploración de entornos de aprendizaje más significativos.

En términos generales hablar de creatividad se puede relacionar con la capacidad de un individuo de dominar su coeficiente intelectual para generar un ambiente dinamizador en su proceso de aprendizaje el cual notoriamente puede ser acondicionado a través de música, experiencias novedosas y también sobre otros procesos didácticos.

En el caso de López (2014) la creatividad es cualquier eje que pueda ser explorado desde diversos contextos para proveer mejores entornos de aprendizaje. Se habla de factores como el arte, la música, la expresión, las emociones, pero en general la creatividad es la integración del pensamiento y la capacidad de innovar en un proceso determinado.

Pensamiento creativo

Para Guerrero (2009) el docente tiene la capacidad de generar acciones que lleven a un proceso de creatividad dirigido al estudiante para entender sus ejes de trabajo y potencializarlos,

es decir, lograr que a través de las formas de análisis el estudiante pueda acondicionar sus acciones y crear nuevas formas de aprender.

Los procesos creativos según Delgado (2022) están alineados a que el estudiante pueda establecer un criterio de fluidos natural, espontánea en la cual se reconozca la capacidad de adaptarse al medio y encontrar nuevas formas de aprendizaje. También se alinean elementos como la flexibilidad que es la base para encontrar la ruta de trabajo donde se puede llevar a encontrar un plus dentro de la figura de trabajo en el aula.

Entonces el autor tiene claro que el proceso creativo es innato en cada individuo, pero algunos lo pueden desarrollar son mayor facilidad y se les facilita, por el contrario existen otros grupos de individuos que deben esforzarse más para explorarlo, pero todo dado hacia la capacidad de flexibilizar el pensamiento y encontrarse con una figura de trabajo más significativo.

Otro aspecto formulado por Rincón (2022) al señalar que se tiene claro es el hecho que la imaginación va de la mano de la producción creativa, lo que se traduce en condiciones para establecer el eje dentro de la función de lo social y la figura de adaptación, encontrar una punto de inspiración que se pueda acondicionar con otras estrategias.

Estrategias lúdico-pedagógicas

Las estrategias lúdico pedagógicas de aprendizaje se convierten en un elemento de base para comprender se trata de un “procedimiento, y al mismo tiempo de un instrumento

psicopedagógico que el estudiante adquiere y emplea intencionalmente como recurso para aprender significativamente” (Díaz, 2010: 178).

Así mismo Díaz (2010) señala que estas, poseen las siguientes características: flexibilidad en función de las condiciones de los contextos educativos; intencionalidad, porque requiere de la aplicación de conocimientos metacognitivos motivacionalidad, las estrategias también deben responder a factores afectivos no solo al cumplimiento de metas. Las estrategias requieren del manejo de tres tipos de conocimientos: declarativo, procedimental y condicional (p. 180).

La estrategia consiste en elegir la más adecuada combinación de métodos, medios y técnicas que ayuden al estudiante a alcanzar la meta deseada del modo más sencillo y eficaz. Pero la complejidad de la práctica educativa hace que esa adecuada combinación presente variadas soluciones, que dependen no solo del profesor y sus decisiones, sino también de los modelos y de las teorías educativas implícitas (Jiménez y Robles, 2016).

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se define como el proceso de enseñanza que promueve un aprendizaje autónomo, independiente y autorregulador; así mismo implica la capacidad de reflexionar, mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que transfieren un conocimiento a partir de la práctica (Rodríguez, 2011).

Desde el argumento de Ausubel (1983) reconoce que “El diseño de herramientas metacognitivas permite conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa” (p. 23).

Para el docente la construcción del material de trabajo se convierte en una herramienta cognoscitiva que requiere de la lógica, además de la integración de contenido visual y auditivo

proporcionando una relación entre el concepto y su significado. En este punto, el aprendizaje significativo el docente busca despertar el interés del estudiante desarrollando actividades dinamizadoras.

Resulta oportuno señalar que Ballester (2007) describe como la teoría del aprendizaje significativo explora el nivel de conocimiento partiendo de lo general a lo específico; por tanto, el material pedagógico que busca ser comprensible, autónomo y atractivo.

La valoración realizada por Ballester (2007) sobre las características del aprendizaje significativo que describen un trabajo diversificador, donde la motivación y creatividad aportan a la adaptación curricular a través del medio digital, mejorando el clima del aula. Uno de los argumentos señalados por Gómez, Muriel y Londoño, (2019) sobre el papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC describe como la creatividad es determinante para crear contenidos de trabajo que aportan a la exploración de capacidades y destrezas en el estudiante.

7. Marco legal

A partir del contexto de la Constitución Política de 1991, los procesos de formación en el aula se centran en la educación de calidad, con el artículo 67 el cual indica que la educación es un derecho que toda persona tiene y es un servicio público ofrecido por las instituciones educativas como una función social, en pro de buscar el acceso al conocimiento, a la ciencia, técnica y bienes, así como valores de la cultura.

El abordaje de la Ley 115 de 1994 en el cual se ahonda en la construcción de una regulación en la educación básica en la que el artículo 22 señala que dentro de las formas de aprendizaje de los procesos se logra establecer que se debe educar integrando la creatividad, basada en las estrategias para el fortalecimiento de procesos más inclusivos, motivadores y que llevan a un aprendizaje integral.

Así mismo, la Resolución 2343 de 1996 en la cual se reconoce que los procesos educativos tienen que estar enmarcados en la construcción de una pedagogía flexible donde la participación y el desarrollo del estudiante se centre en la práctica de la educación desde un contexto individual y promueva el colectivo como parte de su desarrollo.

Adicional a ello, la Ley 1098 de 2006 menciona que a través de la función de garantizar los derechos de los niños y niñas se debe generar una base integral donde las instituciones de educación también tienen un rol para lograr un mejor enfoque de trabajo social y educativo.

También bajo la Ley 1341 de 2009 se autorizó la participación de las TIC en los procesos educativos que permitan mejorar las directrices del aprendizaje.

Ahora bien, atendiendo lo planteado en los Derechos Básicos de Aprendizaje –DBA conforme el Decreto 501 de 2016 art. 2.3.3.6.1.8, los cuales corresponden a una serie de disposiciones contenidas en estándares, lineamientos y orientaciones pedagógicas, así como los decretos y

resoluciones que dan respuestas al qué y cómo se debe aprender, permitiendo la evaluación del aprendizaje mínimo alcanzado por los estudiantes; la vinculación de la comunidad educativa a los procesos de aprendizaje; la orientación de los procesos educativos; la adherencia del contexto local al global; la aplicación de los lineamientos y estándares curriculares por grado y asignatura

Los DBA no son una propuesta curricular, pero presentan aprendizajes estructurales en el marco de las competencias enunciadas en los Estándares Básicos de Competencias – EBC para cada asignatura de forma flexible, articulándose con los enfoques, estrategia y contextos de las instituciones educativas en su Proyecto Educativo Institucional - PEI. Para lo cual la presente estrategia didáctica es ideal, por cuanto permite que los estudiantes desarrollen actividades de forma divertida y sencilla, entre tanto fortalecen sus habilidades de comprensión lectora (Colombia aprende, 2022).

8. Metodología

8.1 Paradigma

La investigación se fundamentó en el paradigma pragmatismo el cual para Hernández, Fernández y Baptista (2014) que reconoce oportunidades para analizar la participación de un contexto y encontrar una respuesta a los hechos.

8.2 Tipo de enfoque

El enfoque de investigación será de tipo cualitativo, considerando que la exploración de los procesos llevará a entender como a través de la creatividad se puede propender por un aprendizaje más significativo que explore las características individuales, habilidades y competencias que les permitirá ahondar en el desarrollo de nuevos procesos de aprendizaje. (Hernández, Fernandez , & Baptista, 2014)

8.3 Método / diseño

El tipo de investigación será Investigación Acción Participativa, considerando que la participación de los estudiantes del grado quinto, permitirán analizar como a través de las estrategias creativas se puede fomentar un cambio en el rendimiento académico (Hernández, Fernandez , & Baptista, 2014).

8.4 Técnicas

La observación: el proceso parte de una técnica de observación en la cual se van a realizar los registros a través de un diario de campo que permitirá conocer como se van desarrollando las actividades en el aula de clase.

8.5 Instrumentos

Prueba diagnóstica de entrada: con el fin de conocer cuales son las bases sobre las cuales se esta incursionando el pensamiento creativo en el aula de clase.

Secuencia didáctica: la cual permitirá identificar los procesos de valoración asociados al pensamiento creativo en los cuales se logrará reforzar el rendimiento del estudiante.

Prueba de salida: para contrastar como a través de la secuencia didáctica se logra una mejoría en el rendimiento académico.

Referencias

Arévalo C. T. (2020) Pensamiento creativo y crítico en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria de una institución privada, Lince 2020. Perú.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51218>

Chávez S., B. I., & González A., M. R. (2019). Creatividad y habilidades de pensamiento: Programa de enriquecimiento para niños con bajo rendimiento intelectual. *Revista Iberoamericana De Psicología*, 13(1), 163–175. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.13115>

Chica, F. (2010). Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo en torno a las actividades de aprendizaje. En *Reflexiones Teológicas* (pág. 10). Bogotá Colombia: Reflexiones Teológicas No. 6.

Cita G. A. (2021). Estrategias pedagógicas para la creatividad. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá.
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/26696/CitaG%C3%B3mezAngieViviana2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colombia aprende. (2022). Derechos básicos de aprendizaje. Obtenido de <https://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>

Delgado C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, Vol. 4, N°. 1, p. 51-64
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>

- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. Obtenido de Universidad César Vallejo:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>
- Expansión . (2021). Colombia: Economía y demografía. Obtenido de Expansión:
Datosmacro.com: <https://datosmacro.expansion.com/paises/colombia>
- Gómez B. P. (2018). *Estrategias lúdico-pedagógicas para promover la creatividad mediante el aprendizaje significativo y las bellas artes en niños de 3 a 6 años de dos instituciones con preescolar del área metropolitana de Bucaramanga (Colombia) Universidad Autónoma De Bucaramanga - Unab* <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/862>
- Guzmán A. B. y Bermúdez C. J. (2019). Escritura creativa en la escuela. Universidad Distrital de Caldas. Revista infancias imágenes. Vol 18 N. 1.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6992022>
- Huamaní Alejo, V. D. (2019). La aplicación del programa “escritura creativa” y su influencia en el desarrollo de la capacidad de producción de textos narrativos en niños de educación primaria. *Infinitum.*, 9(2). <https://doi.org/10.51431/infinitum.v9i2.578>
- Hurtado O. P., García E. M., Rivera P. D. y Forgiony S. J. (2017) Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista espacios*. Vol.39 No. 17. <http://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.html>
- López D. R. (2017) Estrategias de enseñanza creativa : investigaciones sobre la creatividad en el aula. Universidad de La Salle. Primera edición.
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>
- Mejía G, M. L. ., Massani E, J. F. ., & Guerra V, Y. . (2019). El desarrollo de la creatividad en educación primaria desde el modelo pedagógico colombiano actual. *Revista*

- Varela, 19(52), 136–148. Recuperado a partir de <http://revistavarela.uclv.edu.cu/index.php/rv/article/view/74>
- MEN. (2020). Men Estadísticas en Educación en preescolar, básica y media por departamento . Obtenido de Ministerio de Educación Nacional: https://www.datos.gov.co/Educacion/MEN_ESTADISTICAS_EN_EDUCACION_EN_PREESCOLAR-B-SICA/ji8i-4anb/data
- Moncada Cerón, J. S., & Torres Lima, H. (2016). La coherencia constructivista como estrategia didáctica para el aprendizaje. Obtenido de <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/reds/article/view/1957>
- Monterroza M, V., Buelvas S, U. J., & Urango Aa, J. (2019). Arte, creatividad y cultura en infantes Ciencia y Educación, 3(2), 37-46. <https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/view/1495>
- Rincón Z. E. (2022). La imaginación y la creatividad en el aula de Educación Infantil. Aprendizaje basado en proyectos, propuesta educativa. “Aprender imaginando: Nubes” <https://tauja.ujaen.es/handle/10953.1/16948>
- Rocha, J. (2008). Teorías que respaldan la nueva concepción acerca del proceso de aprendizaje. Obtenido de <http://estrategiasdeaprendizajeautonomojcrv.blogspot.com/2008/10/teoras-que-respaldan-la-nueva-concepcin.html>
- Santillana plus+. (s.f.). Memorias foro derechos básicos de aprendizaje y evaluación. Obtenido de <https://santillanaplus.com.co/pdf/memorias-dba.pdf>
- UNICEF. (s.f.). Marco conceptual, político y normativo de la primera infancia. Obtenido de UNICEF:

<http://www.saludcapital.gov.co/Documents/Primera%20Infancia/3.%20MARCO%20CONCEPTUAL.pdf>

Vera C. J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el clavelito, año lectivo 2016-2017. Trabajo de grado Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

Vygotski, L. S. (1978). Teoría sobre aprendizaje. Recuperado el 15 de Abril de 2018, de Conceptos centrales de la perspectiva vigotskiana:

<http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Vygotsky%20y%20teor%C3%ADas%20sobre%20el%20aprendizaje.pdf>