



Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19

Development of Creativity in Primary Education Children in Latin America in Times of the Covid-19 Pandemic

Desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino fundamental na América Latina em tempos de pandemia de Covid-19

Nancy Gonzales-Matta ^I
ggonzalesmat@ucvvirtual.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0001-9630-337X>

Lida Marlene Fernández-Monge ^{II}
lifernandezm1@unmsm.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0003-2865-9280>

Marlene Felicia Mosqueira-Neira ^{III}
marlenemosqueira@outlook.es
<https://orcid.org/0000-0003-4819-4230>

Paulina Ferro-Taípe ^{IV}
pfteduc@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6201-2750>

Marilyn Fontáñez-Marcano ^V
fontanezmarilyn@yahoo.com
<https://orcid.org/0000-0001-5469-6726>

Correspondencia: ggonzalesmat@ucvvirtual.edu.pe

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

***Recibido:** 25 de febrero de 2022 ***Aceptado:** 30 de marzo de 2022 * **Publicado:** 13 abril de 2022

- I. Universidad César Vallejo, Perú.
- II. Universidad César Vallejo, Perú.
- III. Universidad César Vallejo, Perú.
- IV. Universidad César Vallejo, Perú.
- V. Universidad César Vallejo, Perú.

Resumen

La investigación tuvo como objetivo conocer el desarrollo de la creatividad en niños de educación primaria de América Latina en tiempo de pandemia. Se planteó la metodología de enfoque cualitativo, de diseño narrativo con el apoyo de la ficha de recolección como instrumento para almacenar la información procedente de la revisión de artículos en las bases de datos Scopus, Dialnet y Scielo, en el contexto del Covid-19. La búsqueda se sistematizó a través de la aplicación de palabras clave y combinaciones con el apoyo de operadores booleanos para optimizar la búsqueda y en el periodo de junio a julio de 2021, con el fin de determinar el tamaño muestral. Después de aplicar los criterios de selección de fuentes, se obtuvo la muestra que fue 30 artículos sobre la creatividad en niños de educación primaria, procedentes de las bases de datos mencionadas. Después del análisis, los resultados revelan que el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes se ha apoyado en actividades diversas como son artísticas, lúdicas, estrategias creativas y uso de herramientas digitales.

Palabras clave: creatividad; desarrollo creativo; estrategias didácticas; recursos creativos.

Abstract

The objective of the research was to learn about the development of creativity in primary school children in Latin America in times of pandemic. A qualitative approach methodology was used, with a narrative design and the support of the collection card as an instrument to store the information from the review of articles in the Scopus, Dialnet and Scielo databases, in the context of Covid-19. The search was systematized through the application of keywords and combinations with the support of Boolean operators to optimize the search and in the period from June to July 2021, in order to determine the sample size. After applying the source selection criteria, the sample obtained was 30 articles on creativity in primary school children, from the mentioned databases. After the analysis, the results reveal that the development of the creative potential of students has been supported by diverse activities such as artistic, playful, creative strategies and the use of digital tools.

Keywords: creativity; creative development; teaching strategies; creative resources.

Resumo

O objetivo da pesquisa foi conhecer o desenvolvimento da criatividade em crianças do ensino fundamental na América Latina em tempos de pandemia. A metodologia de abordagem qualitativa, desenho narrativo foi proposta com o apoio do formulário de coleta como instrumento para armazenar as informações da revisão de artigos nas bases de dados Scopus, Dialnet e Scielo, no contexto da Covid-19. A busca foi sistematizada por meio da aplicação de palavras-chave e combinações com o apoio de operadores booleanos para otimizar a busca e no período de junho a julho de 2021, a fim de determinar o tamanho da amostra. Após a aplicação dos critérios de seleção das fontes, obteve-se a amostra, que foi de 30 artigos sobre criatividade em crianças do ensino fundamental, das referidas bases de dados. Após a análise, os resultados revelam que o desenvolvimento do potencial criativo dos alunos tem sido apoiado por diversas atividades como estratégias artísticas, lúdicas, criativas e o uso de ferramentas digitais.

Palavras-chave: criatividade; desenvolvimento criativo; estratégias de ensino; recursos criativos.

Introducción

La sociedad actual está abarrotada de improvisaciones que generan cambios inesperados en la dinámica educativa. Todo ello a consecuencia de la Pandemia Covid-19 que se ha instaurado en todo el mundo generando conflictos en todos los espacios humanos, principalmente en el mundo educativo. Situación que ha llevado a repensar las formas pedagógicas, a la revisión de viejas estructuras para retomar planteamientos hechos con anterioridad, como es el caso del desarrollo de la creatividad en los niños, específicamente aquellos que están en el nivel de primaria.

Considerando el planteamiento de principal representante de este constructo, Gamandé (2014) menciona a Gardner, quien asevera que la creatividad es esencial para potenciar las áreas cognitivas de las personas, porque contribuye a la interpretación de las concepciones del mundo. Por su parte, Castillo et al. (2016) afirma que la creatividad es una ventana de oportunidades para formar seres humanos adaptativos y flexibles frente a los cambios y plantear soluciones a las vicisitudes de la vida.

Los cambios actuales a raíz de la pandemia, han desestabilizado los espacios educativos, por lo cual se plantean nuevas formas de educar y aprender, entonces el desarrollo de la creatividad es la mejor alternativa en este momento porque, como mencionan los autores, es una capacidad de

adaptación a cambios y de búsquedas de soluciones eficaces, y es justo lo que se está necesitando con urgencia en el mundo de hoy (Cabrera & De la Herrán, 2015).

Es necesario acotar, que la creatividad es un constructo poco explorado y sin un pasado etimológico muy claro, ya que es una combinación entre exploración y curiosidad, entre asombro y entusiasmo, entre lo psicológico y lo emocional (Méndez & Ghitis, 2015). No obstante, son innumerables los autores que han dado alguna definición o concepto según la disciplina de interés. Pero, enfocados en el mundo educativo es importante conocer su desarrollo desde los primeros años de vida y su contribución al desarrollo de la sociedad desde el trabajo en las instituciones educativas (Flores, 2018).

Al respecto, Flores (2018) asevera que Martínez arguye que el aprendizaje y la creatividad desarrollan un trabajo cooperativo que favorece en la formación de la personalidad de las personas en sus primeros años de vida, y en el pasar del tiempo se amplía a la toma de decisiones, capacidad de resolver problemas y autoestima, todo ello incide en el ser humano. Así lo refrenda Stenberg, mencionado por Moreno y López de Maturana (2015), en su teoría triárquica de la inteligencia donde señala que la resolución de problemas requiere de creatividad, y para alcanzar la eficacia en ello es necesario trabajar los procesos cognitivos y metacognitivos, incluyendo la autorregulación emocional y motivacional.

En este mismo orden de ideas, Méndez y Ghitis (2015) manifiestan que esa conexión aprendizaje-creatividad posibilita el reconocimiento de las habilidades y destrezas y talentos que posee la persona, como engranaje a la constitución biológica, histórica y cultural. Por lo tanto, permite potenciar al ser humano en sus habilidades y convertirlo en un potencial social.

Según Viana (2020), la creatividad se puede caracterizar por la presencia de aspectos cognitivos y personales de originalidad, flexibilidad de pensamiento, fluidez en la comunicación, elaboración de mapas cognitivos, rutas de soluciones y sensibilidad ante los problemas. Todos estos aspectos, están relacionados con un pensamiento alternativo, algunos autores llaman divergente, que es relacionado con el pensamiento creativo (Willemsen et al., 2019).

Ahora bien, la situación actual ocasionada por el Covid-19 ha puesto en evidencia que en América Latina se lleva una educación memorísticas y repetitiva, en donde los espacios educativos son lugares predecibles, ritualistas, memorísticos esquemáticos, excluyentes y que disminuye los talentos para aprender que poseen los estudiantes (Moreno & López, 2015).

Una realidad que golpea a las escuelas y el sistema todo, porque se educa en base a preconcepciones erradas, sin considerar los avances actuales, el desarrollo del pensamiento crítico para formar ciudadanos felices y con libertad de pensamiento, que produzcan, crean cosas nuevas y no repitan lo que ya está hecho. Para Sandoval-Obando, Toro, Poblete y Moreno (2020) al no reconocer esta realidad, entonces, que generó una escuela homogeneizada, singular, incapaz de adaptarse a los constantes cambios sociales ni a la realidad individualizada de la población toda.

Esta situación que implosionó los sistemas educativos de América Latina con la llegada de la pandemia, la cual desbordó las fallas en todas las escuelas, una realidad que se venía alertando desde hace tiempo pero que no había tenido la atención suficiente, hasta que comenzó a afectar directamente la respuesta cognitiva de la población estudiantil y obligó a buscar alternativas de solución ante la problemática desbordada (Sandoval, 2017). De allí que, renace la necesidad de hacer frente a toda la situación educativa desde el desarrollo de la creatividad de los niños como principal objetivo, ya que garantiza el aprendizaje individual y social. Sin embargo, los maestros y las instituciones deben tomar en cuenta que para lograr lo que se plantea es necesario avanzar desde el desarrollo de capacidades básicas en los estudiantes, entre las que se encuentran la autonomía, la espontaneidad y la comunicación (Sandoval, 2017; Sandoval-Obando et al., 2020).

En consideración, Medina et al. (2017) Indican que el docente debe, de igual forma, reeducar su capacidad creativa para poder desarrollarla en sus estudiantes, pues, hay un decir muy cierto nadie puede dar lo que no tiene, para ello es importante cambiar la metodología de la clase, adaptarse a las nuevas formas virtuales, usar los espacios cotidianos del hogar, utilizar recursos dentro de las posibilidades de los estudiantes.

Definitivamente, es muy importante que los ambientes de aprendizajes de los menores sean espacios para fomentar el pensamiento creativo, bien sea a través de diversos dominios, que no se limita solo a lo artístico, sino que se abre a todos los dominios de la vida. He aquí, lo que expresa Llanos (2020) que la mente creativa es aquella que busca formas diferentes, caminos y rutas distintas para abordar situaciones cotidianas, capaz de reinterpretar la realidad bajo prismas lógicos variados, utiliza la sinapsis de ideas en la realidad con el fin de encontrar nuevas formas de ver lo actual, lo cotidiano y dar respuestas creativas y eficaces a los que problemas que se presentan en el día a día.

En este sentido, los acontecimientos actuales son propicio para generar los cambios sustanciales que se buscan en la educación, son propicios para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes

de educación primaria, ya que, tal como lo señala Moreno (2016) si se parte del hecho de caos que se atraviesa en estos momentos coyunturales entonces acorde al desempeño de la creativa, porque según este autor la creatividad se produce en contextos desfavorables que no están a favor de la persona y es ello lo que lo invita a buscar innovar en sus acciones.

En base a lo mencionado, el objetivo de esta investigación fue conocer el desarrollo de la creatividad en niños de educación primaria de América Latina en tiempo de pandemia.

Métodos

El artículo de revisión propuesto en el presente estudio siguió la metodología del enfoque cualitativo, de diseño narrativo, aplicando el método descriptivo para la caracterización de la población encontrada, la técnica que se consideró fue el análisis de contenido y los instrumentos de recolección de datos fueron la ficha de recolección de datos de los artículos y las fichas de contenido. Se consideró como población a los artículos científicos originales sobre aplicación de desarrollo de la creatividad en niños de educación primaria, de idioma español, de las bases de datos Scopus, Dialnet y Scielo. Se tuvo como muestra 30 artículos originales sobre la temática planteada. La búsqueda se realizó durante los meses de junio a julio de 2021.

El análisis de cada uno de los artículos consideró caracterizar a los artículos teniendo en cuenta el país el año y la temática abordada, así como en los resultados se presentaron las teorías o las estrategias que se aplicaron para desarrollar la creatividad en los niños de educación primaria de América Latina durante el período de la pandemia COVID-19.

La búsqueda de los artículos se realizó considerando palabras clave como es el caso de la palabra “creatividad”, “creatividad en niños”, “creatividad en educación primaria”, “desarrollo de la creatividad”, “creatividad En América Latina” y “creatividad en educación básica”, para ello se acompañaron de los operadores booleanos AND y OR, así también de las comillas para poder restringir las búsquedas en las bases de datos, además se tuvo en cuenta algunos criterios de inclusión como lo fueron el tipo de artículo, que en este caso es original, que sean de idioma español y que tengan acceso abierto.

Resultados

En la Tabla 1, se presentan los autores, el enfoque, el año y los hallazgos de los estudios que se han revisado, en el cual se remarcan los aportes fundamentales para conocer cómo se desarrolló la creatividad en la escuela en el periodo de la pandemia del COVID-19.

Tabla 1. Hallazgos sobre desarrollo de la creatividad en educación primaria en tiempos de pandemia

Autores	Enfoque	Año	Breve Descripción de los hallazgos
Borrero-Hermida	Cualitativo	2021	Presencia en la institución de una comunidad investigativa sólida en el aprendizaje y sus múltiples facetas, lo cual facilitó la ejecución de proyectos artísticos creativos y colaborativos con la intención de dar respuesta a la situación educativa en pandemia.
Sandoval-Obando, Toro-Arévalo, Poblete-Gálvez y Moreno-Doña	Cualitativo	2020	El ejercicio teórico-reflexivo permitió redefinir la escuela, así como las acciones pedagógicas implícitas ella, dando valor a la creatividad como elemento profundamente activo en la reconfiguración del aprendizaje, haciéndolo más democrático, innovador, accesible y definitivamente significativo.
Llanos-Zuloaga	Cualitativo	2020	Se evidencia el potencial fortalecedor, pedagógico y transformador del arte, en especial en el contexto de la pandemia. Igualmente se hace énfasis en las disciplinas artísticas para activar la creatividad, las capacidades individuales y colectivas.
Gamboa-Caicedo, Porras-Álvarez y Campos	Cualitativo	2020	Las herramientas didácticas como la creatividad lúdica y la gamificación favorecen en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el cual maestros y estudiantes intercambien conocimiento, juegos y experiencias que proporcionen un sentido práctico a sus existencias.
Ramírez-Ortega	Cualitativo-	2020	Se evidenció el avance significativo del niño en cuanto a los indicadores de originalidad, elaboración, fluidez y flexibilidad de la creatividad, asimismo el niño logró un desarrollo de la creatividad beneficiando las dos pautas del pensamiento creativo en las que tenía debilidades: flexibilidad y fluidez.
Quintanilla	Cuantitativo	2020	Se manifestaron carencias en la ejecución de actividades lúdico-creativas para la enseñanza de la matemática, esencialmente por desconocimiento, cuestión que proporciona un fundamento sólido para la elaboración y posterior ejecución de una propuesta integrada por estrategias creativas y divertidas para obtener un aprendizaje significativo de las matemáticas.
Silva, Tinguino y Mantilla	Cualitativo	2020	Los estudiantes presentaron mayores dificultades a la hora de resolver ejercicios matemáticos con división, esto a su vez permitió la ejecución fundamentada de la propuesta denominada “Arco Iris” con metodología STEAM, que permitió el empleo de la creatividad y la construcción para activar el pensamiento computacional.
Cañizares, Quevedo & García	Cualitativo	2021	Las aulas virtuales son espacios de exploración constante, en los cuales la creatividad es una pieza clave de avance y evolución por ello el docente debe ser creativo en la planificación y ejecución de actividades

				y debe activar los mecanismos para que los estudiantes desarrollen sus procesos creativos
Neira y Pulgarín	Mixto	2020		La enseñanza creativa y la innovación en la pedagogía son procesos que pasan por el hecho de explorar diversas maneras de expresión y producción, lo cual implica una sumersión del docente en la realidad del entorno y de cada situación de aprendizaje.
Chávez-Soto y González-Arreola	Mixto	2020		El programa de enriquecimiento basado en estrategias de adquisición de habilidades creativas y destrezas cognitivas aportó a los sujetos involucrados un alto grado de estimulación del pensamiento reflexivo y una notable disminución de deficiencias en lo que respecta a elementos prácticos de la lógica y el desempeño operacional.
Salamanca y Badilla	Cuantitativo	2021		Relación estrecha entre las facetas del pensamiento creativo y computacional favorecen en la construcción cognitiva, la fluidez, la autenticidad y la originalidad, es decir, el pensamiento o inteligencia que se asocia con los elementos de la computación acerca a los estudiantes a un mayor florecimiento de su aspecto creativo y las dimensiones o facetas que le componen.
Torcomian y García	Cualitativo	2021		Se evidencian diversos rompimientos en la educación cuando es afectada por un elemento de carácter externo, como es el caso de la pandemia, no obstante, surgen entonces prioridades y posibilidades que recrearan una educación con altas dosis de creatividad e ingenio por parte de las familias, los estudiantes y los docentes.
López-Arriaga	Cualitativo	2020		La educación primaria, vista bajo la lupa de la transcomplejidad, es un terreno fértil para los procesos creativos que acompañarán al ser humano en el transcurso de la vida. Por ello la educación debe transcurrir en medio de una profunda reflexión y de un alto grado de interdisciplinariedad.
Chávez-Cedeño y Peña-Consuegra	Mixto	2021		Para poder desarrollar la creatividad como un potencial en los estudiantes, es preciso un esfuerzo de formación direccionada favorablemente por los docentes y es un elemento clave.
Vargas, Borja, Guillermo y Vásquez	Cuantitativo	2020		La satisfacción de los docentes está profundamente relacionada con su desempeño, teniendo en consideración que el marco contextual de la pandemia ha puesto a prueba muchas de sus habilidades pedagógicas despertando cualidades como la creatividad, la curiosidad y la adaptación a entornos que se pensaban lejanos.
De Castro, De Castro y Villegas	Cuantitativo	2020		La educación primaria ha dado un vuelco trascendental en el presente, por lo cual es necesaria la reinención de las herramientas pedagógicas partiendo de adaptarse a escenarios virtuales y siguiendo un espectro creativo que fortalezca el vínculo entre los actores educativos.
Estrada	Cuantitativo	2020		El docente posee como principal herramienta la creatividad, intervienen en este proceso factores como la motivación, la flexibilidad y la participación activa y constante en los múltiples escenarios que puede brindar la nueva realidad.
Piña	Mixto	2020		La praxis educativa desde la postura teórica de las inteligencias múltiples de Gardner, propician un aprendizaje en el que prevalecen factores que liberan y transforman el potencial creativo de los

			estudiantes, vinculándolos a experiencias de desarrollo de los sentidos, el criterio, la astucia y las sensaciones.
Gonzales, Hernández, Mendoza & Ruiz	Cualitativo	2020	La investigación acción corresponde a un instrumento detonante del pensamiento crítico y creativo, por cuanto despierta en los participantes la motivación necesaria para ser agentes de cambio, tanto de su propia realidad como la del colectivo.
Sosa	Cuantitativo	2021	La implementación de actividades pedagógicas enfocadas en recursos audiovisuales proporciona a los estudiantes de primaria el alcance más directo de las competencias estipuladas en el currículo, para que el niño sea creativo, comprenda la realidad y posea habilidades prácticas.
Mejía	Cualitativo	2020	Una tutoría bien direccionada y ejecutada en los parámetros del aprendizaje profundo puede representar una alternativa asertiva e idónea para los estudiantes de las zonas marginadas, reforzando en estos, cualidades creativas, autonómicas, dominio de la identidad y capacidad académica productiva.
Ravelo-Méndez y Durango- Warnes	Cualitativo	2020	Se intervino mediante el software Scratch en la clase de matemáticas que optimizó el pensamiento numérico de los alumnos, quienes interpretaron fórmulas y resolución de problemas asociados a las operaciones básicas, y contribuyó al afloramiento de un aprendizaje significativo y potenciación de pensamiento creativo, la cooperación y el aprendizaje sistemático.
Barrera	Cualitativo	2020	La adopción de estrategias basadas en la observación del ábaco japonés estimula la creatividad interna de los estudiantes con una plena integración de los hemisferios cerebrales, en pro del disfrute de las matemáticas como ámbito importante del saber.
Bennasar	Cualitativo	2020	La lúdica potencia la estructuración de saberes en ambientes impregnados de creatividad e imaginación, donde los sujetos perciben el hecho del aprendizaje como un placer de continua interacción con el entorno.
Martínez- Arciniega	Cualitativo	2020	La educación vinculada al arte es capaz de activar destrezas, cualidades, hábitos y conductas, y por si fuera poco es un vehículo de intercambio, comunicación y manifestación de sentimientos, así la praxis pedagógica debe enfocarse en estimular constantemente los niveles: intelectuales, afectivos y corporales, con el propósito de fortalecer al estudiante, por medio de indagaciones propias.

Discusión

Los diferentes estudios considerados en este artículo, tienen un común denominador y es precisamente la creatividad, valorada claro está, desde diferentes perspectivas y enfoques: Lúdico (Quintanilla, 2020), Tecnológico (Silva-Calpa et al., 2021), Investigativo (López, 2020), Artístico (Borrero, 2021), los cuales reafirman de una manera contundente que el tema de la creatividad en

el presente, significa una especie de masa moldeable que cada vez adopta formas distintas y se hace presente en el ámbito pedagógico, enriqueciéndolo y reinventándolo en el mejor sentido de la palabra. En este sentido se hace conveniente recalcar que, en toda discusión existen acuerdos y desacuerdos, sin embargo, la revisión del mencionado material, inclino la balanza hacia el ámbito de las coincidencias. A continuación, una síntesis bastante precisa del proceso en cuestión.

De acuerdo con Llanos (2020) y Martínez (2021), las actividades artísticas y la creatividad tienen una vinculación prácticamente tácita y siendo más rigurosos; indisoluble, en especial cuando se trata de niños adscritos al contexto de la educación primaria, en el cual las posibilidades de expresar sentimientos, emociones y hasta vivencias, se perciben menos limitadas por los miedos y resquemores propios de la adolescencia, dando lugar a un sinnúmero de creaciones que pueden y deben ser aprovechadas por maestros y los propios estudiantes en pro del aprendizaje individual y colectivo. Los actores educativos, a través del arte y sus múltiples manifestaciones, han encontrado herramientas para reinventar el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndolo más productivo y dinámico, pero sobre todo bidireccionalmente creativo (Borrero, 2021).

Aunque desde otra óptica, Sandoval-Obando et al. (2020) también reconocen que el potencial creativo es un factor definitorio en el escenario de la educación primaria, ya que lo ha reconfigurado de manera prácticamente espontánea, dando lugar a otras formas de aprendizaje, en respuesta a la situación contextual de la pandemia. Precisamente de esa situación amenazante, se han despertado, importantes experiencias que han puesto de manifiesto una inventiva que a la vez es un mecanismo de defensa, una negación a sucumbir ante situaciones que se han vuelto tan complejas, como cotidianas (Torcomian & García, 2021).

Por su parte, autores como Barrera (2020), Bennasar (2020), González y Chávez (2020), advierten que las estrategias pedagógicas innovadoras, no solamente son el resultado del ejercicio creativo del maestro, sino que también sacan a relucir los aspectos más creativos de los estudiantes, impulsándolos a tejer nuevas conexiones entre lo que se sabe y lo que se quiere o se necesita saber. Así la lúdica, la gamificación y el estímulo de pensamiento reflexivo, resultan ser gérmenes de una nueva concepción del hecho educativo y sus múltiples facetas y posibilidades. De este nuevo universo, se desprenden otras semillas como la interdisciplinariedad, que en lo sucesivo será algo más que un anhelo; una realidad palpable (Gamboa et al., 2020; Quintanilla, 2020).

En este orden de ideas, Durango-Warnes & Ravelo-Méndez (2020); Sosa-Paucar (2021); Salamanca & Badilla (2021), enuncian que la tecnología ha pasado a ser en el presente, el soporte

primordial para el desarrollo de la creatividad, ya que, los espacios virtuales con sus múltiples artilugios y herramientas, han derivado en una columna vertebral sobre la cual se erige el futuro próximo de la educación, Y es que hoy en día, es complicado, por no decir imposible, desligar la praxis educativa de alguna estrategia vinculada al espacio tecnológico, (uso de software, aulas virtuales) cuestión además que ha sido demostrada, mediante resultados bastante significativos y alentadores en pro del avance de los estudiantes en su camino de aprendizaje. Maestros, estudiantes, familias y todos aquellos involucrados directa o indirectamente a educación exploran ven en la tecnología una experiencia creativa y viceversa (Cañizares et al., 2021; Ramírez-Ortega, 2020).

En lo relativo al desarrollo de la investigación y su relación con la creatividad en el marco de la educación primaria, Gonzales et al. (2020), De Castro et al. (2020) (2020) y Piña (2020), refieren que cuando se investiga, la creatividad, dicta los pasos y es responsable indiscutible de los resultados del proceso, pero también reconocen que los aportes indagativos de Gardner y otros hechos por la investigación acción en general, han dado luces en cuanto a la activación de los procesos creativos, especialmente en los niños. Entretanto, otras ideas como la denominada transcomplejidad, hacen pensar que el panorama educativo, permanece en una alteración constante y por ello se precisa un carácter reflexivo-creativo perenne por parte de quienes le hacen posible (López, 2020).

Por último, Mejía (2021) y Estrada (2020) sostienen que el docente es un guía indispensable en el espectro creativo de la enseñanza, su figura determina el compás que seguirá el proceso, dicta las pautas y aún más estimula con su ser y su hacer el afloramiento de experiencias de aprendizaje ingeniosas, con el propósito de formar a un ser humano más dado a la exploración de sus capacidades y destrezas. La praxis oportuna, paciente democrática e innovadora del docente influye en ejercicio pleno de una expresión creativa, orientada a maximizar, las cualidades de sus estudiantes y a minimizar cualquier limitación que le distancie de su propia realización personal (Chávez-Cedeño & Peña-Consuegra, 2021; Neira-González & Pulgarín, 2020; Vargas-Miñano et al., 2020).

Conclusiones

En síntesis, el 2020 significó un punto de inflexión a nivel mundial, producto de la pandemia ocasionada por el COVID-19. Especialmente los sistemas educativos, se vieron profundamente

alterados y más aún en contextos como el de América Latina, donde la educación en modalidad virtual siempre resulto un asunto pendiente, torpemente dibujado, y con más mitos que realidades. Lo cierto, es que esa migración abrupta de una praxis pedagógica presencial a una remota puso en evidencia debilidades a granel, pero también fortalezas innumerables, una de ellas la creatividad, la cual pasa a convertirse en ese eje transversal implícito en la dinámica educativa de hoy y que sin duda es responsable de articular concepciones, prácticas y resultados en un mismo núcleo.

En este horizonte, teñido de tanta incertidumbre como de voluntades, la educación primaria aparece como ese laboratorio, en el que la mencionada creatividad, estructurada sobre la base de la tecnología y las experiencias refrescantes, como la gamificación, la lúdica y otras tantas innovaciones pedagógicas, van a reescribir la dirección de la enseñanza y van a aproximarnos a una esfera más genuina y vivaz, más verdadera y comprometida. Los niños que cursan los primeros años de educación pueden y deben ser vistos como esos semilleros que deben mantenerse acuciosamente, procurando su nutrición constante a través de la investigación y bajo la dirección asertiva del docente, quien, en este caso, es sujeto y objeto de su propia acción.

Asimismo, muchas generaciones han sido formadas bajo paradigmas que limitaron la expresión libre o más bien el ejercicio pleno de las ideas creativas, al punto que no es raro escuchar personas de cierta edad decir “no soy creativo” ante una tarea que demande proceso no establecidos, sin embargo, esa situación viene revirtiéndose con el tiempo y puede decirse que la mencionada pandemia, terminó de impulsar un engranaje que aun esta por descifrarse, pero en el que el ser creativo ya no es cosa de algunos u opción de otros, es una herramienta de vida que nos ha permitido la adaptación y en consecuencia la evolución.

Referencias

1. Barrera, E. (2020). *Implementación del cálculo mental con el ábaco japonés (SOROBAN) imaginado en estudiantes de grados 2º y 3º - Funes - Universidad de los Andes*. <http://funes.uniandes.edu.co/18296/>
2. Bannasar, M. (2020). Pedagogical Leisure : A Look-Another in The Primary Level of The Venezuelan Educational System . *Revista de Estudios Globales Universitarios: Metrópolis*, 01, 86–112. <https://metropolis.metrouni.us/index.php/metropolis/article/view/10>
3. Borrero, M. C. (2021). Historias que teje la pandemia: proyectos artísticos creativos en tiempos de crisis. (*Pensamiento*), (*Palabra*)... *Y Obra*, 25, 92–117.

<https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12298>

4. Cabrera, J., & De la Herrán, A. (2015). Creativity, complexity and training: A transdisciplinary approach. *Revista Complutense de Educacion*, 26(3), 505–526. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n3.43876
5. Cañizares, F. P., Quevedo, N. V., & García, N. (2021). Retos de la enseñanza-aprendizaje virtual: creatividad del docente, clases sincrónicas o asincrónicas, y principios didácticos. *Revista Conrado* *Revista Conrado*, 17(S1), 331–339. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1786/1756>
6. Castillo, M., Ezquerro, A., Llamas, F., & Lopez, V. (2016). Neuropsychological Study based on Creativity, Multiple Intelligences and Executive Function in Education. *Reidocrea-Revista Electronica De Investigacion Y Docencia Creativa*, 5(2013), 9–15.
7. Chávez-Cedeño, R., & Peña-Consuegra, G. (2021). 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. *Polo Del Conocimiento*, 6(3), 1855–1882. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2476>
8. De Castro, M. del C., De Castro, M. de F., & Villegas, L. D. (2020). Revista Ciencias de la Educación Enseñar en tiempos de pandemia: reinventar la práctica docente desde la construcción colaborativa del aprendizaje con apoyo de la TIC Teaching in times of pandemic: reinventing teaching practice from the collaborative cons. *Revista Ciencias de La Educación*, 30, 1091–1108. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/56e/art12.pdf>
9. Durango-Warnes, C., & Ravelo-Méndez, R. (2020). Beneficios del programa Scratch para potenciar el aprendizaje significativo de las Matemáticas en tercero de primaria. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(23), 163–186. <https://doi.org/10.22430/21457778.1524>
10. Estrada, N. A. (2020). Estrategias de materiales virtuales: reto ante la inesperada pandemia COVID-19. *Revista Ciencias de La Educación*, 30, 1179–1196. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/56e/art16.pdf>
11. Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el año 2018.*
12. Gamandé, N. (2014). *Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico.*

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande_villanueva.pdf?sequence=1&isAllowe

13. Gamboa, G. E., Porras, J., & Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE*, 24(3), 473–487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
14. Gonzales, V. A., Hernández, B., Mendoza, Y., & Ruiz, A. (2020). El pensamiento crítico y creativo: Un caso desde la investigación-acción. *Revista Conrado*, 16(76), 79–84. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-79.pdf>
15. González, M. R., & Chávez, B. I. (2020). Creatividad y habilidades de pensamiento: Programa de enriquecimiento para niños con bajo rendimiento intelectual. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1), 163–175. <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.13115>
16. Llanos, M. (2020). Arte, creatividad y resiliencia: recursos frente a la pandemia. *Avances En Psicología*, 28(2), 191–204. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2020.v28n2.2248>
17. López, C. (2020). *Cómo citar el artículo Número completo Más información del artículo*. 5(15), 2542–2987. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.15.15.305-319>
18. Martínez, H. J. (2021). La inteligencia kinestésico corporal en la escuela primaria. In U. P. de Durango (Ed.), *Alumnos, docentes e instituciones. Sujetos y agentes de la educación* (pp. 137–174). <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/AlumnosAgentes.pdf#page=137>
19. Medina, N., Velázquez, M., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE*, 15(2), 153–181. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
20. Mejía, F. (2021). Proceso de aprendizaje profundo de una alumna de primaria en un contexto de alta marginación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(1), 205–230. <https://doi.org/10.48102/RLEE.2021.51.1.203>
21. Méndez, M. A., & Ghitis, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143–155. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052015000200009>
22. Moreno, A. (2016). *Educación y caos: del insípido orden escolar al sabroso desorden educativo*. <https://www.researchgate.net/publication/306259386>

23. Moreno, A., & López, S. (2015). Ambientes educativos escolares: Una investigación sobre la propensión a aprender en jardines infantiles chilenos. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(especial), 169–180. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052015000300011>
24. Neira-González, M. F., & Pulgarín, E. E. (2020). La Innovación Educativa como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia de la Unidad Educativa Fiscal José Jesús Ocampo Salazar. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(1), 96–120. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.425>
25. Piña, L. N. (2020). Didáctica desde el discernimiento y uso de las inteligencias múltiples como alcance de aprendizajes en la educación primaria. *Revista Ciencias de La Educación*, 30(56), 609–629. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7861032>
26. Quintanilla, N. Z. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6), 143–157. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261>
27. Ramírez-Ortega, M. A. (2020). Aprender sin límites. Propuesta de innovación pedagógica, basada en la educación Steam. *In Crescendo*, 11(3), 323–344. <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2292>
28. Salamanca, I. J., & Badilla, M. G. (2021). Del pensamiento computacional al pensamiento creativo: un análisis de su relación en estudiantes de educación secundaria. *Icono14*, 19(2), 261–287. <https://doi.org/10.7195/RI14.V19I2.1653>
29. Sandoval-Obando, E., Toro, S., Poblete, C., & Moreno, A. (2020). Socio-educational Implications of Creativity from Pedagogical Mediation: A critical review. *Estudios Pedagógicos*, 46(1), 383–397. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000100383>
30. Sandoval, E. E. (2017). *El docente como mediador emocional y cognitivo de jóvenes en contextos vulnerados: tensiones y desafíos para la transformación de la práctica pedagógica* [Universidad Austral de Chile]. <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2017/egs218d/doc/egs218d.pdf>
31. Silva-Calpa, F. I., Tonguino, E. E., & Mantilla, R. R. (2021). El pensamiento computacional en la resolución de problemas matemáticos en básica primaria a través de computación desconectada. *IX Congresso Brasileiro de Informática Na Educação (CBIE 2020)*. <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/12607/12474>
32. Sosa-Paucar, G. (2021). Recursos audiovisuales y el desarrollo de competencias

- comunicativas en estudiantes de primaria. *Polo Del Conocimiento*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2252>
33. Torcomian, C. G., & García, M. F. (2021). La mirada a través del avatar. Fracturas, continuidades y creatividad en la educación del 2020. *INFEIES RM*, 10. <http://www.infeies.com.ar>
34. Vargas-Miñano, K. V., Borja-Goñi, E. A., Burga-Rodrigo, G., & Vásquez-Villanueva, S. (2020). Satisfacción y desempeño, en los docentes de educación primaria, en las instituciones educativas particulares del Perú, durante el periodo de la pandemia. *Polo Del Conocimiento*, 5(10), 841–867. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i10.1855>
35. Viana, E. R. (2020). *Estratégias de estímulo do pensamento criativo em atividades de modelagem matemática*. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
36. Willemsen, R. H., Schoevers, E. M., & Kroesbergen, E. H. (2019). The Structure of Creativity in Primary Education: An Empirical Confirmation of the Amusement Park Theory. *Journal of Creative Behavior*, 54(4), 857–870. <https://doi.org/10.1002/JOCB.411>