



Acercamiento a una estrategia didáctica desarrolladora en función del apoyo docente al proceso creativo e innovador en estudiantes de la unidad educativa "Quito Luz de América" del Cantón San Lorenzo, provincia de Esmeraldas, Ecuador

Approach to a developing didactic strategy based on teaching support to the creative and innovative process in students of the educational unit "Quito Luz de America" of the Canton San Lorenzo, Esmeraldas province, Ecuador

Abordagem de uma estratégia didática de desenvolvimento baseada no apoio pedagógico ao processo criativo e inovador em alunos da unidade educacional "Quito Luz de América" do Cantão San Lorenzo, província de Esmeraldas, Equador

Ramona del Rosario Chávez-Cedeño ^I
chavezramona@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-5217-3905>

Geilert De la Peña-Consuegra ^{II}
gmilenium2017@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-3765-9143>

Correspondencia: chavezramona@hotmail.com

Ciencias de la educación
Artículo de investigación

***Recibido:** 20 de enero de 2020 ***Aceptado:** 17 de febrero de 2021 ***Publicado:** 20 de marzo de 2021

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Contabilidad Computarizada, Trabajo Unidad Educativa Quito Luz de América cantón San Lorenzo Provincia de Esmeraldas, Ecuador.
- II. Licenciado en Educación, Especialidad Biología, PhD en Ciencias Pedagógicas, Profesor Invitado, Investigador y Colaborador de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

La creatividad es una capacidad humana, que como cualquier otra, es susceptible de mejora y desarrollo. En este sentido, la educación en general promueve desde la experticia de los docentes que en la formación de los estudiantes de forma consciente sepan atender y aplicar la creatividad y la innovación en las soluciones a las problemáticas existentes de su cotidianidad. El docente en particular, juegan un papel fundamental, ya que es a través del proceso de enseñanza –a aprendizaje que orienta, dirige y acompaña favorece la creatividad –como atributo individual- para ser potenciada. Para ello, se diseñó una estrategia didáctica desarrolladora, que posibilita a través de una serie de etapas y las correspondientes aspectos y fundamentación de la misma, que los docentes desde sus experticias favorezcan el aprendizaje y preparación de los estudiantes en función de conocimientos y criterios de originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza y seguridad que se constituyen en mayores niveles de creatividad e innovación. Por ello, la creación de dicha estrategia es una alternativa que garantiza un ambiente adecuado, que supone el primer paso para generar mayor nivel de solución a las problemáticas cotidianas por parte de los estudiantes, la generación de productos a partir de sus potenciales creativos e innovadores.

Palabras clave: Creatividad; innovación; estrategia; estrategia didáctica; docentes; ayuda docente; actividades.

Abstract

Creativity is a human capacity, which like any other, is susceptible to improvement and development. In this sense, education in general promotes from the expertise of teachers that in the training of students in a conscious way they know how to attend and apply creativity and innovation in solutions to the existing problems of their daily lives. The teacher in particular, plays a fundamental role, since it is through the teaching process - the learning process that guides, directs and accompanies creativity - as an individual attribute - to be enhanced. For this, a developer didactic strategy was designed, which, through a series of stages and the corresponding aspects and foundations of the same, that teachers from their expertise favor the learning and preparation of students based on knowledge and criteria of originality, flexibility, future vision, initiative, confidence and security that constitute higher levels of creativity and innovation. Therefore, the creation of this strategy is an alternative that guarantees an adequate environment, which is the first step to generate a higher level of solution to daily problems by students, the generation of products based on their creative and innovative potentials. .

Keywords: Creativity; innovation; strategy; didactic strategy; teachers; teaching aid; activitie.

Resumo

A criatividade é uma capacidade humana que, como qualquer outra, é suscetível de aprimoramento e desenvolvimento. Nesse sentido, a educação em geral promove a partir da expertise dos professores que na formação dos alunos de forma consciente eles saibam atender e aplicar a criatividade e a inovação nas soluções para os problemas existentes no seu cotidiano. O professor, em particular, desempenha um papel fundamental, pois é através do processo de ensino - o processo de aprendizagem que orienta, direciona e acompanha a criatividade - como atributo individual - a ser valorizado. Para isso, foi desenhada uma estratégia didática de desenvolvimento, a qual, através de uma série de etapas e dos respectivos aspectos e fundamentos da mesma, que os professores a partir de suas competências favoreçam a aprendizagem e preparação dos alunos com base em conhecimentos e critérios de originalidade, flexibilidade, futuro visão, iniciativa, confiança e segurança que constituem níveis mais elevados de criatividade e inovação. Portanto, a criação desta estratégia é uma alternativa que garante um ambiente adequado, que é o primeiro passo para gerar um maior nível de solução para os problemas do dia a dia dos alunos, a geração de produtos a partir de seus potenciais criativos e inovadores.

Palavras-chave: Criatividade; inovação; estratégia; estratégia didática; professores; auxiliar de ensino; Atividades.

Introducción

La innovación y la creatividad son los principales factores para el desarrollo y progreso de la sociedad del conocimiento, factores que han provocado cambios en muchos niveles estructurales y operacionales al transformar procesos, introducir tecnologías, ofrecer nuevos servicios, etc. La educación actual no habría sobrevivido o se encontraría en un completo retroceso si no se contara con estas variables, pues la sociedad del conocimiento se desarrolla y consolida a partir del intercambio, la acumulación, la gestión y la forma como se produce el saber. De ahí que las características fundamentales como el conocimiento, sus implicaciones, compatibilidades y relaciones con los diversos campos de estudio y ciencias, dan inicio a una sociedad innovadora, tecnológica y creativa.

Summo, Voisin y Téllez (2016), refieren que la creatividad se: “(...) enfrenta a un verdadero desafío, ya que aparte de que no se vislumbra todavía como un valor esencial en la formación personal del ser humano, debe difundirse en una sociedad marcada por el uso de tecnologías cada día más desarrolladas” (Summo, Voisin y Téllez, 2016 p. 86).

La importancia de promover el desarrollo de la creatividad y la innovación en la educación, ya que es una clave esencial para que los educandos asuman riesgos en la realidad que conocen, sean independientes y tengan confianza en su futuro. Para lograr solidas soluciones o innovaciones a diversas problemáticas, debe

formar una personalidad con características muy particulares, tiene alta autoestima, confía en sí mismo y posee una gran necesidad de logro, elementos estos que hay que potenciar en propio desarrollo de los estudiantes. Trabajar de forma intensa por lograr objetivos y metas, ser eficiente y darse la oportunidad de pensar diferente, es decir, ser un individuo positivo, pero no sólo para sí mismo, sino que genera un ambiente positivo a su alrededor, son cualidades que se deben tener en cuenta. Este entorno le favorece para alcanzar las metas que se proponga, este es un punto para destacar, ya que se lograría incluso un buen emprendedor, ya que no pensarás en su proyecto en forma acotada, sino que siempre tiene visión de futuro, por lo que hay que fomentar esa perspectiva para fomentarlo en los estudiantes.

Para dar sustento a estas ideas, se ha realizado un trabajo de investigación que permite reconocerlo como una capacidad educable que puede fomentarse en los estudiantes. La educación, puede propiciar que los estudiantes logren actitudes emprendedoras y el rol que el sistema de educación y el Estado tiene en este sentido.

El conocimiento de los niveles creativos y los tipos de actividades creativas, son de suma importancia en las actividades que debe realizar el docente, debido a que los docentes deben contar con herramientas para la organización de actividades innovadoras, flexibles y motivantes, así como también le permite aprender a establecer relaciones con sus estudiantes donde se tome en consideración la experiencia, la colaboración y la aptitud del educando (Galvis, 2007).

En grandes rasgos, se considera la creatividad como la capacidad que tiene una persona para generar ideas o productos originales, novedosos en un contexto social determinado (Castillo, Ezquerro, Llamas & López, 2017).

Se busca formar estudiantes capacitados para gestionar su propio tiempo, interiorizar la información y transformarla en conocimiento creativo e innovador, con posibilidad de ser aplicado posteriormente a situaciones nuevas. El estudiantado ha de adquirir la capacidad de autoevaluarse y evaluar los procesos formativos por los que transitan (For & Volumen, 2019).

La Unidad Educativa “Quito Luz de América” desea y aspira contar con docentes que apoyen al proceso creativo e innovador en estudiantes. Uno de los mayores retos que tiene el sistema educativo, es establecer los mecanismos adecuados para que el proceso creativo e innovación sean considerados fundamentales en el proceso educativo en todos los niveles de enseñanza-aprendizaje.

Todo ser humano tiene la capacidad y posibilidad de ser creativos en un nivel básico y medianamente estandarizado, según como se analice, por tanto, es importante conocer cuál es su forma de aprendizaje, para que este pueda ser usado para facilitar los procesos creativos y viceversa (Sánchez, Salguero & Fernández, 2016), así como potenciar dichas capacidades y destrezas que favorezcan los procesos donde se utilicen con mayor significado la creatividad y la innovación.

El desafío particular que tiene la educación es poder convertir las ideas en acción, métodos tradicionales, tales como lecturas, revisión de literatura, exámenes, entre otros. (Gibb, 2002; Sogunro, 2004). La creatividad es una potencialidad de todas las personas y puede ser desarrollada en diferentes situaciones y contextos (Echeverri, Lozada, & Arias, 2018), pero la educación juega un papel determinante en ese sentido.

Es importante crear un entorno de aprendizaje innovador y creativo a través de juegos, actividades, grupos, organizaciones, etc. El desarrollo creativo de los estudiantes a través del arte, la cultura, el deporte incluso; estos les permiten dar soluciones abstractas a distintos problemas. Por eso, es muy positivo incluso, dedicar tiempo y espacio a la expresión libre, ya que les ayudará a reflexionar, crear ideas y conocer sus motivaciones. Según Glaveanu, (2018), la creatividad no es una construcción o fenómeno unitario, es una etiqueta aplicada a una variedad de acciones o actividades humanas que conducen a resultados apreciados más o menos como novedosos, originales, valiosos o significativos.

Refiriéndose a la necesidad del ser humano de expresarse, comunicarse y crear, Lamata (2005) afirma que: “El cultivo de la creatividad es importante porque las piezas para componer su puzle están vivas y tienen, cada vez más, un carácter dinámico. El cultivo de la creatividad es importante para poder transformar las condiciones de vida a las que sigue derivando nuestro mundo”. (Lamata, 2005, p.42).

En el contexto de la enseñanza media, se puede ofrecer ese cultivo y motivación de la creatividad, no solo a través de las artes sino a través de cada asignatura, para lograr que el niño se adentre a los contenidos con entusiasmo. El contexto, las herramientas, el ambiente del colegio es fundamental para favorecer un clima que despierte la curiosidad, la motivación, y la creatividad de los estudiantes.

La innovación educativa, en particular la curricular, juegan un papel importante en las concepciones y creencias de los docentes, ya que supone modificar la práctica en las aulas escolares. Fullan, (2002), considera que un cambio educativo supone una implementación de nuevos recursos y materiales curriculares, nuevas acciones o la implicación de nuevos agentes que intervienen en ese proceso educativo a través de la colaboración entre todos sus miembros. Aunque el desarrollo de muchas acciones puede desde lo transversal, transdisciplinar e incluso extradocente, garantizar la complementariedad de diversos procesos que fomenten la formación de los estudiantes, posteriori a la preparación, capacitación y experticia de los docentes en este contexto.

Al tener en cuenta el estudio exploratorio realizado y la experiencia de los autores de la investigación realizada, sobre el análisis de la situación en el contexto del fenómeno estudiado, se reconoce de forma interpretativa y no determinista una serie de regularidades que expresan la situación problemática determinada, las cuales se relacionan a continuación:

- Los docentes de la enseñanza media no potencian en sus actividades pedagógicas desde las diversas materias, con carácter transversal los aspectos que favorezcan la creatividad y la innovación.

- Es escaso desde el enfoque metodológico requerido, el tratamiento de acciones y actividades que directamente busquen el desarrollo de la innovación en los estudiantes, lo que predomina estilos de aprendizaje reproductivos en el proceso.
- No se efectúan actividades metodológicas en el colectivo de las asignaturas y del año, para incorporar actividades directas que busquen el desarrollo de la creatividad y la innovación en los estudiantes. Elemento que debe ser tratado y potenciado desde diversas orientaciones y direcciones.
- Es insuficiente el empleo de actividades que utilicen para su ejecución por parte del estudiante el tercer nivel de desarrollo cognitivo.

En correspondencia, se expresa la determinación de cómo los docentes desarrollan los conocimientos y habilidades relacionado con la creatividad y la innovación en sus estudiantes desde sus propios desempeños en el proceso de enseñanza - aprendizaje, así como la generación de una propuesta que favoreció en la elevación de dicho proceso.

Desde esta perspectiva y con relación a las regularidades antes mencionadas y todos los elementos expresados con anterioridad, se formuló y planteó como principal problema: ¿Cómo favorecer el apoyo docente al proceso creativo e innovador en estudiantes de la Unidad Educativa “Quito Luz de América” del cantón San Lorenzo de la Provincia de Esmeraldas?

En virtud de la problemática detectada en general, y el problema formulado en lo particular, se consideró ofrecer un nivel aceptable y adecuado de solución, ya que como se fundamenta, es necesario que fuera abordada desde una vía científicamente estructurada.

En el proceso de la enseñanza con elementos de creatividad en los estudiantes, desde las actividades y acciones a implementar y a seguir diseñando, potencian la motivación en los mismos. La motivación es un estado que se antepone a la creatividad, ya que no se puede crear sin estar motivado, el docente no puede hacer que sus estudiantes realicen una conversación auténtica, una profundización en una determinada situación, proceso u objeto, si no ha sido capaz de incentivarlos para esta tarea. Para ello, el docente debe proponerse como prioridad, orientar y ayudar a los estudiantes a comprender la relación existente entre el éxito y el esfuerzo propio; debe convencerlos y demostrarles que las actividades no importan cuan difíciles sean, porque ellos tienen que estar convencidos, conscientes de sus capacidades y preparados para buscar nuevas y efectivas soluciones.

La motivación estimula al estudiante hacia sus estudios. El sentido del deber y de conciencia entre la necesidad del estudio, usualmente hace que ellos actúen aun en contra de sus deseos más elementales propios de la edad que no los lleva a ningún aprendizaje sino al placer y al ocio.

El docente en este sentido, puede crear y hacer crear a partir de sus funciones profesionales y de las etapas de su actividad pedagógica que utiliza en el espacio de la docencia diversas alternativas que favorezcan los

procesos en función del desarrollo de la creatividad y la innovación. Por lo que se requiere de revelar el carácter creador de la actividad pedagógica profesional, fundamentalmente en el cumplimiento de sus diferentes funciones, a saber: instructivo- informativo, educativa, orientadora, desarrolladora, cognoscitiva, investigativa y movilizadora, así como en sus etapas: preparación y planificación, organización, ejecución, comunicación e investigación.

Para lograr el desarrollo de la creatividad en el proceso docente educativo, el docente debe conocer a sus estudiantes, diagnosticarlos, respetarlos y perfeccionar constantemente su trabajo metodológico, didáctico y orientador, debe además estar al día en qué es lo nuevo en su ciencia, cuáles son las experiencias de avanzadas, debe crear las condiciones necesarias, la base material, propiciar las condiciones psicológico-morales necesarias, dar libertad de acción aunque la regule incluso.

Metodología y materiales

La investigación que se realizó fue de descriptiva y no experimental, transversal, con el empleo de ambos paradigmas de investigación, el cualitativo y cuantitativo, por lo que se enmarca como mixta en este sentido. Para el trabajo de campo, y en correspondencia con el desarrollo metodológico se plantea como población 17 docentes y 240 estudiantes de la Unidad Educativa “Quito Luz de América” del cantón San Lorenzo de la Provincia de Esmeraldas. Y se deriva de esta, para interactuar y efectuar el estudio directamente como muestra, 8 docentes y 20 estudiantes de bachillerato correspondiente a dicha unidad educativa.

Se planteó como idea a defender: La estrategia didáctica desarrolladora con un sistema de actividades de apoyo docente que se instrumente en los procesos de enseñanza-aprendizaje en función del desarrollo de la creatividad y la innovación, contribuirá a preparar con enfoque emprendedor a los educandos de la Unidad Educativa “Quito Luz de América” del cantón San Lorenzo de la Provincia de Esmeraldas.

De acuerdo con la anterior idea a defender planteada se determinaron como variables a tener en cuenta:

Variable independiente: estrategia didáctica desarrolladora con un sistema de actividades de apoyo docente que se instrumente en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Variable dependiente: desarrollo de la creatividad y la innovación, con enfoque emprendedor a los educandos de la Unidad Educativa Quito Luz de América del cantón San Lorenzo de la Provincia de Esmeraldas.

Para el desarrollo del estudio se tuvo en cuenta una serie de métodos teórico, tales como: análisis documental, histórico-lógico, análisis-síntesis, inducción-deducción, modelación.

Además, como métodos empíricos se utilizaron: observación participante, encuesta y la entrevista estructurada.

Resultados y discusión

Entre la comunidad científica – educativa los autores en diversos campos de investigación se relacionan diversos conceptos y procesos con el de creatividad, con el fin de encontrar el puente que permita mejorar los procesos educativos (Aparicio, & Ostos, 2018). Sin embargo, en la actualidad muchos componentes se encuentran inmersos en todos los procesos que se realizan a diario, es así como, se podría decir que la creatividad se inicia en el desarrollo de las características, habilidades y capacidades; los componentes representan el desarrollo continuo de generación de soluciones a situaciones dadas (Langer, 2016). De acuerdo con lo anterior, se hace necesario considerar la creatividad como el “(...) eslabón perdido en la educación”, convirtiéndola en el puente en donde a través de diferentes fases que contribuyan al avance de la educación, sociedad, economía y tecnología; dando como resultado un avance significativo en la sociedad (Pérez, 2014).

El concepto de creatividad se ha desarrollado y establecido desde diversas ópticas, ya que muchos procesos pueden estar relacionados con esta, y por supuesto, los mismos pueden tener diversas naturalezas. En el campo educativo, pedagógico y/o didáctico son diversos los puntos de vista también.

En consecuencia, por ejemplo: es necesario mencionar criterios de algunos clásicos al respecto. Piaget, (1964), por ejemplo la define como: “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”. (Piaget, 1964 p. 59); Fernández, (1968), lo plantea como: “La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”. (Fernández, 1968 p. 113).

Por su parte, Torrance, (1962), ha definido la creatividad como un proceso mediante el cual una persona manifiesta una cierta capacidad para percibir problemas, detectar fallos o lagunas en la información, formular hipótesis, verificarlas, modificarlas y presentar resultados novedosos.

Por su parte, según Vigotsky, (1998), menciona que la creatividad se corresponde con una actividad cerebral, que aparte de retener y reproducir experiencias previas, elabora sobre la base de estos nuevos planteamientos. Cualquier elucubración actúa a partir de elementos extraídos de la experiencia.

La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas. (Waisburd, 2009). La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún período.

La creatividad o el pensamiento original, es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados. Estos procesos no han sido completamente descifrados por la fisiología. La

cualidad de la creatividad, puede ser valorada por el resultado final y esta es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta.

El concepto creatividad como se ha revisado es un constructo amplio y complejo de abordar. Los investigadores que se inician en el campo de la creatividad se ven enfrentados a serias dificultades al momento de delimitar el término creatividad. Existen tantas definiciones como autores y cada uno la asume de una manera diferente; algunos coinciden, pero no es extraño hallar versiones discordantes. (Méndez, & Ghitis, 2015).

La creatividad, es un aspecto humano abordado y estudiado desde diversos puntos de vista y para conocerla se observa que deriva del latín “creare”, que significa crear, “hacer algo nuevo, algo que antes no existía” (Martín, & Martín, 2012).

Considerar el desarrollo de lo creativo dentro del proceso educativo requiere definir la conceptualización de educación, al identificar los objetivos propios de cada uno de estos niveles, como preescolar, primaria, media o bachillerato; dichos objetivos deben estar direccionados a fomentar la creatividad desde: planeación de contenidos, estrategias de enseñanza, ambientes educativos, proceso de evaluación, etc.

El pensar en la creatividad no es nuevo, sin embargo, en los últimos años se han venido realizado diversas investigaciones sobre la influencia en el ámbito educativo, lo cual con lleva a cambiar la concepción de la relación con el campo artístico, danza y el dibujo. (Krumm, & Lemos, 2012).

Es así, como la generación de ideas innovadoras y creativas que proporcionan soluciones a situaciones problemáticas buscan mejorar en los procesos educativos desde la perspectiva de mejores experiencias de avanzada en este sentido, lo anterior se relaciona con lo planteado por Ferreiro, (2012): “La educación creativa de los niños/niñas y jóvenes es una necesidad, pero ante todo es un derecho de las nuevas generaciones”. (Ferreiro, 2012 p. 21).

En términos de Guilford, la creatividad es la clave de la educación y dentro de un concepto más amplio, la solución a los problemas más importantes de la sociedad. En este sentido, se propone a la creatividad como eje conductor del quehacer educativo, que consolide y teja un modelo integral pedagógico desde los ambientes psicosocial, didáctico y físico. Todo ello, de manera que atiendan el desarrollo y fortalecimiento de las capacidades de pensamiento, la construcción y apropiación del conocimiento, particularmente la capacidad de solución creativa de retos y la capacidad de logro. En consecuencia, se considera en la formación de agentes educativos transformadores, con capacidades del más alto orden, configuradores de sus propios mundos y destinos, a partir de la oportunidad del medio y en las condiciones de conflicto en la que se está inmersos. (Hernández, 2015). Así se logra una acción educativa de amplio impacto y cobertura, donde

las nuevas generaciones educadas con el aporte de este modelo pueden, edificar los cimientos para una sociedad en plenitud de desarrollo y equilibrio.

Se vive actualmente el tiempo de la creatividad y es un concepto que se debe asumir desde una posición actual, libre de mitos y donde principalmente se apunte a ella como un valor social. La creatividad debe entenderse como una competencia de todo ser humano y su desarrollo está subordinado a su importancia en el ambiente que envuelve al sujeto. (Cancino, y Picos, 2018).

Todo acto creativo es de carácter transformador. La persona creativa se nutre del medio, el cual contribuye en la construcción de configuraciones y estructuras mentales, a partir de las cuales se actúa sobre el propio entorno, transformándolo. La innovación será valiosa y creativa cuando se aporta aspectos interesantes que superan limitaciones y deficiencias anteriores.

Para algunos la creatividad es innata, condicionada por la capacidad personal y producto de un ejercicio no aprendido. (Wilson, & Ros, 2018). Por el contrario, la posición actual de la creatividad exige un cambio y representa una oposición a la perspectiva clásica o tradicional; desmitificando los clichés asociados a la creatividad y a la figura del genio.

Para Caerols, (2013), la creatividad se basa en procesos cognitivos ordinarios y comunes a todas las personas, los cuales se perfeccionan a través de la experiencia y el esfuerzo. Por lo tanto, todos los sujetos tienen un potencial creativo que se desarrollará en entornos favorables. La creatividad se asume como un bien social vital para el avance de la humanidad y útil tanto en la vida diaria como en los logros creativos en cualquier campo. (Bernabeu, & Goldstein, 2016).

También es necesario tener en cuenta elementos relacionado con la innovación, concepto muy cercano y correspondiente con lo que se trata acerca de la creatividad. Desde este punto de vista, el término innovación refiere a aquel cambio que introduce alguna novedad o varias. Cuando alguien innova aplica nuevas ideas, productos, conceptos, servicios y prácticas a una determinada cuestión, actividad o negocio, con la intención de ser útiles para el incremento de la productividad. (Tena, 2010).

La creatividad junto con la innovación, son elementos que se interrelaciona en diversos entornos y proceso como se ha venido haciendo mención, los aspectos que se desencadenan y están relacionado con estos términos han tomado un papel protagónico en el quehacer empresarial, por ejemplo. (Almonte, 2009). De acuerdo al texto explicado es necesario saber que la creatividad sin la innovación no serían un conjunto, ya que uno va de la mano de la otra. Ya que si solo se fuera creativos es solo crear nuevas ideas, y la innovación es que de algo ya creado sea mejorado. (Cedeño, 2017).

Las interacciones de una persona con su contexto social (familia, escuela, sociedad), determinará la importancia que se otorgue a la creatividad en el desempeño de cualquier función: artística, laboral, académica, personal, etc. Según Garcés, Pocinho, Jesus y Viseu (2016) un ambiente amistoso para el

desarrollo de la creatividad está relacionado con el valor que se otorga a ella en las interacciones y las experiencias de los sujetos con su contexto.

La creatividad en la educación es de gran importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios curriculares, y a la actitud creadora de los maestros. Por tanto, se debe contar con ambientes creativos donde se busque potenciar los procesos educativos, donde se motive al estudiante a investigar, explorar, conocer, aprender, profundizar y dar soluciones en las diversas áreas del conocimiento. También, debe aprovechar las posibilidades que ofrece el entorno. (Mendoza, 2001). Es esta un aspecto fundamental en la definición y desarrollo de los objetivos curriculares, en lo cual es contenido de la labor del maestro planificar clases dinámicas y no pasivas, donde los estudiantes deben ser imaginativos, que predominen las acciones novedosas, para garantizar la adquisición de conocimientos teórico-prácticos y con la resolución de problemas. (Elisondo, 2018).

Un entorno riguroso, estructurado, plagado de normas y esquemas se aleja de los principios de la creatividad; por lo tanto, impactará negativamente en los sujetos, sus acciones e incluso en las elaboraciones. Un ambiente positivo, es abierto, flexible a las posibilidades, transversal e integrador y donde se promueven capacidades superiores a la del aprendizaje memorístico. En este contexto, la escuela es señalada como la institución social por excelencia para el fomento y el desarrollo intencional de la creatividad.

En una tercera instancia y en continuación con los ejes fundamentales de la creatividad, se debe hacer un alto en el proceso creativo. Este es el enlace entre el inicio del acto creativo, producido en el interior del sujeto (y sus influencias externas) y la culminación de la acción creativa en la elaboración de un producto.

Este proceso es importante, porque marca la senda recorrida por la creatividad desde el terreno de las ideas hasta concretarse en un aspecto tangible (figura 1). Las distintas fases del proceso creativo reflejan la fluidez y evolución de la energía creativa. Según Escalante, Arteaga, y Moreno, (2012), el proceso creativo se compone de cuatro fases: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación. No obstante, López, (2015), señala que además de las etapas anteriores, hay una fase previa: Calentamiento. Finalmente, en Campos (2017) se recogen todos los aspectos señalados previamente y se agrega una fase final: Elaboración.

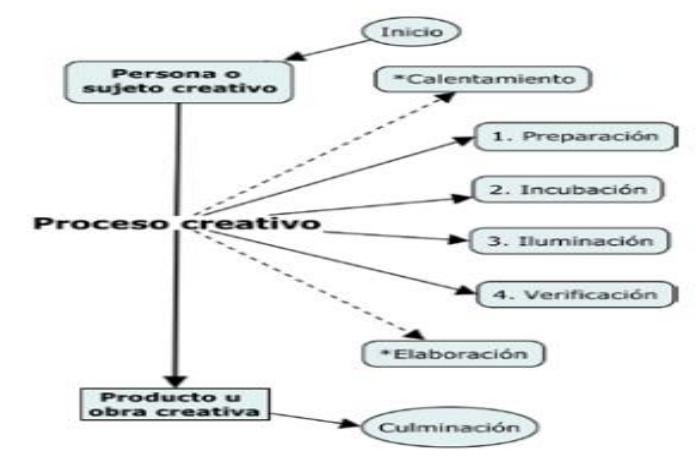


Figura 1: Proceso de creatividad. Fuente: Tomado de Campos 2017

Los seis elementos de la creatividad de acuerdo con García, & García (2018):

- Inteligencia: definir y redefinir el problema, capacidad de proponer soluciones de manera rápida y efectiva.
- Conocimiento: El conocimiento de una disciplina, capacidad de aplicar de manera indicada lo aprendido en una situación específica.
- Estilo intelectual: el individuo creativo tiene la capacidad de ver las cosas de formas nuevas y disfruta este proceso.
- Personalidad: conjunto de características, atributos y convicciones que los llevan a creer en sí mismos.
- Motivación: se divide en dos:
 - La motivación intrínseca: motivación que sale de uno mismo; aparece cuando hacemos todas aquellas actividades que nos atraen personalmente y la tarea en sí misma es la recompensa.
 - La motivación extrínseca: motivación que proviene del exterior, aparece cuando tenemos que hacer algo cuya consecuencia sería obtener una recompensa física. No sería por satisfacción
- Contexto ambiental: el medio ambiente (o aula) necesita despertar ideas creativas, fomentar el seguimiento de estas ideas, evaluarlas y premiarlas.

Se resumen, las principales estrategias encontradas en los enfoques pedagógicos para fomentar la creatividad son:

- Contar con el espacio y el tiempo adecuado
- Fomentar la autoestima y confianza de los estudiantes
- Involucrar a niños en las habilidades de pensamiento de alto nivel
- Alentar la expresión de ideas a través de una amplia variedad de medios expresivos y simbólicos

- Favorecer la integración de los contenidos a través de temas que sean significativos y relevantes para la vida de los niños.
- Generar espacios dinámicos.

La creatividad favorece el proceso de aprehensión de los conocimientos, ya que potencializa el desarrollo del pensamiento crítico y abstracto, así mismo la capacidad de resolver problemas en diferentes contextos. De igual manera fomenta el liderazgo, seguridad, participación e integración con sus pares. (Martínez, 2019).

La creatividad es parte inherente del ser humano. Todas las personas tienen un potencial creativo, en mayor o menor grado. El cual, puede incrementarse o atrofiarse si es que no es estimulado adecuadamente desde los primeros años de vida (Calero, 2012). Para el desarrollo de la creatividad de cualquier persona es fundamental promover y conocer la interacción con el medio familiar y social, al detectar y diagnosticar las influencias tanto positivas como negativas.

El desempeño del docente en el trabajo por la creatividad y la innovación en los jóvenes estudiantes

La institución educativa es el establecimiento más influyente en la preparación de los ciudadanos, y su rol es determinante en la formación integral de las personas. Por este motivo, el contexto educativo en general, a pesar de no ser el único, es el que más incide en el desarrollo favorable de la personalidad y la creatividad de los estudiantes. Según Elisondo, Danolo y Rinaudo (2012), la construcción de contextos educacionales que propicien la creatividad es un desafío para los docentes.

Aún, muchas escuelas y maestros tienden a reducir la creatividad solo a asignaturas ligadas al arte como la expresión gráfico-plástica, la música, la danza y el teatro, lo cual solo acorta, segmenta y atomiza su verdadero valor educativo.

Cabe resaltar que el desarrollo de la creatividad es igual de importante que el razonamiento, las aptitudes verbales y las estrategias cognitivas, y que; por lo tanto, debe propiciarse de manera transversal en todas las áreas educativas tanto dentro como fuera del aula (Lanza, 2012).

Maestro creativo

Los escenarios de la sociedad del futuro sufren continuos cambios y los maestros se encuentran inmersos, son parte intrínseca en esta tendencia universal. Las competencias del docente han cambiado, no es suficiente con poseer los conocimientos básicos, por lo que tiene que mantenerse en el mismo desarrollo de las ciencias y con una actualización constante, para ello además, es necesario ser creativo e innovador en todo momento. (Bellón, 2009).

Se demandan maestros creativos, atentos a las necesidades de los estudiantes, capaces de potenciar las herramientas tecnológicas y el desempeño óptimo de sus estudiantes, así como generar ideas y soluciones

que contribuyan al mejoramiento de sus educandos y por ende de la sociedad en general. Por tanto, es el orientador y facilitador de las herramientas con las que sintetiza, reinventa y reaprende con sus estudiantes. El profesor innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; posee una mente abierta, sin miedos a los cambios, es receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean directivos, compañeros u otros trabajadores de apoyo a la docencia; valora el hecho diferencial. (De la Torre, 2009).

En consecuencia, se debe tener en cuenta la implementación de actividades motivadoras, novedosas, que despierten intereses en los estudiantes, en las cuales de forma sistemática ellos puedan participar y ofrecer consideraciones, criterios y puntos de vistas. Todo ello, sin olvidar que el docente tiene como actividad primordial dirigir y orientar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndose necesario complementar metodologías de estudio a los efectos de comprender de manera integral el complejo fenómeno de la creatividad.

Presentación de la fundamentación y los aspectos estructurales y funcionales de la estrategia didáctica desarrolladora para favorecer la creatividad y la innovación

Según De Armas et. al. (2003), una estrategia educativa, está vinculada a diferentes direcciones, entre ellas, la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje. Agregan que, en el ámbito escolar, la estrategia se refiere a la dirección pedagógica de la transformación de un objeto, desde su estado real hasta un estado deseado y que tiene como propósito vencer dificultades, con una optimización de tiempo y recursos. La estrategia permite qué hacer para transformar la acción existente, e implica un proceso de planificación que culmina en un plan general con misiones organizativas, metas, objetivos básicos a desarrollar en determinado plazo con recursos mínimos y con los métodos que aseguren el cumplimiento de dichas metas. (Hurtado, Garcia, Rivera, & Forgiony, 2018).

Finalmente, declaran que las estrategias son siempre conscientes, intencionadas y dirigidas a la solución de un problema en la práctica. Por tanto, con esta investigación que se lleva a cabo, pretende llevar la creatividad y la innovación a los estudiantes desde los procesos de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa “Quito Luz de América”, a un estadio superior de desarrollo, a partir de la incorporación de nuevos elementos teóricos a las categorías didácticas existentes y a la reformulación de las mismas. La estrategia didáctica desarrolladora se define como un sistema de acciones conscientemente planificado y organizado, que tiene como base teórica una concepción de enseñanza-aprendizaje desarrollador en relación a la creatividad e innovación, para dirigir dicho proceso, encaminado a contribuir al desarrollo de una personalidad integral y autodeterminada de los estudiantes.

Para la elaboración de la estrategia didáctica desarrolladora se tuvieron en cuenta fundamentalmente los métodos de modelación y enfoque de sistema.

Es importante señalar que en la puesta en práctica de la estrategia didáctica desarrolladora deben considerarse los niveles de ayuda, que a partir de la operacionalización, se agrupan en tres niveles: un primer nivel, consistente en la orientación, reorientación y atracción de la atención (se le repite al estudiante lo referente a la actividad que ejecutará, con énfasis en las condiciones de la misma y sus particularidades); un segundo nivel, relacionado con preguntas de ayuda y estímulo (se caracteriza por conducir al estudiante a través de las preguntas, ítems u órdenes específicas que debe tener en cuenta para su ejecución); y un tercer nivel, para la demostración de la actividad (no consiste en resolver la actividad al estudiante, sino ponerlo en condiciones de apropiarse de la esencia a través de la propia demostración del docente).

Para la aplicación de los niveles de ayuda se pueden asumir diferentes modalidades en función de las características de las actividades que se programen, del tema y de los estudiantes. No necesariamente tienen que ser operacionalizados en tres niveles, estos pueden ser tantos como los estudiantes necesiten, al buscar siempre el salto en el desarrollo, o sea, el cambio, el cual ha de valorarse como el resultado de la intervención en la demostración de un mayor nivel de creatividad en sus respuestas y soluciones en cada una de las actividades, así como mejoras en los niveles de innovación por parte de él. Al operarse por supuesto un hilo conductor por supuesto, desde la participación guiada con acciones de demostración, posteriormente con acciones de apoyo y, finalmente, con acciones de orientación, donde se evidencia que lo que ayer hacía solamente con ayuda, hoy puede hacerlo por sí solo y al lograr la independencia estará en condiciones de ayudar a otros.

En esta estrategia didáctica desarrolladora, se cumple este principio al trabajar de forma armónica y en unidad diferentes procesos y aspectos intrínsecos del proceso de enseñanza – aprendizaje.

- El carácter contextualizado. Este principio se manifiesta en la estrategia didáctica desarrolladora en el hecho de que cualquier análisis del discurso y las actividades que se hagan, debe hacer evidente la relación entre el contenido de la asignatura, el de la actividad propiamente dicha y sus contextos local y general, social y cultural.
- La identificación y solución de problemáticas como práctica social con carácter individual y en grupo. La comunidad de intereses de los estudiantes al pertenecer a un grupo social determinado y apropiarse de contenidos sociales comunes a partir de sus necesidades y motivaciones.
- Carácter interdisciplinario, multidisciplinario y transdisciplinario y a su vez autónomo de la creatividad y la innovación, como fin de las actividades que se proponen.

Este principio se evidencia en la estrategia didáctica desarrolladora a partir de la naturaleza interdisciplinaria de los textos orales y escritos que se utilizan en las actividades. Se establecen relaciones con otras asignaturas

del currículo de los estudiantes. También se tienen en cuenta la educación económica y laboral; la educación estética; la educación ambiental y la educación sexual entre otros aspectos transversales.

Las actividades de forma general favorecen la actividad comunicativa, discurso, texto, cognición, metacognición, niveles, dimensiones, significado y sentido, contexto, intención y finalidad comunicativa, competencias en las soluciones de problemáticas, viabilidad de las soluciones, el emprendimiento, entre otros elementos y procesos a considerar.

La estrategia didáctica desarrolladora considera la creatividad y la innovación como objetivo, contenido y medio de la enseñanza y del aprendizaje en los estudiantes. El maestro tiene que trabajarlo a partir de las cualidades que se manifiestan cualifican la creatividad y la innovación en los estudiantes, y sus resultados al apropiarse de las mismas de forma integradora, en un proceso más orgánico y sistémico.

Al aproximarse a una concepción de aprendizaje desarrollador, es imprescindible analizar la génesis de la construcción estratégica. En este proceso de desarrollo tienen un papel fundamental los procesos de mediación social, que en un escenario histórico-cultural dan sentido y significado a las actividades que desarrolla el docente y a los recursos que utilizan los estudiantes.

Exigencias didácticas generales que sustentan la estrategia didáctica desarrolladora.

La dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje con un enfoque desarrollador debe dar atención, tanto al desarrollo de los aspectos cognitivos e intelectuales, como a los afectivo-motivacionales que integran la personalidad (Infante, & Miranda, 2017); (Marrero, & González, 2018), para lo cual se contemplan las exigencias siguientes:

- Estructurar el proceso a partir del protagonismo del estudiante en los distintos momentos de la actividad (orientación, ejecución y control), orientado hacia la búsqueda activa del conocimiento, mediante un sistema de actividades que propicien la búsqueda y exploración del conocimiento desde posiciones reflexivas del estudiante, que estimulen el desarrollo de su pensamiento y su independencia cognoscitiva.
- Partir del diagnóstico de la preparación y desarrollo del estudiante. Atender a las diferencias individuales en el tránsito del nivel logrado hacia el que se aspira.
- Estimular la formación de conceptos, y el desarrollo de los procesos lógicos del pensamiento y el alcance del nivel teórico, en la medida que se produce la apropiación de los procedimientos y se eleva la capacidad de resolver problemas.
- Orientar la motivación hacia la actividad de estudio y mantener su constancia. Desarrollar la necesidad de aprender y entrenarse en cómo hacerlo, sobre la base de sus intereses y de sus conocimientos previos.

- Desarrollar formas de actividad y comunicación que permitan favorecer el desarrollo individual, para lograr una adecuada interacción de lo individual con lo colectivo en el proceso de aprendizaje.
- Vincular el contenido de aprendizaje con la práctica social y estimular la valoración por el estudiante en el plano educativo y formativo en general.

Las exigencias didácticas generales no pueden reflejar todos los requisitos de la estrategia didáctica desarrolladora, por lo que hay que complementar principios de las metodologías generales y específicas a tener en cuenta en cada una de las materias que se imparten y de los contenidos que reciben los estudiantes.

Los que a grandes rasgos se pueden tener en cuenta los siguientes:

- Considerar las necesarias competencias comunicativas integral como objetivos de mediación de vital importancia en la enseñanza y el aprendizaje de los contenidos de las diversas materias en función de la creatividad y la innovación.
- La orientación práctica de los objetivos, encaminada al desarrollo del estudiante para que aprenda a aprender desde la relación de los contextos de actuación, de desarrollo histórico del individuo y de las situaciones cotidianas que enfrenta en su período etario, en unidad con los aspectos de la esfera afectivo-motivacional.
- La funcionalidad como criterio rector para la selección de los contenidos que favorezcan el desarrollo de la creatividad y la innovación en el quehacer estudiantil y cotidiano del estudiante.
- La división de la enseñanza en etapas claramente diferenciadas y la consecuente disposición concéntrica del material.
- La presentación temático-situacional del material didáctico y de las actividades que se constituyen en la estrategia.
- La consideración de los procesos de vacío de información, selección y retroalimentación, así como de habilidades requeridas.
- Los errores como proceso lógico para la apropiación de los conocimientos y sus potencialidades para generar mayor nivel de reflexión y aprendizaje en cuanto a la innovación en procesos y situaciones.
- El uso de las tecnologías de la información y la comunicación, los contenidos netamente prácticos de las diversas materias y sus potencialidades para favorecer la creatividad y la innovación en los estudiantes.

Protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador

A partir del carácter mediado y cooperativo del aprendizaje humano, se considera que en el proceso de enseñanza-aprendizaje escolar participan tres protagonistas: el estudiante, el grupo y el maestro, criterio asumido para la estrategia didáctica desarrolladora que se presenta.

- ***El estudiante.***

En el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador relacionado con la creatividad y la innovación, se centra en torno a la persona que aprende, el estudiante. En función de potenciar sus aprendizajes, se organiza la actividad individual, la interactividad y la comunicación con el docente y con el grupo en todo momento, ya que a partir de esto, es que se puede comprender los aspectos fundamentales para la búsqueda de nuevas vías de solución a situaciones problematizadora con que interactúa. El papel del estudiante en esta estrategia didáctica desarrolladora se caracteriza por:

- Ser protagonista del proceso de apropiación de las habilidades, las competencias, los conocimientos y demás elementos que favorezcan la creatividad y la innovación en su devenir académico y en su inserción social, y no un simple espectador o receptor de información.
- Desplegar una actividad intelectual productiva y creadora en todos los momentos del proceso de apropiación y aprendizaje, al tener presente la búsqueda de significados y de problematización permanente, lo que propicia el logro de un aprendizaje eficiente y de calidad.
- Estar motivado para asumir progresivamente la responsabilidad del propio aprendizaje, al lograr el tránsito hacia los aprendizajes autodirigido y autorregulado, a partir del compromiso e implicación afectiva, la reflexión y la creciente habilidad para valorar y controlar las actividades que realiza en los diversos contextos de actuación.
- Proponerse metas de aprendizaje a corto, mediano y largo plazos por medio del establecimiento de planes de acción para lograrlas; tomar decisiones y desplegar un aprendizaje estratégico, sobre todo seleccionando cómo proceder para solucionar las tareas o actividades que se les presenta.
- Conocer sus deficiencias y limitaciones, así como sus fortalezas y capacidades, como resultados de un proceso de autovaloración, y ser capaz de autoevaluar adecuadamente la eficacia de su propio proceso, sus avances y los resultados de trabajo en cuanto a los aprendizajes.
- Disfrutar al indagar y aprender; asumir una actitud positiva ante los errores, analizar sus fracasos y sus éxitos en función de factores controlables, percibir el esfuerzo como un factor esencial en sus resultados y, en general, tener expectativas positivas respecto desarrollo de la creatividad y la innovación.
- Ser parte activa de los procesos de cooperación que tienen lugar en el grupo; estar consciente de que aprende de los otros y comprende que los demás también pueden aprender de él.

- ***El grupo.***

El grupo es un actor integral, complejo y sistémico, que, como protagonista, además, plantea retos a la Didáctica, a partir de la contradicción dialéctica de la relación entre lo individual y lo colectivo, entre el carácter individual del aprendizaje y el carácter social de la enseñanza. Desde una perspectiva desarrolladora del proceso de enseñanza-aprendizaje de forma general y en lo específico con la creatividad y la innovación,

constituye el espacio por excelencia donde se producen las mediaciones que favorecen tanto los interaprendizajes (y por ende, la eficiencia instrumental del proceso), como la formación de importantes cualidades y valores de la personalidad de los educandos que potencian además la creatividad y la innovación como fin fundamental de la estrategia propuesta. Es importante enfatizar en el papel del grupo en la formación de la actividad valorativa o axiológica de los estudiantes. El aprendizaje grupal, como proceso de participación y colaboración, ofrece las condiciones idóneas para ello, para aprender a convivir y a ser.

- *El maestro.*

El papel del maestro en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador es vital como orientador, facilitador, acompañante y director, ya que tiene el encargo social de establecer la mediación indispensable entre la cultura y los estudiantes; de garantizar que solo el estudiante no aprenda conocimientos propios de las materias, sino que sepan aplicarlos, que conscientemente conozcan para que les sirva estos conocimientos para la vida. El proceder del maestro en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en el contexto de la estrategia debe caracterizarse por:

- Actuar como mediador en el proceso de desarrollo del estudiante, en la medida en que su función fundamental es garantizar las condiciones y las actividades requeridas para potenciar los aprendizajes y la creatividad e innovación, necesarias y suficientes para propiciar el tránsito gradual del desarrollo desde niveles inferiores hacia niveles superiores en la identificación y solución de problemáticas de la cotidianidad.
- Crear una atmósfera de confianza, seguridad y empatía en el aula, desde donde su trabajo repercuta en todas las esferas de la personalidad de los estudiantes (intelectual, emocional, motivacional, actitudinal, moral y social).
- Organizar situaciones de aprendizaje, basadas en problemas reales, significativos, con niveles de desafío razonables, que amplíen las potencialidades de los estudiantes y que favorezcan el desarrollo de motivaciones intrínsecas.
- Apoyar a los estudiantes para que acepten los retos relacionados con el desarrollo de la creatividad y la innovación.
- Propiciar la participación de todos los miembros del grupo, al animar a los más pasivos y cuidar que ninguno centralice la atención.
- Evitar que se desechen ideas prematuramente y emplear el error con fines educativos, así como estimular la atribución consciente de los éxitos y fracasos escolares a causas controlables y modificables.
- Diagnosticar dificultades en el aprendizaje de sus estudiantes y sobre la base de ellas, concebir estrategias de enseñanza compensadoras.

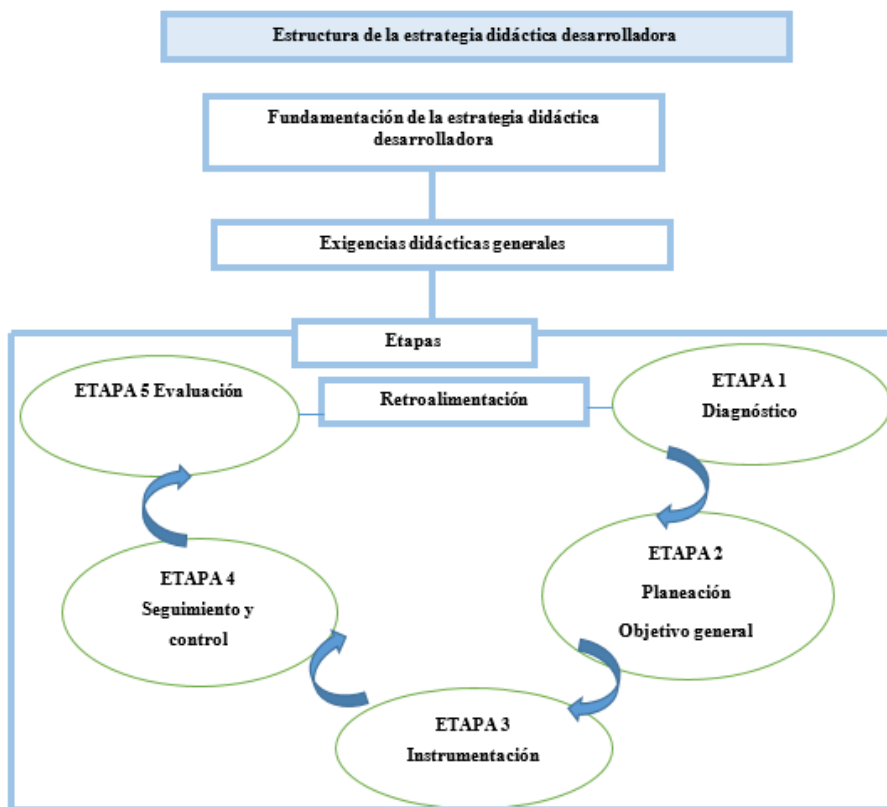
Etapas de la estrategia didáctica desarrolladora

Los componentes estructurales de la estrategia didáctica desarrolladora están conformados por el diagnóstico, la planeación y el planteamiento del objetivo general y los objetivos estratégicos, la instrumentación, el seguimiento y control, y la evaluación de la efectividad de la estrategia didáctica en la práctica pedagógica.

A continuación, se muestra una representación gráfica de la misma.

- **Etapa 1.** Diagnóstico.

Objetivo: Establecer los debidos instrumentos para determinar los estados actuales de los estudiantes sobre sus desempeños en los procesos de enseñanza aprendizaje con énfasis en los elementos relacionados con la creatividad y la innovación.



Se enmarca en la obtención de información del estado actual del estudiante en cuanto a diversas áreas y campos relacionados con el estudiante. Para ello, se requiere que los docentes elaboren instrumentos que favorezcan el desarrollo del proceso de obtención de información, y se concrete la etapa diagnóstica.

El maestro debe:

- Conocer las características de sus estudiantes no solo desde el punto de vista cognitivo, sino en función de su desempeño social, en el hogar y la comunidad. De esta forma podrá influir en el aspecto motivacional, educativo y formativo en general.
- Obtener información de las habilidades y capacidades que han desarrollado los estudiantes en situaciones cotidianas que enfrenta, tanto en el salón de clases, en la institución educativa, como fuera de esta.
- Posibilidades, sistematicidad y efectividad en las autoevaluaciones que realiza el estudiante de su situación académica y social.
- Determinar las principales metas y objetivos de diferentes naturaleza orientados a diversos procesos por parte del estudiante.
- Revisar los planes de clases y las actividades que se realizan con los estudiantes para determinar el nivel de desarrollo que potencian la creatividad y la innovación de los estudiantes.
- Analizar los diversos contenidos en las diferentes materias que se imparten, para determinar las potencialidades de los mismos en función del desarrollo de la creatividad y la innovación por parte de los estudiantes.
 - **Etapa 2.** Planeación. Planteamiento del objetivo general.

Objetivo: Efectuar los diseños y elaboraciones de actividades y acciones que favorezcan desde los contenidos que se imparten en las diversas materias, la orientación y potenciación de la creatividad y la innovación en los estudiantes.

Sobre la base de la información obtenida, sobre todo relacionada con los elementos que se expresan y son coherentes con la creatividad y la innovación por parte de los estudiantes, se procede a la elaboración o planeación de acciones y actividades que favorezcan estos aspectos que configuran el centro de la presente investigación.

- Preparar los sistemas de clase a tener en cuenta los aspectos teóricos, de fundamentación y elementos didácticos tratados, que se han tratado en la que la estrategia didáctica desarrolladora, para lo cual tendrá en cuenta las exigencias didácticas generales, los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, las categorías didácticas, entre otros aspectos que culminan en la construcción del sistema de actividades que se requiere aplicar.
- Determinar con precisión los objetivos y los contenidos instructivos y educativos de la unidad del programa y de la clase en particular que favorezcan el desarrollo de la creatividad y la innovación, desde el empleo por ejemplo de actividades problematizadoras.
- Consultar el programa de la materia, las orientaciones que se ofrecen para el desarrollo de los contenidos que posibiliten con efectividad la implementación de la estrategia didáctica desarrolladora, los libros de

texto que pueden auxiliar el programa de la asignatura, el cuaderno de trabajo, el tabloide, los diversos materiales,

- Definir los contenidos de las diversas materias que se pueden complementar para desde la interdisciplinariedad tratar el desarrollo de la creatividad y la innovación de los estudiantes en las clases y las diversas actividades docentes y extra docentes incluso.
- Utilizar los ejes transversales relacionados con los contenidos de la unidad y los de la clase, que contribuyan a fortalecer el sistema de valores éticos, morales y sociales en los estudiantes, que se pueden trabajar con una intencionalidad en función de la creatividad y la innovación.
- Tener en cuenta aspectos de la cultura ecuatoriana, la interculturalidad y la cultura universal, particularmente la de los países andinos y latinoamericanos, que les permita a los estudiantes reconocer situaciones que pueden en la realidad incidir en su desempeño, para lo cual requieren conocimientos y formas de inserción.
- Elaborar actividades dirigidas a la individualidad y al grupo de estudiantes en función de identificar y ofrecer niveles de solución inmediata relacionadas con su cotidianidad y los contenidos de las materias que cursa.
- Planificar el desarrollo de proyectos de trabajo investigativo que pueden ser asignado para concluir un ciclo de clases o una unidad, en lo cual el estudiante efectúe algún trabajo de campo, es decir, en la práctica cotidiana.
- Tener en cuenta en la elaboración de las actividades los niveles de asimilación en las habilidades productivas: familiarización, reproducción, producción y creación, para que estas incluso revelen su carácter sistémico.
- Las actividades que se elaboran deben aumentar en complejidad, según avance la propia clase, el ciclo de clases y la unidad
- Predominio de las actividades que sean interactivas, reflexivas, motivantes, estratégicas, personalizadas, creativas, sistémicas, desarrolladoras y formativas.
- Diseñar un sistema de autocontrol que le permita monitorear y reajustar su proceder didáctico sobre la marcha.
- ***Etapa 3.*** Instrumentación.

Objetivo: Ejecutar en la práctica pedagógica y didáctica de las clases y actividades docentes, las acciones y actividades perfiladas para favorecer la creatividad y la innovación en los estudiantes.

En la instrumentación de la estrategia didáctica desarrolladora, se aborda cómo llevar a la práctica pedagógica los preceptos que sustentan la concepción de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la creatividad y la innovación que se esgrime, para lo cual se ofrece además en otro epígrafe más adelante, un grupo de

sugerencias metodológicas que complementarían a juicio de la autora la labor docente en el funcionamiento efectivo de la estrategia didáctica desarrolladora.

La ejecución tiene como propósito que los estudiantes que se realicen las acciones que han sido planificadas, donde juegan un papel importante los niveles de ayuda que se necesiten para resolver la tarea, que pueden ser dados por el maestro y por otros estudiantes.

- Impartir las clases bajo la concepción diseñada, en aras de lograr una alta motivación hacia los aprendizajes en función del desarrollo de la creatividad y la innovación, basado en aspectos de la cotidianidad que conocen y su realidad común.
- Estimular en los estudiantes la concepción de aprender a aprender, a través de la familiarización con la taxonomía de estrategias de aprendizaje y con los procesos de autorregulación.
- Instrumentar las acciones del sistema de autocontrol que le permita monitorear y reajustar su proceder didáctico sobre la marcha en el desarrollo de las actividades.
- Conseguir que el estudiante y el grupo constituido logren sentimientos de protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar las actividades que se han planificado y tener en cuenta las exigencias didácticas que se han planteado para ello.
 - **Etapa 4.** Seguimiento y control.

Objetivo: Ofrecer el tratamiento adecuado al desarrollo de las actividades propuestas para el desarrollo de la creatividad y la innovación en los estudiantes desde el proceso de enseñanza y aprendizaje en las diversas materias, a partir de acciones que garantizan la observación de la calidad y la ejecución de las mismas.

En esta etapa, se trabaja directamente por parte del docente con indicadores que definen el desarrollo y movimiento que alcanzan los estudiantes en cuanto a lo cognoscitivo, lo educativo y lo axiológico. Lo que se traduce en mayor medida, en la eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje y el desarrollo de la estrategia didáctica planteada, que se expresa además en mejoras y potenciación en la creatividad y la innovación por parte del estudiante.

- Familiarizarse con los indicadores, que se utilizarán en el proceso de evaluación del aprendizaje de la competencia comunicativa integral.
- El control tiene un carácter regulativo, y en él se analiza la calidad en el desarrollo de las actividades, en su planeación, ejecución y fundamentalmente en el logro de transformación o incidencia en los estudiantes.
- Es un momento para hacer valoraciones críticas y para reflexionar acerca de los logros y las insatisfacciones individuales y grupales, que pueden incluso hacerse directamente en el salón de clases,

aunque hay elementos retrospectivos y a lo interno que el maestro tiene presente para el perfeccionamiento de la estrategia y que se analizan a modo de retroalimentación.

- El maestro puede entrar a valorar con sus estudiantes, la efectividad y la validez de las actividades propuestas, así como los procedimientos para su solución.
- Observar y tener reportes de como el estudiante y el grupo trabajan en las actividades que se efectúan.

- **Etapa 5. Evaluación**

Objetivo: determinar el nivel de la calidad, eficacia y eficiencia en el desarrollo de las actividades que se han elaborado y del funcionamiento integral de la estrategia didáctica, en función del logro de mejores niveles en la creatividad y la innovación en los estudiantes.

Tener en cuenta el proceso de evaluación del aprendizaje, a partir de:

- Concebir evaluaciones encaminadas a constatar el desarrollo de la creatividad y la innovación por parte de los estudiantes en las actividades efectuadas.
- Considerar la evaluación como proceso y como resultado. Que se autoevalúe el desempeño del maestro y el desempeño de los estudiantes durante toda la clase, y en el momento final de las actividades que se utilizan.
- Estimular la autoevaluación y la coevaluación como formas evaluativas, y no solo la prevalencia de la heteroevaluación.
- Lograr un ambiente cómodo en los momentos de evaluación.
- La evaluación debe ser un momento que les permite a los estudiantes conocer los avances y las metas futuras. Nunca usar la evaluación como forma de coacción o de imponer disciplina.
- Combinar las diferentes técnicas evaluativas.
- Utilizar el intercambiar de forma constante como posibilidad de compartir los logros y los retos

Retroalimentación

Favorecerá el análisis del desarrollo de la estrategia didáctica desarrolladora en función de potenciar la creatividad y la innovación en los estudiantes, por lo que cada etapa, proceso y momento será tenido en cuenta para su perfeccionamiento y mejora en un periodo establecido por el docente. En este sentido, es necesario aclarar que la retroalimentación, no es una etapa independiente, sino que se puede efectuar en cada una de las etapas, o al final del desarrollo de todas las etapas, de forma integral.

Debe potenciar la estimulación, la motivación, la reflexión, la autorreflexión y la valoración crítica de los aprendizajes en los estudiantes y además la labor didáctica del docente.

Conclusiones

En el transcurso de estas páginas se ha esbozado una expresión de la creatividad como capacidad, potencialidad en los estudiantes, que para ser desarrollada, necesita de un esfuerzo de preparación y experticia positiva intencionada de los docentes. El lograr una formación en los estudiantes que los ubique en el aprender a aprender, en la búsqueda y aplicación de soluciones a las principales problemáticas académicas y cotidianas que enfrenta, es una orientación directa y concreta desde el proceso de enseñanza-aprendizaje. Y aquí es donde el docente juega un papel fundamental, pues a él es a quien le corresponde estimular los procesos intelectuales creativos de sus estudiantes, y las relaciones entre lo que aprende, su instrumentación en la realidad objetiva y el mejor uso de los conocimientos logrados.

Desde esta perspectiva se expresó la estructuración y funcionalidad de una estrategia didáctica desarrolladora, que desde el significado de ese apellido, puede lograr que los estudiantes con ayuda del docente primeramente, y luego de forma autónoma, generen productos de forma creativa e innovadora. La estrategia se considera útil para los docentes, ya que por su carácter trans-disciplinar, transversal y holístico, porque además de aumentar el caudal de conocimientos en materia de creatividad e innovación, les puede ayudar además en el propio proceso de enseñanza – aprendizaje al docente a la búsqueda de mejores caminos y reflexionar sobre su práctica y cuestionar las metodologías didácticas o formas anteriores de proceder.

La estrategia didáctica desarrolladora, con la debida fundamentación, aspectos metodológicos y etapas a seguir para su puesta en práctica, supone una alternativa que potencia y propia mejores resultados en el desarrollo formación de los estudiantes en materia de aplicación de los conocimientos aprendidos, desde un enfoque creativo e innovador.

Referencias

1. Almonte, E. (2009). Creatividad e innovación empresarial. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/318813476_Creatividad_e_innovacion_de_Estudiantes_Universitarios
2. Aparicio, O. Y., & Ostos, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 11(2). <https://orcid.org/0000-0003-3535-6288>. <https://orcid.org/0000-0002-6477-9872>
3. Bellón, F. M. (2009). El maestro creativo: nuevas competencias. *Tendencias pedagógicas*, (14), 279-290.
4. Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica (Vol. 144). Narcea Ediciones. BF Cánepa Cazeneuve, DC Evans Ruiz Pontificia Universidad Católica del Perú – 2015 tesis.pucp.edu.pe

5. Caerols, R. (2013). La creatividad, el mito del genio y la educación del talento a través de la obra de Woo-dy Allen. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, (2), 27-45.
6. Calero, M. (2012). Creatividad. MC Pérez, Creatividad, reto de innovación educativa.
7. Campos, G. (2017). Relevancia de la creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
8. Cancino, G. C., & Picos, A. P. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, (27), 167-183.
9. Castillo-Delgado, M. U., Ezquerro-Cordón, A. U., Llamas Salguero, F. U. & López-Fernández, V. U. (2017). Estudio neuropsicológico basado en la creatividad, las inteligencias múltiples y la función ejecutiva en el ámbito educativo.
10. Cedeño, G. (2017). Creatividad e innovación en estudiantes universitarios. Consultado en: https://www.researchgate.net/profile/Irvins_Menendez/publication/335174536_CREATIVIDAD_E_INNOVACION_EN_ESTUDIANTES_UNIVERSITARIOS/links/5d54d82ba6fdcc74dfa816e3/CREATIVIDAD-E-INNOVACION-EN-ESTUDIANTES-UNIVERSITARIOS.pdf
11. De Armas Ramírez, et. al. (2003). Caracterización y diseño de los resultados científicos como aportes de la investigación educativa. Camagüey: Universidad Pedagógica “Félix Varela”. (En soporte electrónico). pp. 18-20.
12. De la Torre, S. (2009). La Universidad que queremos: Estrategias creativas en el aula universitaria.
13. De la Torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
14. Echeverri, A., Lozada, N., & Arias, J. E. (2018). Incidencia de las Prácticas de Gestión del Conocimiento sobre la Creatividad Organizacional. *Información tecnológica*, 29(1), 71-82.
15. Elisondo, R. C. (2018). Creatividad y educación: llegar con una buena idea.
16. Elisondo, R., Danolo, D. y Rinaudo, M. (2012). Docentes inesperados y creatividad. Experiencias en contextos de educación superior. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, (1), 103-114.
17. Escalante, C., Arteaga, M. y Moreno, P. (2012). Consideraciones para incentivar la creatividad en el aula. Saarbrücken: Editorial académica española.
18. Fernández Huerta, J. (1968). Creatividad e inteligencia. *Perspectivas pedagógicas*, (21-22), 89-103.
19. Ferreiro, R. (2012). Como ser mejor maestro: el método Eli. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2).
20. Fullan, M. (2002). The role of leadership in the promotion of knowledge management in schools. *Teachers and Teaching*, 8(3), 409-419.
21. Galvis, R. V. (2007). El Proceso Creativo y La Formación Del Docente. *Revista de Educación*.

22. Garcés, S., Pocinho, M., Jesus, S. y Viseu, J. (2016). The impact of the creative environment on the creative person, process, and product. *Avaliação Psicológica*, 15(2), 169-176.
23. García, P. Á. C., & García, M. F. (2018). Creatividad y rendimiento académico: un estudio de caso con alumnos de 4º curso de educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(2), 77-95.
24. Gibb, A. (2002). In pursuit of a new 'enterprise' and 'entrepreneurship' paradigm for learning: creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International journal of management reviews*, 4(3), 233-269.
25. Glăveanu, V. P. (2018). Educating which creativity?. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 25-32.
26. Hernández, D. (2015). Formación para el desarrollo de proyectos de vida reflexivos y creativos en los campos social y profesional. *Revista Crecemos Internacional*, 5(2).
27. Hurtado, P. A., Garcia, M., Rivera, D. A., & Forgiony, J. O. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: Una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios*, 39(17).
28. Infante, R. C. H., & Miranda, M. E. I. (2017). Aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador. *Revista UNIANDES Episteme*, 4(3), 365-375.
29. Krumm, G. L., & Lemos, V. N. (2012). Actividades artísticas y creatividad en niños escolarizados argentinos.
30. Langer, E. (2016). La construcción de confianza para el estudio de prácticas de resistencia en la escolarización de jóvenes en contextos de pobreza urbana. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 9(2). DOI: <https://doi.org/10.22490/25391887.1945>
31. Lanza, D. (2012). Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en educación primaria. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4640391.pdf>.
32. Lamata, R. (2005). *La Actitud creativa*. Madrid: Narcea
33. López, T. (2015). Programación didáctica de Tecnologías en 1º ESO: Inmersión en la creatividad con la superación de barreras (Trabajo Fin de Máster). Universidad de Valladolid, Segovia, España.
34. Marrero Caballero, M. L., & González Marrero, I. (2018). El proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador desde una perspectiva no lineal. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (noviembre).
35. Martínez, L. D. C. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 211-224
36. Martín, I. R., & Martín, L. R. (2012). Creatividad y educación: el desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social. *Prisma Social: revista de investigación social*, (9), 311-351.

37. Méndez Sánchez, M. A., & Ghitis Jaramillo, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143-155.
38. Mendoza, Y. (2001). El maestro creativo. Algunas reflexiones en torno a su existencia. *Educere*, 5(15), 270-274.
39. Pérez, T. H. (2014). Colombia: de la educación en emergencia hacia una educación para el posconflicto y la paz. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 7(2). DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2014.0002.06>
40. Piaget, J. (1964). Cognitive development in children. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(2), 176-186.
41. Sánchez, R. B., Salguero, F. L. & Fernández, V. L. (2016). Relación entre creatividad y lateralidad en educación infantil/relationship between creativity and laterality in early childhood education. *Enseñanza & teaching*, 34(2), 65.
42. Sogunro, O. A. (2004). Efficacy of role - playing pedagogy in training leaders: some reflections. *Journal of management development*.
43. Summo, V., Voisin, S., & Téllez-Méndez, B. A. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación superior*, 7(18), 83-98.
44. Tena, M. (2010). Aprendizaje de la Competencia Creatividad e Innovación en el marco de una titulación adaptada al Espacio Europeo de Educación Superior. *Formación universitaria*, 3(2), 11-20.
45. Vigotsky, L. S. (1998). El problema del desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos. Buenos Aires: Almagesto.
46. Waisburd, G. (2009). Pensamiento creativo e innovación. *Revista Digital Universitaria*, 10(12), 9.
47. Wilson, E. O., & Ros, J. (2018). Los orígenes de la creatividad humana. *Crítica*.