



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del Grado
Académico de Licenciada en
Psicopedagogía.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**“ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD
EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA”**

AUTORA:

BETSY ALEXANDRA CARRILLO CHÉVEZ.

DIRECTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

DRA. REGINA VENET MUÑOZ, PhD.

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2025



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **BETSY ALEXANDRA CARRILLO CHÉVEZ**, declaro que la investigación aquí descrita es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este documento, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

Alexandra C.

BETSY ALEXANDRA CARRILLO CHÉVEZ

C.I: 0803911460



CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita, **Regina Venet Muñoz**, Docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que el estudiante **Betsy Alexandra Carrillo Chévez** realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado “**Estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica**”, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicopedagogía**, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

Dra. Regina Venet Muñoz, PhD.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

La suscrita, **Regina Venet Muñoz**, mediante el presente cumpla en presentar a usted, el informe de proyecto de Investigación titulado “ **Estrategia Psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica**” Presentado por la estudiante **Betsy Alexandra Carrillo Chévez** egresada de la Carrera de Psicopedagogía, que fue revisado bajo mi dirección según resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, que se ha desarrollado de acuerdo al Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y cumple con el requerimiento de análisis del sistema COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 99% y similitud 1%, del trabajo investigativo. Valido este documento para que la estudiante siga con los trámites pertinentes, de acuerdo como lo establece el Reglamento.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

**CARRILLO CHEVEZ BETSY ALEXANDRA
ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA
FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA**

1%
Textos
sospechosos

1% Similitudes
<
1% similitudes
entre comillas
0% entre las
fuentes
mencionadas
0% Idiomas no
reconocidos

Nombre del documento: CARRILLO CHEVEZ BETSY ALEXANDRA
ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN
EL AULA.docx
ID del documento: b3066720c3f3b066740fe737f916337fed1b6031
Tamaño del documento original: 268,51 kB

Depositante: REGINA VENET MUÑOZ
Fecha de depósito: 16/9/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 16/9/2025

Número de palabras: 12.219
Número de caracteres: 85.534

Dra. Regina Venet Muñoz, PhD.
DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título:

“Estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica”

Presentado al Consejo Directivo de Facultad de Ciencias de la Educación como requisito previo a la obtención del título de Licenciada en Psicopedagogía

Aprobado por:

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

Psic. Mariana de Jesús Rivadeneira Intriago, MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcda. Jaqueline Isabel Cabezas Cerna, MSc.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcda. Erika Germania Herrera Irazabal, MSc.

QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR

2025

DEDICATORIA

Dedico mi Proyecto de Investigación a todas aquellas personas que han estado conmigo desde mis inicios de la carrera, a los que nunca me han soltado mi mano, siempre han sido mi apoyo incondicional, confiando en mí, mis capacidades, habilidades.

A Dios por darme las fortalezas y bendecirme siempre y nunca soltar mi mano, por ser mi fortaleza y escucharme en silencio.

A mis padres Galo Carrillo y Narcisa Chévez por la excelente crianza y valores que me han impartido durante toda la vida para que sea una excelente persona.

A mis hijas Valentina y Camila por ser mi todo, mi motor, por ellas doy todo para que siempre se sientan orgullosas de mí.

A mi esposo Javier por ser mi apoyo incondicional, mi otra mitad, mi complemento por estar siempre conmigo, por motivarme todos los días, por confiar siempre en mí.

A mis 6 hermanos por sus palabras de motivación y por estar orgullosos de mí, agradecidos eternamente con ellos.

A mi hija gatuna Pancha por haber sido mi compañera por casi 12 años, por ser mi compañera, mi todo, la amaré eternamente.

A mi Misi mi nieta gatuna por ser mi curita al corazón.

Con amor Betsy Alexandra Carrillo Chévez.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios por siempre bendecirme y guiarme por el camino correcto, por nunca dejarme caer en mis momentos vulnerables. A mis padres por haberme inculcado valores desde mi niñez.

A mi compañero de vida, mi complemento, mi mitad, a mi esposo Javier por ser mi apoyo incondicional, por siempre estar para mí, y motivarme todos los días.

A mis hijas Valentina y Camila por ser mi motor, fuerza para cumplir con todas las metas que me he propuesto, por ellas soy capaz de todo.

A mi hija gatuna Pancha por haberme acompañado durante 12 años en mi vida. A mis 6 hermanos por siempre darme palabras de apoyo, motivación y orgullo.

A mis docentes que he tenido durante el transcurso de la carrera, por haber impartido sus conocimientos con amor, paciencia y vocación.

A mis amigas y compañeros con los que compartimos el mismo sentimiento de haber culminado todo este proceso.

Finalmente, a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo por darme la oportunidad de estudiar en su prestigiosa Institución, brindando una educación de calidad.

Eternamente agradecida, siempre en mi corazón.

RESUMEN

El presente estudio analizó la creatividad como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Escuela Celeste Carlier Fuentes del cantón Quevedo, reconociendo que esta capacidad resulta determinante para fortalecer la autonomía, la resolución de problemas y la innovación en la etapa escolar. El objetivo general fue diseñar una estrategia psicopedagógica que fomente la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de EGB, respondiendo a la necesidad de superar las limitaciones identificadas en el diagnóstico inicial. La investigación presentó un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental de pretest y postest de Torrance Adaptado aplicado a un solo grupo, compuesto por veinte estudiantes seleccionados por conveniencia, y se complementó con observación áulica, entrevistas a la docente y la aplicación del Test de Torrance adaptado, garantizando un análisis integral del proceso. Los resultados iniciales evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presentaban niveles bajos e intermedios en independencia, originalidad y elaboración, mientras que se destacaron como fortalezas la fluidez, la participación y la autoestima, aunque limitadas por la escasez de recursos didácticos y la falta de estrategias de acompañamiento. La Estrategia Psicopedagógica consistió en diez sesiones distribuidas en cinco semanas, centradas en la expresión plástica, musical, corporal, narrativa y tridimensional, validadas previamente por expertos con una calificación de 90% de pertinencia, coherencia y viabilidad. Tras la aplicación, se observó un incremento significativo en los niveles de fluidez, originalidad, flexibilidad e independencia, aunque la elaboración continuó siendo el criterio más débil, lo que evidenció la necesidad de mantener la estrategia de manera sostenida en el tiempo. Se concluyó que la implementación del programa psicopedagógico representó una alternativa eficaz para fomentar la creatividad en el aula, aportando beneficios tanto al rendimiento académico como al desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras clave: creatividad, educación básica, estrategia psicopedagógica, pensamiento creativo.

ABSTRACT

The present study analyzed creativity as a fundamental component in the learning process of second-year students of Basic General Education at Celeste Carlier Fuentes School in the canton of Quevedo, recognizing that this ability is crucial for strengthening autonomy, problem-solving, and innovation during the school stage. The general objective was to design a psychopedagogical strategy that fosters creativity in the classroom among second-year EGB students, addressing the need to overcome the limitations identified in the initial diagnosis. The research employed a mixed-methods approach with a quasi-experimental pretest-posttest design using a single group composed of twenty students selected by convenience, complemented by classroom observation, interviews with the teacher, and the application of the adapted Torrance Test, ensuring a comprehensive analysis of the process. Initial results showed that most students exhibited low to intermediate levels in independence, originality, and elaboration, while strengths were observed in fluency, participation, and self-esteem, although these were limited by the scarcity of teaching resources and the lack of support strategies. The Psychopedagogical Strategy consisted of ten sessions over five weeks, focusing on plastic, musical, bodily, narrative, and three-dimensional expression, previously validated by experts with a 90% rating for relevance, coherence, and feasibility. After implementation, a significant increase was observed in levels of fluency, originality, flexibility, and independence, although elaboration remained the weakest criterion, highlighting the need to maintain the strategy consistently over time. It was concluded that the implementation of the psychopedagogical program represented an effective alternative to foster creativity in the classroom, contributing benefits both to academic performance and the integral development of students.

Keywords: creativity, basic education, psychopedagogical strategy, creative thinking.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	ii
CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO	iv
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
CÓDIGO DUBLÍN	xii
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Justificación	2
1.3. Objetivos	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos Específicos.....	3
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Fundamentación conceptual.....	4
2.1.1. Definición de la Creatividad.....	4
2.1.2. Características de la Creatividad.....	4
2.1.3. Importancia de la creatividad en el desarrollo infantil.....	4
2.1.4. Factores que estimulan e inhiben la creatividad en el aula	5
2.1.4.1. Factores que estimulan la creatividad en el aula.	5
2.1.4.2. Factores que inhiben la creatividad en el aula	5
2.1.5. Concepto de Estrategia Psicopedagógica	6

2.1.6. <i>Relación entre creatividad y estrategia psicopedagógica</i>	6
2.2. <i>Fundamentación Teórica</i>	7
2.2.1. <i>Fundamentos psicopedagógicos del desarrollo creativo</i>	7
2.2.1.1. <i>Enfoque constructivista (Piaget y Vygotsky): creatividad como construcción social</i>	7
2.2.1.1.1. <i>Ejemplo Práctico del Enfoque constructivista según Piaget</i>	7
2.2.1.1.2. <i>Ejemplo Práctico del Enfoque constructivista según Vygotsky</i>	8
2.2.1.2. <i>Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner): expresiones múltiples del pensamiento creativo</i>	8
2.2.1.2.1. <i>Ejemplo Práctico de la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner)</i>	9
2.2.1.3. <i>Teoría de la creatividad de Torrance: originalidad, fluidez, flexibilidad</i>	10
2.2.1.3.1. <i>Características de la creatividad según el Test de Torrance de Pensamiento Creativo</i>	10
2.2.1.3.2. <i>Ejemplo Práctico de la Teoría de la creatividad de Torrance</i>	10
2.2.1.4. <i>Enfoque humanista (Rogers, Maslow): entorno afectivo como base de la expresión creativa</i>	11
2.2.1.4.1. <i>Ejemplo Práctico del Enfoque Humanista según Rogers</i>	11
2.2.1.4.2. <i>Ejemplo Práctico del Enfoque Humanista según Maslow</i>	11
2.2.2. <i>Fundamentos pedagógicos del fomento a la creatividad</i>	12
2.2.2.1. <i>Pedagogía activa: protagonismo infantil y aprendizaje vivencial</i>	12
2.2.2.2. <i>Pedagogía del juego: el juego como medio natural del pensamiento creativo</i>	12
2.2.2.3. <i>Pedagogía del arte: expresión estética, sensorial y simbólica</i>	13
2.2.2.4. <i>Pedagogía humanista: respeto por la singularidad del estudiante y sus procesos internos</i>	13
2.2.3. <i>Fundamentos didácticos de la propuesta</i>	14

2.2.3.1.	Didáctica lúdica: planificación intencionada de actividades creativas.....	14
2.2.3.2.	Didáctica por proyectos: resolución de problemas con sentido y creatividad.	15
2.2.3.3.	Didáctica diferenciada: atención a la diversidad para estimular el potencial creativo individual	16
2.2.3.4.	Aprendizaje significativo (Ausubel): anclaje de lo nuevo en los conocimientos previos como base para la creación	16
2.2.3.4.1	Ejemplo Práctico del Aprendizaje significativo (Ausubel)	17
2.2.4.	<i>Rol del docente y ambiente pedagógico</i>	17
2.2.4.1.	El docente como mediador y facilitador del pensamiento creativo	17
2.2.4.2.	Creación de entornos seguros, estimulantes y cooperativos.....	18
2.2.4.3.	Evaluación de la creatividad en el aula: herramientas y criterios básicos	18
2.3.	Fundamentación legal	19
2.3.1.	<i>Fundamentación Legal en el ámbito internacional</i>	19
2.3.2.	<i>Fundamentación Legal en el ámbito regional – Latinoamérica</i>	19
2.3.3.	<i>Fundamentación legal en el ámbito Nacional (Ecuador)</i>	20
3.	METODOLOGÍA.....	21
3.1.	<i>Localización</i>	21
3.2.	Enfoque de investigación.	22
3.3.	Tipo de investigación	22
3.3.1.	<i>Investigación acción educativa</i>	22
3.4.	Diseño de investigación	22
3.4.1.	<i>Diseño Cuasi experimental</i>	22
3.5.	Método de investigación	23
3.5.1.	<i>Métodos teóricos</i>	23
3.5.1.1.	Análisis y síntesis	23

3.5.1.2. Método inductivo-deductivo.....	23
3.5.1.3. Método sistémico estructural-funcional	23
3.5.2. Métodos empíricos.....	23
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.7. Población y muestra	24
3.7.1. Población	24
3.7.2. Muestra	24
3.7.3. Muestreo	25
3.8. Aspectos éticos y rigor científico	25
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	26
4.1. Primer Resultado	26
4.2. Segundo Resultado.....	32
4.3. Tercer Resultado	41
4.4. Cuarto Resultado.....	42
4.5. Discusión.....	46
5. CONCLUSIONES	48
6. RECOMENDACIONES.....	49
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Inteligencias múltiples y expresiones creativas asociadas	9
Tabla 2 Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la observación áulica.	26
Tabla 3 Sistematización abierta de las respuestas obtenidas del Pre-Test aplicado a los estudiantes.	28
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de puntajes de los criterios del Pre-Test aplicado a los estudiantes.	30
Tabla 5 Revisión teórica de autores.	32
Tabla 6 Sistematización abierta de las respuestas obtenidas en la entrevista semiestructurada a la docente de Segundo Año de EGB.	35
Tabla 7 Validación de la Estrategia Psicopedagógica por expertos en el área.	38
Tabla 8 Sistematización abierta de las respuestas obtenidas del Post-Test aplicado a los estudiantes.	42
Tabla 9 Frecuencia y porcentaje de puntajes de los criterios del Post-Test aplicado a los estudiantes.	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación de Escuela de Educación Básica "Celeste Carlier Fuentes"	21
---	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Solicitud para la investigación y autorización por parte de la autoridad de la Institución Educativa.....	58
Anexo 2 Carta de consentimiento por parte de la docente – tutora de Segundo Año de Educación General Básica.	59
Anexo 3 Validación de los instrumentos.....	60
Anexo 4 Test de Torrance Adaptado	66
Anexo 5 Observación áulica.	68
Anexo 6 Aplicación del Pre- Test.	68
Anexo 7 Entrevista a la docente.....	69
Anexo 8 Validación de la Estrategia Psicopedagógica por expertos en el área.	69
Anexo 9 Aplicación de la Estrategia Psicopedagógica.	71
Anexo 10 Realización del Post Test.....	71
Anexo 11 Estrategia Psicopedagógica	72

CÓDIGO DUBLÍN

Título:	Estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica			
Autor:	Betsy Alexandra Carrillo Chévez			
Palabras claves:	Creatividad	Educación Básica	Estrategia Psicopedagógica	Pensamiento Creativo
Fecha de publicación:	Noviembre, 2025			
Editorial:	Quevedo- UTEQ – 2025			
Resumen: (hasta 300 palabras) Abstract: (hasta 300 palabras)	El presente estudio analizó la creatividad como un componente fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Escuela Celeste Carlier Fuentes del cantón Quevedo, reconociendo que esta capacidad resulta determinante para fortalecer la autonomía, la resolución de problemas y la innovación en la etapa escolar. El objetivo general fue diseñar una estrategia psicopedagógica que fomente la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de EGB, respondiendo a la necesidad de superar las limitaciones identificadas en el diagnóstico inicial. La investigación presentó un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental de pretest y posttest de Torrance Adaptado aplicado a un solo grupo, compuesto por veinte estudiantes seleccionados por conveniencia, y se complementó con observación áulica, entrevistas a la docente y la aplicación del Test de Torrance adaptado, garantizando un análisis integral del proceso. Los resultados iniciales evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presentaban niveles bajos e intermedios en independencia, originalidad y elaboración, mientras que se destacaron como fortalezas la fluidez, la participación y la autoestima, aunque limitadas por la escasez de recursos didácticos y la falta de estrategias de acompañamiento. La Estrategia Psicopedagógica consistió en diez sesiones distribuidas en cinco semanas, centradas en la expresión plástica, musical, corporal, narrativa y tridimensional, validadas previamente por expertos con una calificación de 90% de pertinencia, coherencia y viabilidad. Tras la aplicación, se observó un incremento significativo en los niveles de fluidez, originalidad, flexibilidad e independencia, aunque la elaboración continuó siendo el criterio más débil, lo que evidenció la necesidad de mantener la estrategia de manera sostenida en el tiempo. Se concluyó que la implementación del programa psicopedagógico representó una alternativa eficaz para fomentar la creatividad en el aula, aportando beneficios tanto al rendimiento académico como al desarrollo integral de los estudiantes. The present study analyzed creativity as a fundamental component in the learning process of second-year students of Basic General Education at Celeste Carlier Fuentes School in the canton of Quevedo, recognizing that this ability is crucial for strengthening autonomy, problem-solving, and innovation during the school stage. The general objective was to design a psychopedagogical strategy that fosters creativity in the classroom among second-year EGB students, addressing the need to overcome the limitations identified in the initial diagnosis. The research employed a mixed-methods approach with a quasi-experimental pretest-posttest design using a single group composed of twenty students selected by convenience, complemented by classroom observation, interviews with the teacher, and the application of the adapted Torrance Test, ensuring a comprehensive analysis of the process. Initial results showed that most students exhibited low to intermediate levels in independence, originality, and elaboration, while strengths were observed in fluency, participation, and self-esteem, although these were limited by the scarcity of teaching resources and the lack of support strategies. The Psychopedagogical Strategy consisted of ten sessions over five weeks, focusing on plastic, musical, bodily, narrative, and three-dimensional expression, previously validated by experts with a 90% rating for relevance, coherence, and feasibility. After implementation, a significant increase was observed in levels of fluency, originality, flexibility, and independence, although elaboration remained the weakest criterion, highlighting the need to maintain the strategy consistently over time. It was concluded that the implementation of the psychopedagogical program represented an effective alternative to foster creativity in the classroom, contributing benefits both to academic performance and the integral development of students.			
Descripción:	106 hojas: dimensiones, 29 x 21 cm + CD-ROM 6162			
URI:				

1. INTRODUCCIÓN

1.1.Planteamiento del problema

En los países desarrollados de Europa, la creatividad es considerada como una competencia clave, esencial en las Instituciones Educativas. Según el informe PISA 2022, el 80% del estudiante español alcanzó al menos el nivel básico en pensamiento creativo, y un 25% se ubicó en niveles altos; sin embargo, el 20% restante mostró un desempeño insuficiente (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [OCDE], 2022).

En América Latina, la creatividad se ve limitada por los sistemas educativos tradicionales que priorizan la memorización sobre el pensamiento crítico y la innovación. En Perú, se destaca la urgente necesidad de fomentar el pensamiento creativo, ya que los métodos actuales restringen el desarrollo integral de los estudiantes (Muñoz, 2024). Por otro lado, la UNESCO advierte que los currículos de la región carecen de un enfoque claro en habilidades como la creatividad y el pensamiento crítico, lo que repercute negativamente en la formación educativa (Fernández, 2023). Asimismo, un estudio realizado en Chile revela que las actividades extracurriculares, si bien están diseñadas para promover la creatividad, no han logrado resultados significativos, por lo que se recomienda la pedagogía creativa para desarrollar estas habilidades (Universidad de Chile, 2024).

El Ministerio de Educación del Ecuador impulsa la creatividad como parte fundamental del desarrollo estudiantil, destacando el enfoque STEAM que integra ciencias, tecnología, artes e ingeniería para fomentar el pensamiento crítico y la innovación. Además, se promueven capacitaciones docentes para fortalecer estas competencias en el aula, como el curso MOOC "Educación STEAM" respaldado por la Organización de Estados Iberoamericanos (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

En el cantón Quevedo, en la Escuela de Educación Básica “Celeste Carlier Fuentes” estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica presentan una enseñanza tradicional centrada en repetición y memorización limitando el desarrollo cognitivo. Ante la falta de estrategias, métodos, recursos, herramientas, se plantea diseñar una Estrategia Psicopedagógica para fomentar la creatividad desde un enfoque integral y activo, con el fin de fortalecer el desarrollo cognitivo, creatividad, la expresión emocional y la participación activa en el aula.

1.2. Justificación

El presente estudio, centrado en el diseño de una Estrategia Psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica, es esencial desde lo teórico, práctico y metodológico, desde la teoría, se basó en el reconocimiento de la creatividad como una capacidad esencial para el desarrollo integral del ser humano, capaz de promover el pensamiento crítico, la innovación y la resolución de problemas. La teoría socioconstructivista de Vygotsky (1978) respalda esta idea al señalar que las habilidades superiores del pensamiento se desarrollan en contextos sociales significativos.

Por lo tanto, tiene un valor teórico importante, ya que permitió aportar a la construcción de nuevos modelos aplicados que vinculen la creatividad con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de Educación General Básica, favoreciendo una educación más dinámica, participativa y centrada en el desarrollo integral del estudiante.

Además, se consideró de gran utilidad práctica, porque su aplicación puede contribuir al fortalecimiento del pensamiento original, la motivación intrínseca, la expresión emocional y el rendimiento académico de los estudiantes, al tiempo que brinda herramientas útiles a los docentes para dinamizar sus clases, hacerlas más participativas e inclusivas, y responder a las necesidades del entorno educativo actual.

Así mismo, esta investigación presentó un enfoque mixto, con un diseño descriptivo basado en el paradigma pragmático, permite abordar la investigación desde una mirada más integral y contextualizada. Por un lado, se utilizaron técnicas cualitativas como la observación y entrevistas para comprender las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes; también, se incluirán instrumentos cuantitativos adaptados para evaluar los niveles de creatividad infantil de manera objetiva.

Finalmente, este estudio puede servir como un recurso valioso para otros profesionales en psicopedagogía y educación básica, al ofrecer una propuesta concreta y replicable que promueva la creatividad desde los primeros años escolares. Además, puede contribuir a una transformación positiva de las prácticas educativas, formando estudiantes más autónomos, críticos y comprometidos con su aprendizaje y con su entorno.

1.3.Objetivos

En función de la problemática detectada, se presentan los objetivos de la investigación:

1.3.1. *Objetivo General.*

Diseñar una estrategia psicopedagógica que fomente la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

1.3.2. *Objetivos Específicos.*

- Diagnosticar el nivel de creatividad presente en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.
- Modelar las fases, metodologías y recursos didácticos de la estrategia psicopedagógica, orientada a la estimulación de la creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.
- Implementar la estrategia psicopedagógica en el aula de Segundo Año de Educación General Básica.
- Valorar el impacto de la estrategia psicopedagógica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación conceptual

2.1.1. Definición de la Creatividad

Es la capacidad de procesar pensamiento e integrarlos con diferentes saberes, capacidades y habilidades que está en la base de aprendizajes, especialmente cuando se trata de competencias que el docente puede propiciar y desarrollar en las interacciones en el aula (Amanqui, et al., 2023).

Según Sternberg & Karami (2022), “la creatividad es el proceso de producir algo que sea a la vez nuevo y apropiado para el contexto en el que se genera” (p. 56). Además, Amanqui et al. (2023) afirman que la creatividad permite a los estudiantes construir conocimiento de manera activa y crítica, siendo una competencia clave del siglo XXI. Así mismo, la creatividad no solo es un rasgo individual, sino una habilidad cognitiva y emocional que puede desarrollarse y potenciarse mediante estrategias educativas adecuadas.

2.1.2. Características de la Creatividad

Según Chamorro et al. (2024) mencionan que la creatividad se caracteriza por la originalidad, fluidez, flexibilidad y sensibilidad.

- Originalidad se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas y únicas.
- Fluidez es la habilidad para producir muchas ideas rápidamente.
- Flexibilidad implica adaptarse a diferentes enfoques y situaciones.
- Sensibilidad se refiere a la capacidad de percibir problemas y oportunidades de manera innovadora.

2.1.3. Importancia de la creatividad en el desarrollo infantil

Fomentar la creatividad en el ámbito educativo permite a los estudiantes adaptarse a entornos cambiantes, resolver problemas y pensar de manera crítica. Bernabéu-Brotóns & Peña (2021) señalan que existe una relación positiva entre la creatividad, el rendimiento académico y las funciones ejecutivas, lo cual demuestra su impacto directo en el aprendizaje. Además, Fiallos López et al. (2023) destacan que las estrategias pedagógicas orientadas al pensamiento creativo fortalecen la motivación, la participación activa y el compromiso del estudiante con su proceso formativo. En este sentido, la creatividad es considerada una herramienta esencial para lograr una educación transformadora.

2.1.4. Factores que estimulan e inhiben la creatividad en el aula

En el aula de clases hay factores que, así como estimulan la creatividad en los estudiantes también lo inhiben, limitan, por lo tanto, es fundamental conocer cada uno de ellos y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.1.4.1. Factores que estimulan la creatividad en el aula.

La creatividad en el aula se ve fortalecida por diversos factores. En primer lugar, un ambiente de aula colaborativo promueve significativamente la generación de ideas originales. La Pontificia Universidad Javeriana (2022) afirma que el clima participativo incrementa el pensamiento creativo en los estudiantes de Educación Básica.

De igual manera, el uso de metodologías activas permite a los estudiantes aplicar procesos cognitivos complejos desde la flexibilidad, la fluidez y la originalidad. Carvalho et al. (2021) demostraron en sus estudios meta-analítico que estas estrategias favorecen la resolución creativa de problemas.

Asimismo, el apoyo emocional del docente actúa como un potenciador del pensamiento creativo. Zhang et al. (2020) evidencian que este respaldo influye positivamente en la generación de ideas nuevas, sobre todo en etapas tempranas del aprendizaje.

Por otro lado, Rojas Parcco (2022) menciona cómo programas estructurados, como “Despertando la creatividad”, incrementaron los niveles altos de creatividad en un grupo de niños de 4 años tras una intervención específicas.

Finalmente, los espacios físicos como estímulos sensoriales también tienen un efecto importante. Según Fernández et al. (2023), ambientes que promueven la exploración y el juego potencian la curiosidad y la creatividad en entornos escolares.

2.1.4.2. Factores que inhiben la creatividad en el aula

Por otro lado, diversos factores pueden inhibir la creatividad dentro del entorno escolar. Uno de ellos es la evaluación rígida basada únicamente en resultados cuantitativos. Como plantea Reyes (2024), este enfoque reduce la espontaneidad del estudiante y su deseo de proponer ideas innovadoras.

Además, el trabajo grupal mal estructurado puede limitar el pensamiento individual. En este sentido, la Pontificia Universidad Javeriana (2022) identificó que los estudiantes tienen a adoptar ideas dominantes del grupo, frenando su iniciativa personal.

Otro factor relevante es el uso excesivo de tecnología sin mediación pedagógica. Pérez – Juárez et al. (2024) alertan que las distracciones digitales afectan la atención sostenida y la creatividad de los estudiantes universitarios.

Finalmente, la falta de formación continua del docente constituye una barrera importante. Fernández et al. (2023) mencionan que, sin programas institucionales de actualización pedagógica, la creatividad queda estancada a esfuerzos individuales y esporádicos.

2.1.5. *Concepto de Estrategia Psicopedagógica*

Una estrategia psicopedagógica es una intervención planificada que combina enfoques psicológicos y pedagógicos para responder a las necesidades educativas del estudiante. Naines - Cobeña & Vega-Intriago (2024) la definen como un conjunto de acciones intencionales que favorecen el desarrollo cognitivo y emocional, a través del uso de recursos didácticos adaptados a las características individuales.

Asimismo, Baquerizo & Castillo (2023) mencionan que estas estrategias permiten crear entornos inclusivos y facilitar el aprendizaje significativo. Estas acciones pueden incluir dinámicas lúdicas, el uso de TIC y metodologías activas que estimulan la participación y el pensamiento crítico.

2.1.6. *Relación entre creatividad y estrategia psicopedagógica*

Existe una relación directa entre la creatividad y la aplicación de estrategias psicopedagógicas, ya que estas permiten estimular el pensamiento divergente y la producción de ideas originales. Espinoza Arroyo & García Espinoza (2024) comprobaron que el uso de arteterapia como estrategia psicopedagógica aumentó significativamente los niveles de creatividad en niños de tres años.

Del mismo modo, Rossini Velarde & Carcausto (2025) señalan que las estrategias innovadoras, como la gamificación o el trabajo por proyectos, tienen un mayor impacto cuando están acompañadas de una planificación psicopedagógica adecuada. De esta forma, el trabajo

psicopedagógico se convierte en un motor clave para el desarrollo del potencial creativo de los estudiantes.

2.2.Fundamentación Teórica

2.2.1. Fundamentos psicopedagógicos del desarrollo creativo

Los fundamentos psicopedagógicos del desarrollo creativo se basan en la comprensión integral del estudiante como un sujeto activo, capaz de construir conocimientos mediante la interacción con su entorno. A continuación, se detalla cada enfoque, teoría, pedagogía.

2.2.1.1.Enfoque constructivista (Piaget y Vygotsky): creatividad como construcción social

El constructivismo plantea que el aprendizaje es un proceso activo mediante el cual el estudiante construye conocimiento a partir de sus propias experiencias y contextos. Según Ronquillo et al. (2023), este modelo “fomenta la creatividad, la cooperación, el intercambio de saberes de forma interactiva, llamativa y espontánea” (p. 256). En este sentido, los procesos de asimilación y acomodación descrito por Piaget (1952, citado en Ronquillo et al.,2023) generan desequilibrios cognitivos que impulsan la reestructuración de esquemas mentales, facilitando el desarrollo de nuevas ideas creativas de pensamiento.

Por otro lado, la teoría de Vygotsky (1934/1995, citado en Tóala et al., 2023) enfatiza el papel del mediador del lenguaje y la interacción social en el desarrollo cognitivo. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) representa el espacio en el que el aprendiz, con la ayuda de un mediador más competente, puede alcanzar niveles de superiores de comprensión y creatividad. Así, la creatividad no es exclusivamente un fenómeno individual, sino que emerge de procesos sociales e históricos compartidos.

2.2.1.1.1. Ejemplo Práctico del Enfoque constructivista según Piaget

En el aula, la psicopedagoga propone la actividad “Mi ciudad imaginaria” y coloca materiales como bloques, tapas, cajas pequeñas y telas. Pide a los estudiantes construir una ciudad que no exista en la realidad. Un estudiante construye “una ciudad en el cielo” y explica que las casas se sostienen con nubes fuertes. La psicopedagoga valida su idea y le pregunta: “¿Cómo llegan las personas allí?”. El estudiante responde que usan “un ascensor mágico de viento”. Esta actividad refleja el juego simbólico descrito por Piaget, donde el estudiante reorganiza la realidad y desarrolla creatividad mediante acciones concretas, manipulación de objetos y elaboración de significados propios.

2.2.1.1.2. Ejemplo Práctico del Enfoque constructivista según Vygotsky

La psicopedagoga presenta un cuento sin final y pide a los estudiantes, en parejas, inventar cómo termina la historia. Mientras conversan, comparten ideas y se ayudan mutuamente a construir un final coherente. Un estudiante propone que el personaje encuentra un tesoro, pero su compañero sugiere que el tesoro sea una carta de amistad. Al intercambiar significados, ambos amplían sus posibilidades creativas. Aquí, la creatividad surge en la interacción y el diálogo, donde la docente acompaña sin imponer, actuando como mediadora dentro de la Zona de Desarrollo Próximo, tal como lo explica Vygotsky.

2.2.1.2. Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner): expresiones múltiples del pensamiento creativo

La Teoría de las Inteligencias múltiples, propuesta por Gardner en 1983, revolucionó la concepción tradicional de inteligencia al plantear que no se trata de una capacidad única y general, sino de un conjunto de inteligencias distintas que permite resolver problemas y crear productos culturalmente valiosos (Gardner, 1983, como se citó en Pérez-Campoverde et al., 2024). Esta visión permite comprender la creatividad como un fenómeno diverso que puede expresarse a través de múltiples canales, según las habilidades predominantes de cada individuo.

Desde el ámbito educativo, este enfoque ha demostrado ser una herramienta fundamental para fomentar la creatividad. Según Pérez-Campoverde et al. (2024), la implementación de estrategias pedagógicas basadas en inteligencias múltiples favorece la activación de distintas rutas cognitivas y emocionales que promueve la originalidad, la resolución creativa de problemas y la motivación intrínseca de los estudiantes.

Asimismo, Berrú et al. (2023) destacan que el uso de metodologías que integran inteligencias múltiples con estilos de aprendizajes diversificados promueve una enseñanza personalizada e inclusiva, “las metodologías que integren ambos enfoques promueven una enseñanza más personalizada, innovadora y sensible a la diversidad” (p.5).

Además, Nasimba et al. (2023) evidenciaron en su investigación con estudiantes universitarios que la aplicación de estrategias basadas en inteligencias múltiples potencia significativamente la creatividad, especialmente en contextos de aprendizaje colaborativo, resolución de problemas y tareas prácticas con sentido.

2.2.1.2.1. Ejemplo Práctico de la Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner)

La psicopedagoga trabaja la actividad “Inventemos un animal fantástico”. Cada estudiante elige cómo expresar su creación: algunos lo dibujan con colores llamativos (inteligencia visual-espacial), otros lo describen oralmente con detalles (inteligencia lingüística), otros lo representan con movimientos corporales (inteligencia kinestésica). La docente valida todas las producciones, resaltando que no existe una única forma de ser creativo, sino múltiples maneras de expresar la imaginación, acorde a la teoría de Howard Gardner sobre la diversidad de inteligencias.

Tabla 1

Inteligencias múltiples y expresiones creativas asociadas

Inteligencia	Descripción	Expresión creativa típica
Lingüística	Habilidad con las palabras y el lenguaje.	Escritura creativa, poesía, oratoria.
Lógico - matemático	Razonamiento lógico y matemático.	Resolución de problemas, creación de algoritmos.
Espacial	Visualización y manipulación del espacio.	Dibujo, diseño gráfico, arquitectura.
Musical	Sensibilidad para ritmos y sonidos.	Composición musical, interpretación instrumental.
Corporal - kinestésica	Control del cuerpo y habilidades motrices.	Danza, teatro, deportes.
Interpersonal	Comprensión y relación con otras personas.	Liderazgo, trabajo en equipo, mediación.
Intrapersonal	Autoconocimiento y reflexión personal.	Escritura introspectiva, autorregulación emocional.
Naturalista	Sensibilidad hacia la naturaleza y ecosistemas.	Observación científica, conservación ambiental.

Nota. Elaboración propia

2.2.1.3. Teoría de la creatividad de Torrance: originalidad, fluidez, flexibilidad

Según Torrance (1966) “La creatividad es la capacidad de producir ideas nuevas y útiles y encontrar soluciones originales a problemas” (p.12).

La teoría de la creatividad (Torrance, 1966 citado en Pumacahua & Albiño, 2024) adoptó un enfoque más práctico enfocándose en el contexto educativo, desarrollando las Pruebas de Pensamiento Creativo (TTCF). Su propósito es medir las características fundamentales de la creatividad. El test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) incluye una serie de ejercicios destinados a evaluar diversas dimensiones de la creatividad.

2.2.1.3.1. Características de la creatividad según el Test de Torrance de Pensamiento Creativo

Según Andrade & Fernández (2024) el Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT) poseen varias características que se detallan a continuación.

- Originalidad: Capacidad de generar respuestas nuevas y únicas, se miden a través de habilidades de producir ideas novedosas y no convencionales, se evalúa cuán diferente o única es la respuesta del individuo.
- Fluidez: Habilidad para generar una gran cantidad de ideas, respuestas o soluciones en poco tiempo, es la cantidad de opiniones, pensamientos que producen demostrando la capacidad de pensar rápidamente en diversas posibilidades.
- Flexibilidad: Capacidad de interpretar situaciones desde diferentes perspectivas, proponer varias soluciones, cambiar de una idea a otra y adaptarse a nueva información o contextos, demuestra la forma de pensar de manera flexible.

2.2.1.3.2. Ejemplo Práctico de la Teoría de la creatividad de Torrance

La psicopedagoga coloca una hoja en blanco frente a los estudiantes y les dice: “Dibujen algo a partir de esta línea curva”. Cada niño transforma la línea en algo diferente: un dragón, una ola, una serpiente, una montaña. Luego, la docente pregunta: “¿Qué otros dibujos podrían surgir si giramos el papel?”. Los niños reinterpretan la línea dando nuevos significados. Esta actividad desarrolla fluidez (muchas ideas), originalidad (ideas únicas) y flexibilidad (cambiar la perspectiva visual), componentes centrales de la creatividad según Torrance.

2.2.1.4. Enfoque humanista (Rogers, Maslow): entorno afectivo como base de la expresión creativa

La creatividad en el enfoque de Rogers surge en un ambiente de aceptación y empatía. Según Rogers (1961), “la creatividad florece cuando el individuo se siente libre para expresarse en un entorno genuino y sin juicios” (p.35).

Asimismo, la autorrealización impulsa la expresión creativa, Maslow (1943) plantea que “solo cuando las necesidades básicas y psicológicas están satisfechas, la persona puede alcanzar la autorrealización que incluye la creatividad” (p.381)

Además, diversos autores modernos como Galarza et al. (2024) afirman que el entorno afectivo incluye profundamente en la libertad expresiva del estudiante, favoreciendo el pensamiento divergente.

2.2.1.4.1. Ejemplo Práctico del Enfoque Humanista según Rogers

Durante una actividad de pintura libre, una estudiante colorea un sol de color morado. En lugar de corregirla, la psicopedagoga dice: “Veo que elegiste un color diferente, ¿qué te inspiró?”. La alumna responde que es “un sol que aparece cuando la gente está tranquila”. La docente escucha con respeto y exhibe el dibujo en aula. Esta validación fortalece la seguridad emocional del niño, condición esencial para la creatividad según Carl Rogers, quien sostiene que la expresión creativa florece cuando no existe miedo al juicio.

2.2.1.4.2. Ejemplo Práctico del Enfoque Humanista según Maslow

La psicopedagoga inicia la jornada con un breve “rincón de emociones”, donde cada estudiante elige una tarjeta que exprese cómo se siente. Luego, realizan una actividad artística basada en ese estado emocional. Un estudiante que escogió la tarjeta “feliz” crea una composición con colores brillantes y formas libres. La docente respeta su proceso y reconoce su interpretación personal. Este ejercicio permite que el alumno se exprese desde su mundo interno, condición que según Maslow es necesaria para llegar a la creatividad como forma de autorrealización.

2.2.2. Fundamentos pedagógicos del fomento a la creatividad

El fomento de la creatividad en el ámbito educativo requiere una base pedagógica sólida que promueva el desarrollo integral de estudiante. En este sentido. La pedagogía activa, la pedagogía del juego, la pedagogía del arte y la pedagogía humanista ofrecen enfoques complementarios que colocan al estudiante como protagonista del aprendizaje, fomentan la imaginación a través del juego, estimulan la expresión simbólica y respetan la individualidad y los procesos internos. Estas corrientes pedagógicas constituyen pilares fundamentales para fomentar ambientes educativos creativos, participativos y significativos.

2.2.2.1. Pedagogía activa: protagonismo infantil y aprendizaje vivencial

La pedagogía activa se centra en el niño dentro del proceso educativo, respondiendo a sus necesidades individuales. No se limita únicamente a la adquisición de conocimientos académicos, sino que también promueve el aprendizaje de habilidades y valores esenciales para la vida diaria.

Según Vásquez et al. (2023), en una revisión sistemática publicada en la *Revista Invecom*, concluyen que las estrategias vivenciales contribuyen al desarrollo de habilidades sociales cuando son acompañadas por adultos que orientan el proceso de reflexión, interacción y colaboración entre pares.

Asimismo, García et al. (2020), destacan que la implementación de metodologías activas genera un impacto positivo en el fortalecimiento de las competencias emocionales, permitiendo a los estudiantes identificar, expresar y gestionar sus emociones dentro de contextos educativos dinámicos.

Finalmente, Salillas & Reillo (2024) mencionan que el aprendizaje activo puede consolidarse mediante la organización de “zonas de descubrimiento pedagógico”, es decir, espacios educativos donde el estudiante, desde su rol protagónico, puede observar, experimentar, crear y reconstruir saberes.

2.2.2.2. Pedagogía del juego: el juego como medio natural del pensamiento creativo

El juego representa un recurso fundamental en el desarrollo del pensamiento creativo durante la infancia. Según, Álvarez & Álvarez (2020), la incorporación sistemática del juego en espacios educativos potencia la imaginación, la resolución de problemas y colaboración entre niños, aspectos que inciden favorablemente en su desarrollo integral y rendimiento académico (p.45). Por otra parte, Sánchez & Rodríguez (2024) indican que lo lúdico trasciende el ámbito

recreativo para convertirse en una estrategia pedagógica que aborda aspectos culturales, sociales y emocionales a través de actividades como “Parques aventureros” y “Foto ajedrez” que fomentan el pensamiento estratégico y la construcción colectiva del conocimiento.

Además, Román et al. (2024) evidencian que el juego, cuando se emplea como estrategia lúdica guiada, fortalece significativamente las competencias de pensamiento lógico, creativo y crítico en la educación infantil.

2.2.2.3. Pedagogía del arte: expresión estética, sensorial y simbólica

El desarrollo integral en la educación se ve significativamente favorecido por la incorporación de la expresión artística, la cual permite a los niños experimentar y manifestar su mundo interior a través de distintas formas estéticas y sensoriales. Según Pinargote et al. (2022), la expresión artística no solo impacta en el desarrollo motor y del lenguaje, sino que también fortalece las habilidades socioemocionales, lo cual contribuye a una formación holística de los educandos. De este modo, la educación artística se convierte en un espacio esencial para que los niños desarrollen una conciencia estética y una capacidad simbólica que les permite comprender y representar su entorno.

Por otra parte, la expresión plástica se presenta como una herramienta esencial para el desarrollo emocional en la primera infancia. Moncayo et al. (2023) mencionan que, mediante actividades de pintura, dibujo y modelado, los niños logran comunicar emociones complejas que, en etapas tempranas, podrían ser difíciles de expresar verbalmente, promoviendo así su bienestar emocional y su autoconocimiento. Así, la expresión artística se constituye como un canal privilegiado para la expresión sensorial y la construcción de sentido.

Finalmente, la estimulación multisensorial a través de experiencias artísticas contribuye a conectar la sensibilidad con el aprendizaje significativo. Finalmente, Caeiro & Fuentes (2024) argumenta que las experiencias artísticas que involucran diversos sentidos como la vista, el tacto y el sonido fomentan una relación más profunda y emocional en el proceso educativo, facilitando la conexión con la infancia desde una perspectiva integral y afectiva. 2.2.2.4.

2.2.2.4. Pedagogía humanista: respeto por la singularidad del estudiante y sus procesos internos

La pedagogía humanista pone en el centro a cada estudiante como un ser único, capaz de crecimiento y autorrealización, y no como un receptor pasivo de contenidos. En este sentido, la atención a la diversidad dentro del aula implica la construcción de un currículo flexible y adaptado,

donde se valoran tanto las diferencias individuales como la riqueza que aportan al entorno educativo (Ruiz et al.,2023).

Así, el docente asume un rol mediador que promueve un clima de respeto, empatía y colaboración que facilita el desarrollo integral de cada estudiante.

Por otra parte, Franco et al. (2023) destacan que la pedagogía humanista aplicada en contextos de educación superior se sustenta en una actitud comprensiva y personalizada, donde los docentes adaptan metodologías para reconocer y responder a las necesidades, experiencias e intereses particulares de cada estudiante. Este enfoque genera una comunidad de aprendizaje inclusiva y respetuosa que fortalece el vínculo emocional entre docente y estudiante, promoviendo la autonomía, creatividad y el pensamiento crítico.

Además, Melford (2024) menciona la “pedagogía del ser” como un enfoque que integra hallazgos de la neuroeducación y reconoce al estudiante como un sujeto multidimensional. Este enfoque busca crear entornos educativos inclusivos que respeten sus procesos internos, emociones y formas de aprendizaje, facilitando así un crecimiento auténtico y significativo para cada persona.

2.2.3. Fundamentos didácticos de la propuesta

Se centran en reconocer al estudiante como protagonista activo de su proceso de aprendizaje, capaz de crear, resolver y construir conocimientos a partir de experiencias significativas. A continuación, se presentan los enfoques que orientan a esta propuesta: la didáctica lúdica, la didáctica por proyectos, la didáctica diferenciada y el aprendizaje significativo.

2.2.3.1.Didáctica lúdica: planificación intencionada de actividades creativas

La didáctica lúdica se establece como una estrategia metodológica clave para fomentar la participación activa, el desarrollo creativo y la motivación intrínseca del estudiante. Por consiguiente, es imprescindible comprender que el juego, lejos de ser una actividad espontánea sin finalidad, representa una herramienta educativa diseñada con objetivos pedagógicos específicos.

De acuerdo con Cedeño (2024), las actividades lúdicas, cuando son cuidadosamente estructuradas, no solo dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también potencian habilidades cognitivas, sociales y emocionales, consolidando aprendizajes significativos.

Por otra parte, desde una óptica inclusiva e intercultural, Chávez & Chávez (2025) sostienen que la planificación intencionada de actividades lúdicas fomenta la creación de ambientes educativos equitativos, en los cuales se reconoce la diversidad individual y se desarrolla el trabajo colaborativo, por lo tanto, la didáctica lúdica adquiere una dimensión formativa que trasciende lo cognitivo para abarcar aspectos éticos y sociales.

Del mismo modo, en el nivel de educación inicial, Chela et al. (2023) argumenta que la planificación de actividades lúdicas estructuradas promueve el desarrollo temprano de la creatividad, dado que ofrece a los niños un espacio seguro para explorar, experimentar y crear.

2.2.3.2. Didáctica por proyectos: resolución de problemas con sentido y creatividad

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) no solo se constituye como una metodología didáctica centrada en el estudiante, sino también como una herramienta fundamental para articular saberes teóricos y prácticos en función de situaciones reales.

Según Zamora et al. (2025), el ABP permite diseñar entornos pedagógicos donde se promueve una participación activa, colaborativa y significativa, orientada a proyectos no solo busca alcanzar objetivos académicos, sino también formar estudiantes conscientes, capaces de analizar su contexto y generar propuestas creativas con impacto real.

Así mismo, los autores sostienen que el ABP favorece una transformación pedagógica en la que el rol del docente cambia: deja de ser un transmisor para convertirse en facilitador, mediador y guía, que acompaña al estudiante en la resolución de problemas con sentido, fomentando su autonomía, responsabilidad y creatividad.

Posteriormente, Quiroz et al. (2024) profundizan en el impacto del ABP cuando se integra con tecnologías digitales. Ellos argumentan que las plataformas virtuales, herramientas multimedia e instrumentos de comunicación asincrónica y sincrónica enriquecen el proceso creativo y la resolución de problemas.

Además, Peña et al. (2024) aportan evidencia empírica sobre el ABP mejora significativamente el desarrollo del pensamiento crítico en contextos universitarios. En su investigación, documentan un aumento en la capacidad de argumentar y generar soluciones innovadoras cuando los estudiantes trabajan en proyectos interdisciplinarios, colaborativos y de largo plazo.

2.2.3.3. Didáctica diferenciada: atención a la diversidad para estimular el potencial creativo individual

La didáctica diferenciada busca atender la diversidad del estudiante adaptando el contenido, los procesos de aprendizaje y formas de expresión, con el objetivo de promover el potencial creativo individual mediante estrategias inclusivas y contextualizadas. En ese sentido, Peña et al. (2023) destacan cómo el uso estratégico de recursos tecnológicos en contextos escolares fortalece el desarrollo de la creatividad, al proporcionar herramientas variadas que permiten a los estudiantes a explorar, experimentar y resolver problemas desde enfoques originales.

Por su parte, Moreira & Cedeño (2024) presentan un conjunto de estrategias didácticas específicas implementadas en educación básica como agrupamientos flexibles, actividades lúdicas y tareas de complejidad escalonada que favorecen la motivación intrínseca, el pensamiento divergente y la autonomía creativa de los estudiantes.

Finalmente, Pincay & Cedeño (2023) demuestran que la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en contextos escolarizados fomenta tres vías de acceso (representación, expresión y compromiso) y crea entornos inclusivos donde cada estudiante puede desplegar su creatividad según sus propias fortalezas y estilos cognitivos.

2.2.3.4. Aprendizaje significativo (Ausubel): anclaje de lo nuevo en los conocimientos previos como base para la creación

El aprendizaje significativo, desarrollado por David Ausubel, se fundamenta en la idea de que la nueva información debe integrarse de forma sustancial y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante.

Según Roa (2021), “el aprendizaje significativo transforma la forma en que el estudiante organiza la información, permitiéndole no solo recordar, sino también crear y aplicar conocimientos” (p.68). Esta afirmación enfatiza que el aprendizaje no debe limitarse a la memorización, sino que debe propiciar una reorganización conceptual que favorezca la innovación.

Cuando no se identifican correctamente los conocimientos previos, el nuevo contenido puede ser mal interpretado o rechazado cognitivamente. En este sentido, es fundamental que el docente utilice estrategias con los organizadores previos, los cuales permiten activar y conectar los saberes anteriores con los nuevos (Baquero & Portilla, 2023).

Finalmente, el anclaje entre los conocimientos nuevos y previos no solo permite la retención a largo plazo, sino que también la forma la base para la creación y el desarrollo de competencias cognitivas superiores, tales como el pensamiento crítico y la resolución de problemas complejos.

2.2.3.4.1 Ejemplo Práctico del Aprendizaje significativo (Ausubel)

Durante una clase psicopedagógica sobre los animales, la docente promueve que el estudiante recuerde aquellos que ha observado en su entorno y comparta sus experiencias con el grupo, estableciendo un punto de partida para construir nuevos conocimientos. A partir de ese intercambio, elaboran un mural clasificando los animales según sus características, utilizando materiales didácticos y expresando sus ideas con creatividad. Este proceso permite que el estudiante relacione lo nuevo con lo que ya sabía, desarrolle su pensamiento crítico y viva un aprendizaje significativo que despierta interés y comprensión real del contenido.

2.2.4. Rol del docente y ambiente pedagógico

El rol del docente y el ambiente pedagógico son elementos fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente no solo transmite conocimientos, sino que también actúa como facilitador, guía y motivador, creando un entorno propicio que favorece la participación activa y el desarrollo integral del estudiante. Un ambiente pedagógico adecuado contribuye a generar condiciones óptimas para el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

2.2.4.1.El docente como mediador y facilitador del pensamiento creativo

En el ámbito educativo actual, se reconoce que el rol del docente ha evolucionado significativamente, ya no se limita a la simple transmisión de contenidos, sino que se comprende como mediador activo y facilitador del pensamiento creativo.

De acuerdo con Ruiz et al (2023) afirman que el docente mediador “promueve la participación activa de los estudiantes, desde la comprensión y práctica de enfoques innovadores” (p.40), lo cual permite establecer espacios dinámicos donde se potencian las habilidades creativas a través del diálogo, la reflexión y la contextualización del conocimiento.

Asimismo, la creatividad, entendida como una competencia cognitiva compleja, debe ser desarrollada desde las propias estrategias pedagógicas. Según González (2024), “la creatividad se merece un lugar privilegiado en las instituciones de educación superior y la formación docente,

permite que el estudiante desarrolle habilidades de pensamiento crítico, divergente, originalidad, fluidez y flexibilidad”.

Por otro lado, Arcos & Game (2024), señalan que el docente actúa como facilitador “debe convertirse en investigador, tutor, asesor, facilitador y mediador de aprendizaje”. Evidencia que su rol debe ir más allá del acto instructivo, articulando procesos que estimulen la producción creativa y el pensamiento original del estudiante.

2.2.4.2. Creación de entornos seguros, estimulantes y cooperativos

Es fundamental la creación de entornos seguros, estimulantes y cooperativos para potenciar las habilidades de los estudiantes. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) sostiene que garantizar entornos seguros en el ámbito educativo implica asegurar la protección física como la parte emocional de los estudiantes, dado que esto constituye la base fundamental para su bienestar y proceso de aprendizaje.

Por otra parte, Medina (2021) menciona que los entornos cooperativos y estimulantes potencian significativamente el aprendizaje, ya que fomentan la interdependencia positiva, la colaboración y la responsabilidad compartida entre los estudiantes, además que el aprendizaje cooperativo no solo mejora los resultados académicos, sino que también refuerza las habilidades socioemocionales necesarias para convivir en ambientes educativos respetuosos, inclusivos y colaborativos.

Finalmente, Sein et al. (2021) evidencian que los entornos colaborativos en educación superior contribuyen al rendimiento académico como al desarrollo de competencias sociales. Además, destaca que cuando los estudiantes trabajan en ambientes organizados, donde cada miembro comprende su rol y la importancia de su aporte, se generan excelentes resultados en el aprendizaje.

2.2.4.3. Evaluación de la creatividad en el aula: herramientas y criterios básicos

La evaluación de la creatividad en el aula constituye un aspecto fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya permite valorar las habilidades de los estudiantes para generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y proponer soluciones divergentes.

Como lo plantean Arteaga & Mendoza (2024) la evaluación de la creatividad debe basarse en instrumentos que permitan valorar tanto el proceso como el producto creativo, considerando la fluidez, originalidad y flexibilidad como indicadores fundamentales. Para ello, proponen el uso de herramientas como las rúbricas, los portafolios digitales y las listas de verificación, las cuales facilitan una evaluación integral y continua del desempeño creativo del estudiante.

Por otra parte, Blázquez & Marín (2021) sostienen que las herramientas tecno pedagógicas representan un recurso efectivo para evaluar la creatividad de forma dinámica y motivadora, especialmente en entornos virtuales o híbridos. Entre estas herramientas destacan aplicaciones como Kahoot. Quizlet, entre otras, que permiten integrar actividades interactivas orientadas a estimular el pensamiento creativo.

2.3.Fundamentación legal

El presente estudio se sustenta en un conjunto de normativas internacionales, regionales y nacional que se detallan a continuación:

2.3.1. *Fundamentación Legal en el ámbito internacional*

En el ámbito internacional la Declaración Universal de los Derechos Humanos establece en su artículo 26 que toda persona tiene derecho a la educación, la cual debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana (Naciones Unidas, 1948). Esta disposición implica el reconocimiento de la creatividad como una dimensión clave del desarrollo integral. Complementariamente, la Convención sobre los Derechos del Niño menciona en su artículo 29, que la educación debe fomentar el desarrollo de las aptitudes, la personalidad y capacidades mentales y físicas del niño hasta el máximo de sus posibilidades (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF],1989).

2.3.2. *Fundamentación Legal en el ámbito regional – Latinoamérica*

Asimismo, el Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe resalta que toda persona debe beneficiarse de una educación que le permita desarrollar sus capacidades, vivir con dignidad y participar activamente en la sociedad (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1990). Finalmente, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, a través del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, establece como meta garantizar una educación de calidad, equitativa e inclusiva, que potencie el pensamiento crítico, la innovación y la creatividad (Organizaciones de las Naciones Unidas [ONU], 2023).

2.3.3. *Fundamentación legal en el ámbito Nacional (Ecuador)*

La Constitución de la República del Ecuador establece en su artículo 3 “que es deber del Estado garantizar el goce efectivo de derechos fundamentales, como la educación, sin discriminación alguna” (Asamblea Nacional del Ecuador,2008). El artículo 26 menciona que: “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado”, lo que obliga a crear condiciones adecuadas para fomentar el desarrollo integral, incluida la creatividad. Por su parte, el artículo 344, señala “que el Sistema Educativo debe garantizar el desarrollo de las capacidades cognitivas, críticas y creativas”.

Asimismo, La Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021), en su artículo 2, define a la educación como “un proceso integral que debe considerar las dimensiones intelectual, emocional y creativa del estudiante”. El artículo 47 exige la implementación de metodologías activas y contextuales que respondan a las necesidades individuales. También. el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI,2023), en el artículo 320, establece que “la educación es corresponsabilidad de la familia, docentes y comunidad, destacando la necesidad de crear entornos colaborativos que favorezcan la creatividad. Finalmente, el Currículo Nacional de Educación General Básica (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016) propone como el eje el fomento de la autonomía, la curiosidad, la imaginación y la creatividad como parte del proceso formativo.

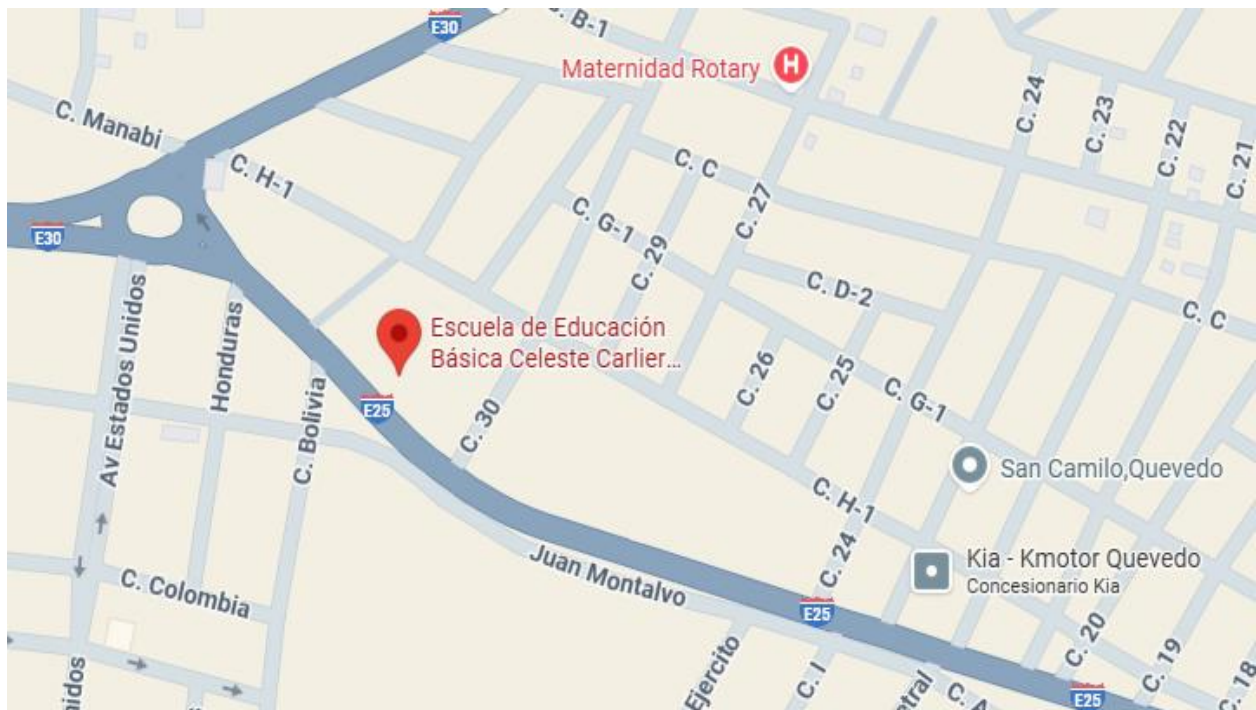
3. METODOLOGÍA

3.1. Localización

Este estudio de investigación se realizó en la ciudad de Quevedo, Sector San Cristóbal, específicamente en la Escuela de Educación Básica "Celeste Carlier Fuentes", dirigida a estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

Figura 1

Ubicación de Escuela de Educación Básica "Celeste Carlier Fuentes"



Nota. La figura muestra una captura de pantalla de Google Maps.

3.2. Enfoque de investigación.

El presente estudio tiene como objetivo diseñar una estrategia psicopedagógica que fomente la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica, quienes enfrentan un bajo nivel en el desarrollo de esta habilidad. La investigación presenta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo evaluar los efectos de la estrategia psicopedagógica en el desarrollo de la creatividad, combinando la medición objetiva de resultados con la interpretación de experiencias y procesos pedagógicos. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este enfoque implica un conjunto de proceso de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema.

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. Investigación acción educativa

La investigación es acción educativa ya que tiene como finalidad intervenir directamente en el contexto del aula para mejorar la practica pedagógica mediante la implementación de una estrategia psicopedagógica orientada a fomentar la creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. Con el objetivo de fortalecer el desarrollo creativo de los estudiantes y enriquecer las prácticas educativas desde una perspectiva reflexiva y participativa.

3.4. Diseño de investigación

3.4.1. Diseño Cuasi experimental

Se empleó un diseño cuasi-experimental con pretest y posttest en un solo grupo, complementado con técnicas cualitativas como la observación participante y entrevista. Este diseño permite comparar los niveles de creatividad antes y después de la intervención, al tiempo que se analizan los cambios cualitativos en la expresión creativa de los estudiantes.

3.5. Método de investigación

3.5.1. Métodos teóricos

3.5.1.1. Análisis y síntesis

Este método permitió descomponer el concepto de creatividad y la estrategia psicopedagógica en sus elementos esenciales para comprender sus características, procesos y efectos en el aprendizaje. Posteriormente, se integraron los elementos analizados para formular conclusiones coherentes sobre cómo una estrategia psicopedagógica puede fomentar la creatividad en estudiantes de segundo año de educación general básica. Este enfoque asegura que la estrategia propuesta esté fundamentada en la comprensión profunda de la teoría educativa y psicopedagógica.

3.5.1.2. Método inductivo-deductivo

Su propósito fue combinar la observación específica de los estudiantes y los resultados de las actividades creativas con la formulación de principios generales sobre el desarrollo de la creatividad. A partir de la evidencia empírica recogida, se permitió inferir pautas generales que sustentan la efectividad de la estrategia, y luego aplicar estas normas para orientar la práctica pedagógica. Así, se garantiza que la estrategia psicopedagógica no solo sea teóricamente sólida, sino también práctica y aplicable en el aula.

3.5.1.3. Método sistémico estructural-funcional

Este método buscó analizar la creatividad de los estudiantes dentro del sistema educativo, considerando las relaciones entre los elementos del aula, la docente, los recursos y las actividades. Su propósito fue identificar cómo la estrategia puede integrarse de manera funcional en la dinámica educativa, asegurando que cada componente del sistema contribuya al desarrollo de la creatividad de manera organizada y coherente.

3.5.2. Métodos empíricos

Se utilizaron métodos empíricos, los cuales permitieron obtener información directa sobre el nivel de creatividad de los estudiantes y evaluar el impacto de la estrategia psicopedagógica aplicada en el aula. Este método proporcionó datos objetivos y cualitativos que permitieron

analizar de manera precisa los cambios en la creatividad de los estudiantes y validar los resultados obtenidos.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Narváez (2023) las técnicas de recolección de datos son un conjunto de herramientas que permiten la obtención de información de manera eficiente para fines de investigación y análisis. En los proyectos de investigación, a veces se suelen combinar diversas técnicas para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

Las técnicas empleadas en la recolección de datos son las siguientes:

- Observación áulica
- Entrevista a la tutora del aula
- Prueba creativa

Los instrumentos que se utilizaron en la recolección de datos son:

- Guía de observación áulica
- Guía de entrevista semiestructurada a la docente
- Test de Torrance adaptado

3.7. Población y muestra

3.7.1. Población

La población seleccionada para esta investigación está conformada por un grupo de estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la Institución Educativa “Celeste Carlier Fuentes” del cantón Quevedo.

3.7.2. Muestra

En el presente estudio, se trabajó con una muestra de 20 estudiantes pertenecientes a un grupo de 37, debido a que los demás presentaban inasistencias frecuentes y, por lo tanto, no podían garantizar una participación continua en las actividades planteadas. La selección de los participantes de la muestra se realizó considerando principalmente su disponibilidad y asistencia a clase, lo que permitió que se llevara a cabo la intervención de manera efectiva y se obtuvieran datos consistentes a lo largo del proceso.

Este procedimiento de selección corresponde a una muestra por conveniencia, ya que los estudiantes de la muestra fueron elegidos en función de su facilidad de acceso y participación, y no por cumplir características específicas determinadas por la investigación.

De esta manera, se garantiza que la muestra utilizada sea adecuada para los fines del estudio, tomando en cuenta las limitaciones de asistencia y disponibilidad de los estudiantes, y asegurando la viabilidad de la implementación de la estrategia psicopedagógica propuesta.

3.7.3. Muestreo

Se utilizó un muestreo no probabilístico, ya que los participantes fueron seleccionados entre los estudiantes que asistían regularmente a clases en el Segundo Año de Educación General Básica. Esta elección se basó en la accesibilidad y en la oportunidad de trabajar con un grupo que formaba parte activa del proceso educativo, lo que permitió aplicar la estrategia psicopedagógica dentro de su entorno habitual de aprendizaje. Este tipo de muestreo resultó pertinente para la investigación, pues facilitó la observación directa, la participación continua de los estudiantes y la obtención de datos reales sobre el impacto de la intervención en el desarrollo de la creatividad.

3.8. Aspectos éticos y rigor científico

Durante el desarrollo de esta investigación, se observaron, analizaron con rigurosidad los principios éticos fundamentales del quehacer científico, con énfasis en la confidencialidad y la protección integral de los participantes. Para ello, se gestionó previamente la autorización formal de la autoridad de la institución educativa, en este caso del Rector (ver anexo 1), adicional a eso carta de consentimiento por parte de la tutora docente del Segundo Año de Educación General Básica garantizando que la participación de los estudiantes y licenciada fuera completamente voluntaria, informada y libre de cualquier tipo de coacción (ver anexo 2). La identidad de los estudiantes fue resguardada en todo momento, asegurando el anonimato a lo largo de todo el proceso investigativo.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Primer Resultado

En este contexto, el presente análisis permitió analizar el resultado del primer objetivo específico que es el diagnóstico del nivel de creatividad presente en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. Para ello, se realizó inicialmente una observación áulica con el fin de conocer el contexto educativo, las metodologías empleadas por la docente y las manifestaciones espontáneas de creatividad en los estudiantes durante las actividades escolares. Esta observación permitió identificar ciertos patrones de comportamiento. Asimismo, se aplicó un Pre-Test utilizando el Test de Torrance de Creatividad Adaptado (ver anexo 4), el cual tiene como finalidad diagnosticar el nivel actual de dichas habilidades en la muestra estudiada, identificando tanto sus fortalezas como sus debilidades, el Test abarca 5 criterios básicos, su escala de valoración es del 1 al 5, donde 1 es mínimo y 5 máximo.

Tabla 2

Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la observación áulica.

Categoría	Ítems de observación	Frecuencia	Observación
Expresiones originales de ideas	Cuenta historias o anécdotas inventadas. Da ideas distintas o pocos comunes al participar. Hace preguntas curiosas sobre lo que aprende.	Frecuente	Los estudiantes suelen exponer ideas imaginativas, comparten anécdotas inventadas y realizan preguntas curiosas durante las actividades.
Desarrollo Personal (Autoestima y Autoconfianza)	Participa con seguridad en actividades escolares, expresando sus ideas sin temor. Reconoce y valora logros personales o académicos. Se muestra dispuesto (a) a asumir retos y responsabilidades nuevas.	Muy frecuente	La mayoría participa con seguridad, expresando sus ideas con confianza y mostrando disposición para asumir nuevos retos.
Juego simbólico y creatividad lúdica	Usa objetos de forma imaginativa (ej: una caja como carro) Inventa juegos, canciones o reglas propias.	Frecuente	La mitad del grupo inventan juegos y utilizan objetos de manera imaginativa, representando situaciones con creatividad.

		Representa personajes o situaciones con gestos o voces.		
Dibujo y creación plástica		Realiza dibujos originales sin copiar. Mezcla colores y formas libremente. Agrega detalles o elementos nuevos a sus trabajos.	Poco frecuente	Solo una parte del grupo produce trabajos originales, pues varios tienden a reproducir modelos sin explorar a fondo su creatividad.
Resolución de problemas		Busca más de una forma para hacer una tarea. Encuentra soluciones simples a pequeñas dificultades. Pide ayuda solo después de intentar resolverlo.	Poco frecuente	Los estudiantes presentan dificultad para generar alternativas y soluciones variadas, pidiendo ayuda sin intentar en varias ocasiones de manera autónoma.
Participación en actividades escolares		Muestra interés al explorar nuevos materiales nuevos. Se entusiasma con actividades que implican crear. Comparte sus ideas con compañeros o docente.	Frecuente	Existe motivación al explorar nuevos materiales, entusiasmo en actividades creativas y disposición para compartir ideas.
Estímulos del entorno del aula		El aula ofrece materiales variados para crear. Hay espacios para exponer trabajos creativos. El docente permite que los estudiantes tomen decisiones en sus actividades.	Poco frecuente	El aula presenta limitados recursos creativos y pocos espacios de exposición, lo cual reduce las oportunidades para la toma de decisiones autónomas.

Nota. Elaboración propia

Los resultados de la observación áulica en Segundo Año de Educación General Básica reflejaron que los estudiantes manifestaron con frecuencia expresiones originales de ideas, demostrando imaginación y disposición para compartir historias inventadas o preguntas curiosas que enriquecieron el aprendizaje. Esta característica evidenció la presencia de un pensamiento creativo activo que favoreció la innovación y la exploración de nuevos saberes. También, se apreció un adecuado nivel de desarrollo personal, pues la mayoría participó con seguridad, confió en sus capacidades y estuvo dispuesta a asumir retos, lo cual fortaleció su autoestima y contribuyó a su desempeño académico.

En cuanto al juego simbólico, se observó que los estudiantes emplearon objetos de manera imaginativa e inventaron juegos o representaciones, lo que denotó creatividad lúdica y flexibilidad cognitiva. Sin embargo, al analizar la expresión artística en el dibujo y la creación plástica, se evidenció menor frecuencia de producciones originales, ya que varios tendieron a reproducir modelos, limitando la exploración libre de colores y formas. Esto se relacionó con la baja capacidad para la resolución de problemas, pues los estudiantes presentaron dificultad para generar alternativas y soluciones autónomas, recurriendo con facilidad a la ayuda docente antes de intentar diferentes posibilidades.

Pese a estas limitaciones, la participación en actividades escolares resultó una fortaleza, ya que existió entusiasmo frente a nuevos materiales y un marcado interés por compartir ideas con sus pares y docentes. No obstante, el entorno del aula no ofreció suficientes recursos ni espacios para exponer trabajos, lo que restringió la autonomía y redujo las oportunidades de potenciar la creatividad. En conjunto, el grupo evidenció bases sólidas para el desarrollo creativo, pero requirió de un mayor estímulo en la experimentación artística, la resolución autónoma de problemas y un ambiente escolar más enriquecedor que facilitara la innovación y la toma de decisiones.

Tabla 3

Sistematización abierta de las respuestas obtenidas del Pre-Test aplicado a los estudiantes.

Estudiante	Fluidez (1-5)	Flexibilidad (1-5)	Elaboración (1-5)	Originalidad (1-5)	Independencia (1-5)	Observaciones
E1	3	2	1	1	2	Ideas básicas, repetitivas, detalle limitado, dependencia de ejemplos del docente
E2	2	2	1	1	2	Bajo nivel de creatividad y autonomía
E3	3	3	2	2	3	Algunas ideas variadas, desarrollo limitado, cierto grado de independencia
E4	2	2	1	1	2	Ideas convencionales, detalle mínimo, dependencia de guías

E5	3	2	1	1	2	Fluidez moderada, poca originalidad, requiere apoyo docente
E6	2	2	1	1	2	Necesita mayor diversidad de ideas y autonomía
E7	3	3	2	2	3	Ideas correctas, poca innovación, muestra cierta independencia
E8	2	2	1	1	2	Desarrollo limitado de ideas y dependencia de indicaciones
E9	3	2	1	1	2	Bajo nivel de originalidad y elaboración, requiere apoyo para pensar autónomamente
E10	3	3	2	2	3	Ideas moderadas, desarrollo limitado, algo de independencia
E11	2	2	1	1	2	Bajo desempeño creativo y dependencia de ejemplos del docente
E12	3	2	1	1	2	Necesita fortalecer originalidad, detalle y autonomía
E13	3	2	1	1	2	Ideas básicas, poco desarrollo, limitada independencia
E14	2	2	1	1	2	Bajo rendimiento creativo, dependientes de instrucciones
E15	4	3	2	2	3	Mejor desempeño relativo, aún limitado, cierta autonomía
E16	3	2	1	1	2	Desempeño promedio, ideas convencionales, necesita apoyo para independencia

E17	3	2	1	1	2	Necesita mejorar originalidad, elaboración y autonomía
E18	2	2	1	1	2	Bajo desarrollo de ideas y dependencia de guía externa
E19	3	2	1	1	2	Nivel medio, ideas convencionales, requiere fortalecimiento de independencia
E20	3	3	2	2	3	Ideas correctas, poco innovadoras, muestra cierto grado de autonomía

Nota. Elaboración propia

Tabla 4

Frecuencia y porcentaje de puntajes de los criterios del Pre-Test aplicado a los estudiantes.

<i>Criterio</i>	<i>Puntaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>(%)</i>
Fluidez	1	0	0%
	2	7	35%
	3	12	60%
	4	1	5%
	5	0	0%
Flexibilidad	1	0	0%
	2	15	75%
	3	5	25%
	4	0	0%
	5	0	0%
Elaboración	1	15	75%
	2	5	25%
	3	0	0%

	4	0	0%
	5	0	0%
Originalidad	1	15	75%
	2	5	25%
	3	0	0%
	4	0	0%
	5	0	0%
Independencia	1	0	0%
	2	15	75%
	3	5	25%
	4	0	0%
	5	0	0%

Nota. Elaboración propia

Los resultados del Pre-Test evidenciaron que la fluidez se ubicó mayormente en un nivel medio, dado que el 60% alcanzó un puntaje de 3, mientras que el 35% se situó en un nivel inferior, lo que reflejó ciertas limitaciones en la continuidad de las ideas. La flexibilidad mostró un predominio en el puntaje 2 con el 75%, lo cual indicó una escasa capacidad para variar respuestas o adaptarse a nuevas situaciones, quedando únicamente un 25% en un nivel medio. Por otra parte, la elaboración se presentó como el criterio más débil, ya que el 75% obtuvo el nivel más bajo, lo que denotó poca profundidad en la construcción de ideas y mínima incorporación de detalles. La originalidad evidenció un comportamiento similar, con un 75% en el puntaje mínimo y un 25% en nivel bajo, lo que sugirió respuestas poco innovadoras y carentes de propuestas creativas. Finalmente, la independencia reflejó un desempeño moderado, dado que el 75% alcanzó el nivel 2 y solo el 25% llegó a un nivel medio, lo que demostró cierta autonomía, aunque todavía limitada.

En conjunto, los resultados pusieron de manifiesto que la mayoría de los estudiantes se concentró en niveles bajos y medios en los diferentes criterios, lo cual resaltó la necesidad de fortalecer la creatividad, la elaboración de ideas y la autonomía en la elaboración de sus actividades.

4.2. Segundo Resultado

Para dar cumplimiento al segundo objetivo que es la Modelación de las fases, metodologías y recursos didácticos de la estrategia didáctica de la estrategia psicopedagógica orientada a la estimulación de la creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica. Se consideró fundamental realizar una revisión teórica que respalde el diseño de una estrategia psicopedagógica innovadora para la fomentación de la creatividad, también una entrevista semiestructurada a la docente tutor y finalmente validación de la estrategia psicopedagógica por expertos en el área.

Está fundamentación permitió comprender los aportes de diferentes teorías y autores en relación con el tema antes mencionado. A continuación, se presenta una tabla que resume las principales bases teóricas que orientan esta investigación, detallando sus propósitos, enfoques metodológicos, aportes y la manera en que cada una contribuye al diseño de la estrategia psicopedagógica planteada.

Tabla 5

Revisión teórica de autores.

Autor(es)	Objetivo	Metodología	Resultados	Conclusión
(Amanqui et al., 2023)	Definir creatividad y su relevancia en el aprendizaje.	Revisión teórica y análisis conceptual.	La creatividad permite a los estudiantes construir conocimiento de manera activa y crítica, siendo competencia clave del siglo XXI.	La creatividad es una habilidad cognitiva y emocional que puede desarrollarse mediante estrategias educativas adecuadas.
Sternberg & Karami (2022)	Conceptualizar creatividad como proceso de generación de ideas novedosas y apropiadas.	Investigación teórica basada en modelos cognitivos de creatividad.	La creatividad se define como producción de ideas nuevas y adecuadas al contexto.	La creatividad no es solo un rasgo individual, sino una habilidad que puede potenciarse con intervención educativa.
Chamorro et al. (2024)	Describir las características de la creatividad.	Revisión bibliográfica y análisis de estudios previos.	Originalidad, fluidez, flexibilidad y sensibilidad son rasgos fundamentales de la creatividad.	La identificación de estas características permite diseñar estrategias pedagógicas que las potencien.

Bernabéu-Brotóns & Peña (2021)	Analizar relación entre creatividad, rendimiento académico y funciones ejecutivas.	Estudio correlacional en estudiantes.	La creatividad se relaciona positivamente con el rendimiento académico y funciones ejecutivas.	Fomentar la creatividad contribuye al desarrollo integral y desempeño académico de los estudiantes.
Fiallos López et al. (2023)	Evaluar impacto de estrategias pedagógicas en pensamiento creativo.	Investigación aplicada con intervención educativa.	Estrategias orientadas al pensamiento creativo fortalecen motivación, participación activa y compromiso del estudiante.	La creatividad es una herramienta esencial para lograr una educación transformadora.
Rojas Parcco (2022)	Determinar efectividad de programas estructurados en creatividad infantil.	Programa “Despertando la creatividad” aplicado a niños de 4 años.	Incremento significativo de niveles de creatividad tras intervención.	Las intervenciones estructuradas pueden potenciar la creatividad desde edades tempranas.
(Gardner, 1983, como se citó en Pérez-Campoverde et al., 2024)	Presentar la Teoría de las Inteligencias Múltiples y su relación con la creatividad.	Investigación teórica basada en análisis de habilidades cognitivas múltiples.	La creatividad se manifiesta a través de distintos tipos de inteligencia: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista.	Comprender la creatividad como fenómeno diverso permite aplicar estrategias pedagógicas que potencien distintas formas de expresión y resolución de problemas según las habilidades de cada estudiante.
(Torrance, 1966, citado en Pumacahua & Albiño, 2024)	Evaluar creatividad mediante pruebas de pensamiento creativo.	Test de Torrance de Pensamiento Creativo (TTCT).	La creatividad se manifiesta en originalidad, fluidez y flexibilidad.	El TTCT permite identificar dimensiones fundamentales de la creatividad en contextos educativos.
Rogers (1961)	Analizar creatividad desde enfoque humanista.	Revisión teórica y análisis del rol afectivo en aprendizaje.	La creatividad florece en un ambiente de aceptación y empatía.	El entorno afectivo es clave para la expresión creativa del estudiante.
Maslow (1943)	Relacionar autorrealización con creatividad.	Teoría humanista del desarrollo personal.	La creatividad se expresa plenamente cuando necesidades básicas y	La autorrealización es condición necesaria para la expresión creativa.

			psicológicas están satisfechas.	
Espinoza Arroyo & García Espinoza (2024)	Evaluar impacto de arteterapia como estrategia psicopedagógica.	Investigación aplicada con intervención artística en niños de 3 años.	Uso de arteterapia incrementa significativamente niveles de creatividad.	Estrategias psicopedagógicas bien planificadas potencian el pensamiento divergente y la producción de ideas originales.
Rossini Velarde & Carcausto (2025)	Analizar impacto de estrategias innovadoras como gamificación y trabajo por proyectos.	Investigación aplicada en contexto educativo.	Estrategias innovadoras aumentan creatividad cuando acompañadas de planificación psicopedagógica.	La planificación psicopedagógica es clave para el desarrollo del potencial creativo.

Nota. Elaboración propia.

El análisis de los autores revisados evidenció que la creatividad constituye una competencia integral que combina aspectos cognitivos, emocionales y sociales, y que puede desarrollarse activamente en el contexto educativo. Amanqui et al. (2023) y Sternberg & Karami (2022) destacan que la creatividad no solo se entiende como un rasgo individual, sino como un proceso que permite a los estudiantes construir conocimiento de manera crítica y contextualizada. Chamorro et al. (2024) complementan esta visión al identificar sus características esenciales: originalidad, fluidez, flexibilidad y sensibilidad, rasgos que orientan el diseño de estrategias pedagógicas efectivas.

Por otro lado, los estudios de Bernabéu-Brotóns & Peña (2021) y Fiallos López et al. (2023) evidencian la relación positiva entre creatividad, rendimiento académico y funciones ejecutivas, señalando que intervenciones educativas que fomenten el pensamiento creativo también fortalecen la motivación y la participación del estudiante. Intervenciones estructuradas, como la propuesta por Rojas Parcco (2022), demuestran que programas específicos pueden potenciar significativamente la creatividad desde edades tempranas.

Desde un enfoque cognitivo y psicopedagógico, la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983, como se citó en Pérez-Campoverde et al., 2024) permite comprender la creatividad como un fenómeno diverso, manifestado a través de distintas habilidades y expresiones. Asimismo, la aplicación de estrategias psicopedagógicas innovadoras, como la arteterapia o la gamificación (Espinoza Arroyo & García Espinoza, 2024; Rossini Velarde & Carcausto, 2025),

evidencia que la planificación educativa intencional y contextualizada potencia el pensamiento divergente y la producción de ideas originales.

Los enfoques humanistas de Rogers (1961) y Maslow (1943) resaltan que la creatividad se desarrolla plenamente en entornos afectivos seguros, empáticos y que favorezcan la autorrealización. En conjunto, estas evidencias permiten concluir que la creatividad es una competencia multidimensional, que se fortalece mediante estrategias pedagógicas planificadas, entornos motivadores y la atención integral a las necesidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes.

Tabla 6

Sistematización abierta de las respuestas obtenidas en la entrevista semiestructurada a la docente de Segundo Año de EGB.

Categoría	Subcategoría	Pregunta	Respuesta
Fluidez verbal	Generación de ideas	¿Los estudiantes proponen varias ideas diferentes cuando se les presenta una actividad o situación que requiere una solución creativa?	La mayoría de los estudiantes en las actividades proponen diferentes ideas cuando se les presenta una situación creativa, como inventar un final distinto para un cuento. Unos pocos se quedan pensando sin decidirse rápidamente.
Originalidad	Respuestas poco comunes	¿Los estudiantes dan respuestas originales o poco habituales que se diferencian de sus compañeros?	En las clases, algunos estudiantes dan respuestas poco comunes que se diferencian de sus compañeros, sorprendiendo con propuestas originales. Sin embargo, la mayoría repite ideas tradicionales.
Flexibilidad	Cambio de enfoque	¿Los estudiantes enriquecen sus producciones (dibujos, historias, juegos, construcciones) con detalles no solicitados pero creativos?	Durante los trabajos en clase, varios estudiantes enriquecen sus producciones con dibujos, colores o detalles adicionales. Otros cumplen solo con lo solicitado, sin añadir algo propio

Sensibilidad ante problemas	Identificación de situaciones	¿Los estudiantes identifican problemas del entorno escolar (materiales, relaciones, organización) y sugieren formas de resolverlos?	En la rutina escolar, los estudiantes identifican problemas sencillos como la falta de materiales o el desorden del aula, y sugieren soluciones prácticas como compartir o colaborar. Algunos no logran plantear propuestas claras.
Imaginación	Creación de fantasía	¿Los estudiantes crean personajes, lugares o historias imaginarias al realizar actividades libres o dirigidas?	La mayoría de los niños en actividades libres crean personajes, lugares o historias de fantasía. Unos pocos prefieren copiar ideas de cuentos o ejemplos dados.
Curiosidad	Preguntas espontáneas	¿Los estudiantes integran elementos humorísticos de manera espontánea y creativa durante las actividades académicas o lúdicas?	En medio de las clases, varios estudiantes hacen preguntas espontáneas que muestran interés por aprender más. Incluso algunos integran comentarios divertidos que hacen la actividad más dinámica.
Redefinición	Usos alternativos	¿Los estudiantes hacen preguntas que van más allá de lo explicado, demostrando interés por conocer o explorar más?	En actividades prácticas, algunos estudiantes proponen nuevos usos para los materiales, como transformar hojas en aviones o bloques en figuras distintas. Otros los usan de manera tradicional.
Pensamiento divergente	Propuestas múltiples	¿Los estudiantes sugieren nuevas formas de usar materiales u objetos del aula en actividades distintas a las previstas?	En los trabajos grupales, un grupo de estudiantes sugiere diferentes formas de resolver la misma actividad, mostrando apertura y creatividad. Sin embargo, otros plantean una sola idea y se quedan con ella.
Desarrollo Personal	Independencia Autoestima Autoconfianza	¿Los estudiantes demuestran capacidad para actuar por sí mismos, se valoran positivamente y confían en sus habilidades al enfrentar retos o tomar decisiones?	En la jornada diaria, la mayoría de los estudiantes trabaja con independencia y demuestra confianza en lo que hace, como leer en voz alta o resolver tareas solos. Algunos requieren

Nota. Elaboración propia.

Los resultados de la entrevista a la docente reflejaron que, la mayoría de los estudiantes proponen diferentes ideas al realizar actividades, lo cual se observó iniciativa y deseo de participar en clase. No obstante, algunos se quedan pensando o no logran responder de inmediato, lo que muestra que aún requieren apoyo para expresarse con seguridad.

Por otro lado, se observa que pocos estudiantes ofrecieron respuestas originales y poco comunes, diferenciándose de sus compañeros. En cambio, la mayoría recurrieron a ideas ya conocidas, lo cual indica que la creatividad todavía se encuentra en un proceso de formación que necesita ser estimulada en las actividades diarias.

Asimismo, en el criterio de flexibilidad se apreció que varios estudiantes enriquecen sus producciones con detalles adicionales, como colores, dibujos o adornos creativos. Sin embargo, otros cumplen únicamente con lo solicitado, lo que limita la posibilidad de mostrar mayor iniciativa y de mejorar sus trabajos con aportes propios.

En cuanto a la sensibilidad ante problemas, los estudiantes lograron identificar situaciones del aula como el desorden o la falta de materiales, proponiendo soluciones simples y prácticas. A pesar de ello, algunos niños presentan dificultades para dar alternativas claras, lo que evidenció la necesidad de fortalecer esta capacidad con actividades guiadas.

De igual manera, la imaginación se reflejó en la mayoría de los estudiantes, quienes crean personajes, lugares e historias de fantasía durante las actividades libres o dirigidas. Sin embargo, una parte menor prefirieron copiar ideas conocidas, lo que demuestra que aún necesitan estímulos para desarrollar su creatividad y confianza al imaginar.

Además, se evidenciaron que varios estudiantes realizan preguntas espontáneas y comentarios que enriquecen las clases, demostrando curiosidad e interés por aprender más. No obstante, otros permanecieron en silencio, lo cual señala que se debe fomentar la participación de todos para mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y activo.

Por otra parte, algunos estudiantes propusieron usos alternativos para los materiales del aula, mostrando creatividad y capacidad de redefinición. En contraste, otros utilizaron los recursos de manera convencional, sin explorar nuevas posibilidades, lo que indica la necesidad de promover la innovación en las actividades escolares.

En lo referente al pensamiento divergente, un grupo de estudiantes sugiere diversas formas de resolver las tareas, lo que refleja apertura y creatividad en sus respuestas. Sin embargo, otros se limitan a una sola idea, lo que restringe la posibilidad de explorar diferentes soluciones ante un mismo reto.

Finalmente, en el ámbito del desarrollo personal se observa que la mayoría de los estudiantes trabaja con independencia y confianza en sus capacidades, participando activamente en las actividades. Aun así, algunos requieren apoyo constante del docente, lo que evidencia que la autonomía y la autoconfianza todavía deben reforzarse en el grupo.

Tabla 7

Validación de la Estrategia Psicopedagógica por expertos en el área.

<i>Criterios</i>	<i>Descripción</i>	<i>Ponderación</i>	<i>Puntuación Evaluador 1</i>	<i>Puntuación Evaluador 2</i>	<i>Puntuación Evaluador 3</i>
Relevancia del Problema	La propuesta responde a una necesidad real identificada en la investigación y justificada con datos.	10%	5	5	5
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos están bien formulados, son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo definido.	10%	5	5	5
Fundamentación Teórica	La propuesta está sustentada en teorías y enfoques sobre La Creatividad y habilidades creativas	10%	5	5	5

	(Expresión Plástica, Narrativa y emociones, Expresión corporal, Dramatización creativa, autoexpresión visual, pensamiento divergente, juego imaginativo, expresión musical y corporal, creatividad tridimensional, diseño y presentación creativa)					
Pertinencia de las Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de las áreas planteadas, a través de la estrategia psicopedagógica.	15%	5	5	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideran los recursos materiales, humanos y temporales para la ejecución del programa.	15%	5	5	5	
Indicadores de Evaluación	Se incluyen criterios claros y medibles para evaluar el impacto de la propuesta.	10%	5	5	5	
Sostenibilidad para la propuesta	Se presentan mecanismos para el fortalecimiento de la creatividad, una vez finalizado la estrategia psicopedagógica.	10%	5	5	5	

Redacción y Presentación	El documento es claro, bien estructurado y con redacción académica adecuada.	10%	5	5	5
Innovación	La propuesta presenta elementos novedosos en la metodología de intervención.	10%	5	5	5
Total, Puntuación		100%	45/50	45/50	45/50

Nota. Elaboración propia.

La propuesta basada en nueve criterios clave, cada uno con una ponderación específica suma un total de 100%. Para lo cual obtuvo la máxima puntuación en todos los criterios evaluados, alcanzando un total de 45 puntos sobre 50 posibles, lo que representa un desempeño sobresaliente (90%) en la valoración global.

Los criterios abarcan aspectos fundamentales para la calidad de una propuesta: relevancia del problema, claridad y coherencia de los objetivos, fundamentación teórica, pertinencia de las estrategias, viabilidad de la implementación, indicadores de evaluación, sostenibilidad, redacción y presentación, e innovación.

La calificación máxima en cada apartado indica que la propuesta es sólida, pertinente y bien fundamentada, con objetivos claros, estrategias adecuadas, recursos bien considerados y una estructura innovadora. También, se destaca la claridad en la redacción y la inclusión de mecanismos para la sostenibilidad y evaluación del impacto.

El análisis evidenció que la propuesta cumple de manera integral con los estándares de calidad establecidos, pues se sustenta en una base teórica y metodológica sólida, mantiene coherencia en su desarrollo y demuestra viabilidad en su aplicación. Además, incorpora un componente de originalidad que enriquece su valor académico y práctico. Aunque se reconocen pequeños aspectos susceptibles de mejora, estos no comprometen la calidad alcanzada ni desvirtúan la excelencia del trabajo presentado.

El análisis integral permitió corroborar que la estrategia psicopedagógica diseñada para fomentar la creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica se encuentra sólidamente fundamentada en teorías contemporáneas y en hallazgos empíricos que

destacan la relevancia de la fluidez, originalidad, flexibilidad e independencia en el desarrollo creativo. La información recogida por la docente mostró que los estudiantes ya manifiestan estas capacidades de manera inicial, lo que justifica la pertinencia de una intervención planificada que potencie sus habilidades en contextos cotidianos de aula. Asimismo, la validación de expertos evidenció que la propuesta no solo es coherente y viable, sino también innovadora y sostenible, lo cual asegura que las actividades planteadas puedan implementarse con éxito, fortaleciendo tanto la dimensión cognitiva como la socioemocional de los estudiantes.

4.3. Tercer Resultado

Para dar cumplimiento al tercer objetivo Implementación de la estrategia psicopedagógica en el aula de Segundo Año de EGB, se aplicó las actividades relacionadas a la fomentación de la creatividad a los estudiantes.

El desarrollo de la creatividad en estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica constituye un proceso fundamental que requiere la integración de condiciones afectivas, metodológicas y cognitivas apropiadas. La presente estrategia psicopedagógica se fundamenta en los enfoques de la psicología humanista de Rogers (1969), la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1972) y la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (2006), con el propósito de ofrecer un abordaje integral y lúdico que estimule la imaginación, la expresión artística y el pensamiento divergente en los estudiantes.

La propuesta se estructura en diez sesiones distribuidas en cinco semanas, diseñadas para potenciar diferentes formas de expresión creativa: plástica, corporal, musical, narrativa y tridimensional. Cada actividad ha sido planificada con base en los principios del aprendizaje significativo, promoviendo la autoexpresión, la resolución de problemas y la participación activa en el aula. De esta manera, la estrategia no solo busca fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, sino también promover la autoestima, la curiosidad y la iniciativa, creando un ambiente seguro para explorar ideas sin temor al error (ver anexo 11).

Asimismo, esta estrategia responde a la necesidad educativa actual de fomentar la creatividad como herramienta para el desarrollo integral del estudiante. A través de dinámicas lúdicas, recursos didácticos variados y actividades colaborativas, se pretende que los estudiantes reconozcan sus potencialidades creativas y aprendan a aplicarlas en situaciones cotidianas y escolares, fortaleciendo así su pensamiento crítico y su capacidad de innovación.

4.4. Cuarto Resultado

Con el fin de dar cumplimiento al último objetivo, que se centró en la valoración del impacto de la estrategia psicopedagógica en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, se procedió a la aplicación de un postest. Este instrumento permitió medir de manera objetiva los avances alcanzados, evidenciando resultados positivos que reflejan un fortalecimiento significativo de las habilidades creativas en los participantes, lo que confirma la efectividad de la intervención implementada.

Tabla 8

Sistematización abierta de las respuestas obtenidas del Post-Test aplicado a los estudiantes.

Estudiante	Fluidez (1-5)	Flexibilidad (1-5)	Elaboración (1-5)	Originalidad (1-5)	Independencia (1-5)	Observaciones
E1	3	3	2	2	3	Muestra más ideas variadas, con cierto nivel de autonomía.
E2	3	3	2	2	3	Mayor iniciativa, menor dependencia del docente.
E3	4	3	3	3	4	Ideas más creativas y originales, evidencia independencia.
E4	3	3	2	2	3	Propone alternativas, aunque aún requiere guía.
E5	4	3	3	3	3	Muestra fluidez y originalidad moderada, con autonomía creciente.
E6	3	3	2	2	3	Aporta ideas propias, con menor

						dependencia externa.
E7	4	4	3	3	4	Ideas innovadoras y mayor seguridad en sus respuestas.
E8	3	3	2	2	3	Participa con mayor independencia y variedad de ideas.
E9	3	3	2	2	3	Mejor nivel de elaboración y autonomía que en el pretest.
E10	4	3	3	3	4	Expone ideas más claras, con creatividad aceptable.
E11	3	3	2	2	3	Muestra más confianza y menor dependencia docente.
E12	4	3	3	3	3	Mejora en originalidad y elaboración.
E13	3	3	2	2	3	Desarrolla ideas con más detalle y cierta autonomía.
E14	3	3	2	2	3	Incremento en fluidez y flexibilidad.
E15	4	4	3	3	4	Buen desempeño, con ideas novedosas y seguridad.

E16	3	3	2	2	3	Presenta avances en independencia y creatividad.
E17	4	3	3	3	3	Aporta propuestas originales con más detalle.
E18	3	3	2	2	3	Ideas más elaboradas, menos dependiente del docente.
E19	4	3	3	3	4	Presenta autonomía y originalidad destacables.
E20	4	4	3	3	4	Propone soluciones creativas y evidencia independencia.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9

Frecuencia y porcentaje de puntajes de los criterios del Post-Test aplicado a los estudiantes.

<i>Criterio</i>	<i>Puntaje</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Fluidez	1	0	0%
	2	0	0%
	3	11	55%
	4	9	45%
	5	0	0%
Flexibilidad	1	0	0%
	2	0	0%

	3	17	85%
	4	3	15%
	5	0	0%
Elaboración	1	0	0%
	2	12	60%
	3	8	40%
	4	0	0%
	5	0	0%
Originalidad	1	0	0%
	2	0	0%
	3	11	55%
	4	9	45%
	5	0	0%
Independencia	1	0	0%
	2	0	0%
	3	14	70%
	4	6	30%
	5	0	0%

Nota. Elaboración propia.

Se aplicó el Post Test de Torrance Adaptado a 20 estudiantes de Segundo Año de EGB, dando como resultados los siguientes hallazgos en cada uno de los criterios evaluados

En el criterio de Fluidez, se evidenció que el 55% de los estudiantes alcanzó un puntaje de 3, mientras que el 45% obtuvo un puntaje de 4. Esto refleja que la mayoría presenta un nivel intermedio - alto en la generación de ideas, mostrando cierta soltura para producir respuestas diversas ante las consignas planteadas.

Respecto a la Flexibilidad, el 85% de los estudiantes alcanzó un puntaje de 3, mientras que el 15% se ubicó en el puntaje 4. Este resultado sugiere que la gran mayoría demuestra capacidad

para adaptarse a diferentes categorías de pensamiento, aunque aún con predominio de un nivel intermedio.

En cuanto a la Elaboración, el 60% de los evaluados obtuvo un puntaje de 2 y el 40% alcanzó un puntaje de 3. Esto indica que, aunque los estudiantes logran ampliar o detallar sus ideas, todavía presentan limitaciones en la profundidad y riqueza de sus producciones creativas.

En el criterio de Originalidad, los resultados muestran que el 55% de los estudiantes obtuvo un puntaje de 3, mientras que el 45% alcanzó un puntaje de 4. Esto demuestra que los participantes presentan niveles adecuados de singularidad en sus respuestas, con una proporción importante que logra plantear ideas menos convencionales y más creativas.

Finalmente, en el criterio de Independencia, el 70% de los estudiantes alcanzó un puntaje de 3 y el 30% se ubicó en el puntaje 4. Estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes posee un nivel aceptable de autonomía al momento de generar sus respuestas, con un grupo significativo que se distingue por mayor seguridad y autodirección en su producción.

En conclusión, los resultados del Post Test muestran que la aplicación de la estrategia psicopedagógica tuvo un impacto favorable en el desarrollo de la creatividad, consolidando mejoras notables en los criterios de Fluidez, Originalidad e Independencia, y alcanzando progresos importantes, aunque aún en proceso de fortalecimiento, en la Elaboración.

4.5. Discusión

La discusión de los resultados confirma que la creatividad, entendida como una competencia integral que combina dimensiones cognitivas, emocionales y sociales (Amanqui et al., 2023; Sternberg & Karami, 2022), se manifestó inicialmente en los estudiantes como un potencial en construcción. El diagnóstico manifestó que, aunque existían fortalezas en autoestima, autoconfianza y participación, predominaban debilidades en originalidad, elaboración y autonomía, lo cual coincide con lo planteado por Chamorro et al. (2024), quienes destacan que la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad constituyen rasgos esenciales de la creatividad que requieren estímulos pedagógicos constantes para consolidarse.

En este sentido, la validación del diseño psicopedagógico resultó coherente con las teorías revisadas, ya que no solo integró los aportes de la psicología cognitiva y humanista, sino que también coincidió con lo señalado por Bernabéu-Brotóns & Peña (2021) y Fiallos López et al.

(2023), quienes demostraron que fomentar la creatividad en el ámbito escolar favorece tanto el rendimiento académico como el fortalecimiento de las funciones ejecutivas y la motivación estudiantil. De igual manera, la propuesta se nutrió de enfoques prácticos como los de Rojas Parcco (2022), quien evidenció que los programas estructurados incrementan significativamente la creatividad desde edades tempranas, lo que justifica la pertinencia de la estrategia aplicada en este contexto.

La implementación de la estrategia, fundamentada en referentes como Rogers (1969), Piaget (1972) y Gardner (2006), propició un ambiente de aprendizaje seguro, lúdico y diverso que estimuló el pensamiento divergente y la expresión artística. Tal como sostienen Rogers (1961) y Maslow (1943), la creatividad florece en entornos afectivos de aceptación y autorrealización; este principio se corroboró en los avances del grupo, ya que los estudiantes mostraron mayor independencia y confianza al proponer soluciones creativas, así como un incremento notorio en la fluidez y la originalidad.

Los resultados del Post-Test evidenciaron un progreso sostenido en todos los criterios, aunque con diferencias de magnitud. La fluidez y la originalidad alcanzaron niveles intermedios y altos, lo cual se explica porque estas habilidades responden con rapidez a experiencias abiertas y expresivas, como lo sostienen Espinoza Arroyo y García Espinoza (2024) y Rossini Velarde & Carcausto (2025), quienes comprobaron que estrategias innovadoras como la arteterapia y la gamificación potencian el pensamiento divergente y la producción de ideas originales. Sin embargo, la elaboración se mantuvo como el criterio más débil, pues, de acuerdo con los resultados, los estudiantes aún presentan dificultades para enriquecer y detallar sus producciones. Esto se relaciona con lo planteado por Gardner (1983, citado en Pérez-Campoverde et al., 2024), quien concibe la creatividad como un fenómeno diverso que requiere tiempo, práctica y múltiples formas de expresión para consolidarse. En conclusión, los cuatro resultados se relacionan de manera consistente: el diagnóstico inicial permitió identificar las necesidades; la validación teórica y de expertos aseguró la pertinencia de la estrategia; la implementación generó un ambiente favorable para la creatividad; y el post-test confirmó mejoras significativas en la mayoría de los criterios. Así, los hallazgos respaldan la hipótesis de que un entorno pedagógico intencional y afectivo, sustentado en fundamentos teóricos sólidos, potencia el desarrollo creativo de los estudiantes. No obstante, también evidenciaron que el criterio de elaboración requiere continuidad y un trabajo más específico para alcanzar un equilibrio integral en todas las áreas de la creatividad.

5. CONCLUSIONES

A partir de la investigación realizada se plantea las siguientes conclusiones:

El diagnóstico inicial evidenció que los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica presentaban niveles bajos e intermedios de creatividad, particularmente en los criterios de elaboración, originalidad e independencia, lo que reflejó la necesidad de implementar acciones psicopedagógicas que fortalezcan estos criterios.

La modelación de la estrategia psicopedagógica permitió integrar fases, metodologías y recursos didácticos sustentados en enfoques teóricos contemporáneos y validados por expertos, quienes destacaron su pertinencia, coherencia y viabilidad. Esto garantizó una propuesta sólida e innovadora orientada a potenciar el pensamiento divergente y la expresión creativa en diferentes ámbitos.

La implementación de la estrategia psicopedagógica en el aula favoreció un entorno dinámico, participativo y seguro, donde los estudiantes exploraron diversas formas de expresión artística, narrativa, corporal y musical. Estas actividades no solo estimularon la imaginación, sino que también contribuyeron al fortalecimiento de la autoconfianza y la autonomía, elementos claves para el desarrollo integral.

La valoración del impacto mediante el postest demostró mejoras significativas en fluidez, originalidad e independencia, así como progresos en flexibilidad y elaboración. Estos resultados confirmaron la efectividad de la estrategia psicopedagógica, evidenciando que su aplicación contribuyó al desarrollo de la creatividad y a la consolidación de aprendizajes significativos en los estudiantes.

6. RECOMENDACIONES

De acuerdo con la investigación se recomienda lo siguiente:

Es recomendable que las instituciones educativas realicen diagnósticos periódicos sobre las necesidades creativas de los estudiantes, aplicando instrumentos adaptados a su contexto y nivel educativo, con el objetivo de diseñar intervenciones personalizadas que respondan de manera efectiva a las características y potencialidades de cada estudiante.

Es fundamental que los docentes integren de manera coherente fases, metodologías y recursos didácticos fundamentados en teorías contemporáneas validadas por expertos, garantizando la pertinencia y efectividad de las estrategias psicopedagógicas implementadas en el aula.

Se sugiere promover ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y seguros, que permitan a los estudiantes explorar diversas formas de expresión artística, narrativa, corporal y musical, fortaleciendo su imaginación, autoconfianza y autonomía, aspectos esenciales para su desarrollo integral.

Es imprescindible realizar un seguimiento constante del impacto de las estrategias aplicadas mediante instrumentos de evaluación como postest o registros observacionales, con el fin de medir mejoras significativas en fluidez, originalidad, independencia, flexibilidad y elaboración, asegurando así la consolidación de aprendizajes significativos.

Se recomienda la capacitación continua de los docentes en técnicas, estrategias y recursos orientados a estimular la creatividad, fomentando la innovación educativa y favoreciendo un desarrollo integral y sostenido de los estudiantes en diversos ámbitos del conocimiento y la expresión personal.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Navarro, M. R., & Álvarez Navarro, R. E. (2020). *El juego en el desarrollo del pensamiento creativo para niños de 5 años* (Proyecto de investigación, p. 45). Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/62801>
- Andrade-Lucas, D., y Fernández-Ferrín, C. (2024) El dibujo libre como técnica grafoplástica para estimular el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza* 2024; 4(6): e547. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(6\)547](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(6)547)
- Arcos Aguilar, M. A., & Game Varas, C. (2024). *Rol docente para el desarrollo de estrategias metodológicas innovadoras y multidisciplinarias en la expresión oral*. *Revista Sinapsis*, 25(2), 30–37. <https://doi.org/10.37117/s.v25i2.1127>
- Arteaga Tubay, G. M., & Mendoza Moreira, F. S. (2024). Los instrumentos de evaluación creativa y su aporte en el aprendizaje del estudiantado en Educación General Básica: The instruments of creative evaluation and their contribution to the learning of students in Basic General Education. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 9(1), 36–50. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i1.5704>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Baque-Reyes, G., & Portilla-Faican, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2632/html>
- Berrú Torres, P., Pardo Romero, S. del R., Gordillo Salas, D. Y., Escaleras Encarnación, V. E., Vega Lanchi, M. M., Camacho Castillo, B. del R., & Merino Abad, M. M. (2023). Estrategias docentes para integrar inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje. *Revista Invecom*, 5(1), 1–13. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n1/2739-0063-ric-5-01-e501012.pdf>
- Blázquez, E., & Marín, V. I. (2021). Perspectivas docentes sobre uso y efectividad de recursos TIC para promocionar el aprendizaje colaborativo, la creatividad y el espíritu

- emprendedor. *RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, (11), 69–84. <https://doi.org/10.6018/riite.440261>
- Caeiro, M. & Fuentes, S. (2024). Despertando sensaciones: experiencias artísticas multisensoriales para aprender a conectar con la infancia. *Apotheke*. https://www.researchgate.net/publication/384933591_Despertando_sensaciones_experiencias_artisticas_multisensoriales_para_aprender_a_conectar_con_la_infancia
- Carvalho, X., Fernández, P., Martínez, A., & Rivera, C. (2021). *Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula: un estudio meta-analítico*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/361018718>
- Cedeño, M. (2024). *Juegos lúdicos en el desarrollo de la creatividad del estudiante de básica elemental: guía didáctica para educadores* [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. <https://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/77025>
- Chamorro-Troncos, C., Sainz-Gómez, M., Bermejo-García, R., Ruiz-Melero, M., (2024). PIC- Potenciando Ideas Creativas: Una propuesta educativa para el desarrollo de la creatividad. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 15-28. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.2.2213>
- Chávez, J., & Chávez, M. (2025). La lúdica como una estrategia didáctica para una educación inclusiva e intercultural en estudiantes de 5to año de educación básica en la Unidad Educativa Yaguachi. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 12811–12833. <https://www.researchgate.net/publication/390347195>
- Chela, O., Holguín, H., Galeas, L., & Moncayo, P. (2023). Las implicaciones de las estrategias didácticas lúdicas en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas de 2 a 3 años. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(1), 31–42. <https://www.researchgate.net/publication/382643489>
- Fernández, M. (2023). *La UNESCO advierte sobre la falta de pensamiento crítico y creatividad en los currículos*. <https://r24n.com/contenido/195600/la-unesco-advierte-sobre-la-falta-de-pensamiento-critico-y-creatividad-en-los-cu>
- Fernández, M., Ramos, J., & Torres, L. (2023). Ambientes creativos e innovación pedagógica en entornos escolares. *Revista Educare*, 27(1), 45–59. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/educare/article/view/17256>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020). *Un entorno seguro de aprendizaje* (paquete de actividades). https://www.unicef.org/sites/default/files/2020-11/EVAC-Safe-to-Learn-Activity-Pack_SP.pdf
- Franco Rivadeneira, J. E., Cabezas Vila, M. E., Carranza Cusme, S. R., & Chamorro Palacios, F. N. (2023). *La pedagogía humanista para promover la educación inclusiva en el contexto educativo de educación superior*. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 2250–2266. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3402>
[revistas.itecsur.edu.ec.es.scribd.comresearchgate.netdominiodelasciencias.com+1es.scribd.com+1](https://revistas.itecsur.edu.ec/es.scribd.comresearchgate.netdominiodelasciencias.com+1es.scribd.com+1)
- García, G., Vélez, M., Franco, C., & Ormaza, M. (2020). *Pedagogía activa y su impacto en las competencias emocionales de los estudiantes*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1). <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.870>
- González Zaruma, L. N. (2024). *Pensamiento creativo en el profesorado: un reto en la formación docente*. Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/29340>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Javeriana. (2022). *Elementos que favorecen e inhiben la creatividad en la producción escrita de fábulas* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional PUJ. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/38992>
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. [Una teoría de la motivación humana]. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Medford Bryam, M. (2024). *La pedagogía del ser en la atención a la diversidad*. Holon, 7. https://www.researchgate.net/publication/387214972_PEDAGOGIA_DEL_SER_EN_LA_ATENCION_A_LA_DIVERSIDAD researchgate.net+1researchgate.net+1

- Medina Bustamante, S. M. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *INNOVA Research Journal*, 6(2), 62–76.
<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1663>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica*.
<https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/reglamento-LOEI-2023.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023, 3 de octubre). *Ministerio de Educación promueve la capacitación de docentes con enfoque STEAM: Innovación y Creatividad en el Aula*.
<https://educacion.gob.ec/ministerio-de-educacion-promueve-la-capacitacion-de-docentes-con-enfoque-steam-innovacion-y-creatividad-en-el-aula/>
- Moncayo, H., Martínez, K., Alulima, L., & Mena, M. (2023). La expresión plástica en el desarrollo de las emociones en niños de educación inicial. *Polo del Conocimiento*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6174>
- Moreira Chavesta, K. D., & Cedeño Tuárez, L. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica, subnivel superior, en la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar” del Cantón Junín. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3248-3270.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9658
- Muñoz, L. (2024). *Alerta con la educación: necesitamos un país con pensamiento creativo*.
<https://www.infobae.com/peru/2024/06/28/alerta-con-la-educacion-necesitamos-un-pais-con-pensamiento-creativo/>
- Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*.
<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

- Narvaez, M. (2023). *Técnicas de recolección de datos: Qué son y cuáles existen*.
<https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recoleccion-de-datos/>
- Nasimba Loya, A. G., García Narváez, P. A., & Ojeda Ojeda, J. J. (2023). Impacto de las estrategias educativas basadas en las inteligencias múltiples en estudiantes universitarios. *Revista Invecom*, 5(2), 14–28. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n2/2739-0063-ric-5-02-e502069.pdf>
- OCDE (2024), *Resultados PISA 2022 (Volumen III): Mentes creativas, escuelas creativas*. PISA, Publicaciones de la OCDE. <https://inee.educacion.es/2024/06/18/resultados-de-pensamiento-creativo-de-pisa-2022-informe-espanol/>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2023). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: Educación de calidad*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (1990). *Proyecto principal de educación en América Latina y el Caribe*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116194_spa
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (1994). *Declaración de Salamanca y marco de acción sobre necesidades educativas especiales*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000098427>
- Peña Canales, E. L., Astocaza Canchari, B. I., Peña Canales, S. B., & Parra Carhuas, O. H. (2023). Competencia didáctica, recursos tecnológicos en el desarrollo de la creatividad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5731-5745. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4880
- Peña, LNZ, Flores, AAS, Saldaña, GCG, Vela, HARF, Rojas, AEL, & Ríos, LAA (2024). Aprendizaje basado en proyectos: una estrategia eficaz para mejorar el pensamiento crítico en las universidades. *Revista De Gestão Social E Ambiental*, 18 (12), e09847. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n12-120>
- Pérez-Campoverde, M. F., Velastegui-Hernández, D. C., Velastegui-Hernández, R. S., & Mayorga-Ases, L. A. (2024). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(1), 199–211. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9314987.pdf>

- Pérez-Juárez, M. Á., González-Ortega, D., & Aguiar-Pérez, J. M. (2024). *Distracciones digitales y creatividad en estudiantes de ingeniería*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2402.05249>
- Pinargote-Pisco, Y. D. R., Calderón-Alcívar, C. E., Arteaga-Briones, G. J., Macías-Zambrano, C. P., Morales-Intriago, E. A., & Barcia-Briones, M. F. (2022). La expresión artística en el desarrollo integral de la educación inicial. *Polo del Conocimiento*. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3964>
- Pincay-Reyes, J., & Cedeño-Tuárez, L. (2023). Diseño Universal de Aprendizaje y atención a la diversidad en estudiantes de educación básica. *Revista Innova Educación*, 5(2), 132-148. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.02.009>
- Pumacahua Ninamango, C. E., & Albiño Cerron, A. J. (2024). *Nivel de creatividad narrativa de los estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa del distrito de Perené* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNH. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8b895f6d-4e89-46ea-876e-7fe8a455bc8d/content>
- QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recoleccion-de-datos/>
- Quiroz Moreira, M. I., Riera Cartuche, D. R., Morales Escobar, O. E., Vicuña Cabrera, A. J., Tacuri Balbuca, E. A., Prado Elizalde, G. S., & Molina Rocha, L. M. (2024). Impacto del Aprendizaje Basado en Proyectos con Tecnología Digitales en el Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico en Estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 476-498. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13341
- Reyes, P. (2018). *Estudiantes creativos: cómo incentivarlos*. Caligrafix. <https://www.caligrafix.cl/entry/estudiantes-creativos-como-incentivarlos>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. [Sobre convertirse en persona: La visión de la psicoterapia por parte de un terapeuta]. Houghton Mifflin. <https://archive.org/details/onbecomingperson00roge>

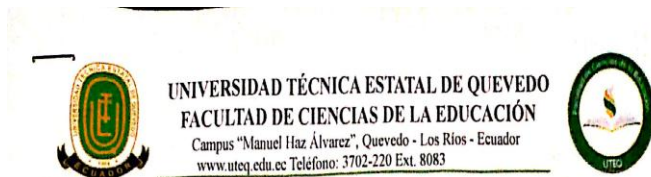
- Rojas Parcco, S. (2022). *La creatividad en el aula para desarrollar la innovación escolar en niños de 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/139050>
- Román-Santana, W. M., Martínez-Alonzo, J. M., & De La Cruz-Mena, D. C. (2024). El juego como estrategia lúdica: fortalecimiento de la competencia, pensamiento lógico, creativo y crítico en educación infantil. *Perspectivas en Inteligencia*, 16(25), 177-194. <https://doi.org/10.47961/2145194X.718>
- Ronquillo, G. V., De Mora Litardo, E., Bohórquez Morante, A. M., & Padilla Plaza, J. L. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje en estudiantes. *Journal of Science and Research*, 8(2), 251–258. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9235339.pdf>
- Ruiz, E., Ibujes, J., & Yatte, F. (2023). *Atención a la diversidad en el aula*. InnDev, 2(2), 25–30. <https://revistas.itecsur.edu.ec/index.php/inndev/article/view/58>
- Ruiz-Mora, F. E., Barrionuevo-Terán, E. Y., & Villacres-Pérez, M. D. (2023). *El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje*. 593 Digital Publisher CEIT, 8(6-1), 37–47. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.6-1.2255>
- Salillas, L., & Reillo, V. (2024). *Revolucionando la educación: Aprendizaje pedagógico activo*. Supervisión 21, (71), 1–36. <https://doi.org/10.52149/Sp21/71.12>
- Sánchez, M., & Rodríguez, L. (2024). Lúdica y creatividad: la respuesta a una educación innovadora como herramienta para la educación. *Investigación en Educación*. https://www.researchgate.net/publication/389204837_LUDICA_Y_CREATIVIDAD_LA_RESPUESTA_A_UNA_EDUCACION_INNOVADORA_COMO_UNA_HERRAMIENTA_PARA_LA_EDUCACION
- Sein-Echaluze Lacleta, M.L., Fidalgo Blanco, A. & García-Peñalvo, F.J. (2021). Innovaciones docentes en tiempos de pandemia. Actas del VI Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Cooperación. CINAIC 2021 (20-22 de octubre de 2021, Madrid, España). Zaragoza. Servicio de Publicaciones Universidad de Zaragoza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8145149>

- Tóala, D. J., Moncayo, M. A., & Loor, J. V. (2023). Sinergia de Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en los procesos educativos. *VinculaTégica*, 10(4), 139–158. <https://vinculategica.uanl.mx/index.php/v/article/download/948/1036>
- Torrance, E.P. (1966). The Torrance Test of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition-Verbal Tests. Forms A and B –Figural Tests, Forms And B.Princeton, [La Prueba de Torrance de pensamiento creativo-Normas-Edicion de investigación del manual técnico – Pruebas Verbales. Formas A y B – Pruebas Figurativas Formas y B]. NJ: *Personnel Press*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1147507.pdf>
- Universidad de Chile. (2024). *¿Cuánto fomentan la creatividad los talleres extraprogramáticos?* <https://uchile.cl/noticias/226111/cuanto-fomentan-la-creatividad-los-talleres-extraprogramaticos->
- Vásquez, T., Gonzales, E., & Jolay, J. (2023). *El aprendizaje vivencial y el desarrollo de habilidades sociales en la educación: una revisión sistemática de los últimos cinco años*. Revista InveCom. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15624085>
- Zambrano Salazar, L. L., Gamboa López, E. K., & Pico Núñez, M. F. (2020). Docencia universitaria y metodologías activas. *Revista Electrónica Polo del Conocimiento*. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7331>
- Zamora Franco, A. F., Mendoza Yépez, W. J., Guerrero Cevallos, T. C., Triviño Briones, M. A., Cansiong Guerra, K. S., Carriel Alava, L. A., & Cedeño Aragundi, M. A. (2025). Aprendizaje Basado en Proyectos: Una Metodología para el Siglo XXI. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 836-855. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15798
- Zhang, Y., Yu, Z., & Chen, H. (2020). Boys benefit more from teacher support: Effects of perceived teacher support on creative thinking. [Los niños se benefician más del apoyo de los docentes: Efectos del apoyo percibido de los docentes en el pensamiento creativo]. *Polo del Conocimiento*, 5(3), 233–247. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3213>

8. ANEXOS

Anexo 1

Solicitud para la investigación y autorización por parte de la autoridad de la Institución Educativa.



Oficio Nro. UTEQ-FCEDU-2025-077-E
Quevedo, 25 de junio de 2025

MSc. Dermo Noboa Calero
DIRECTOR ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CELESTE CARLIER FUENTES"
Presente.

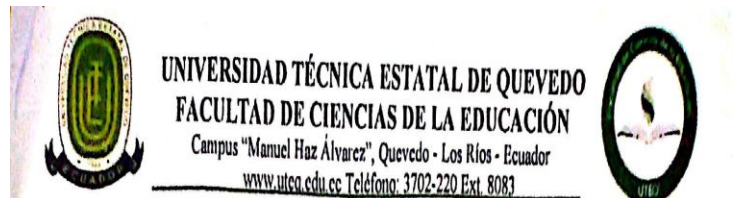
De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes conformamos la Facultad de Ciencias de la Educación (FCEDU) de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, augurando que todas vuestras actividades se lleven con el éxito esperado.

Es grato dirigirme a usted en esta oportunidad, a fin de solicitar comedidamente la factibilidad de conceder su autorización para que la Srta. **CARRILLO CHEVEZ BETSY ALEXANDRA**, con número de identificación **0803911460**, estudiante del Octavo Semestre de la Carrera de **Psicopedagogía** de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo (UTEQ), pueda ingresar a las instalaciones de su institución educativa con el propósito de realizar la recolección de datos necesarios para la investigación de su trabajo de integración curricular titulado **"ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA"**.

La planificación para la recolección de datos se desarrollará según se detalla a continuación:

Nombres y Apellidos del estudiante	Carrillo Chevez Betsy Alexandra
Cédula	0803911460
Carrera	Psicopedagogía
Curso/Semestre/Paralelo	Octavo "A"
Correo institucional	bcarrilloc@uteq.edu.ec
Título del Trabajo de Investigación	ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.
Fechas a ingresar en la IE	25/06/2025 - 30/09/2025



Se garantiza que la actividad se llevará a cabo respetando las normas éticas, de confidencialidad y protección de datos, así como el bienestar de los participantes.

Agradezco de antemano su disposición y apoyo para contribuir con la formación académica de nuestros estudiantes, y quedo a su disposición para cualquier consulta o coordinación adicional que requiera.

Atentamente,



Dra. Badie Cerezo Segovia
DECANA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Anexo 2

Carta de consentimiento por parte de la docente – tutora de Segundo Año de Educación General Básica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROPUESTA DE ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA

A quien suscribe y quiere recibir servicios de psicopedagogía, debe revisar el siguiente formulario de consentimiento y aceptar los términos y condiciones descritos en este documento.

1. Identidad

1.1. Información de la consultante

Este formulario es para documentar que yo, MSc. Lourdes Ruiz, he sido informado(a), comprendo y autorizo llevar a cabo un estudio de investigación sobre el tema: "Estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica" que corresponde a la estudiante universitaria Betsy Alexandra Carrillo Chévez, con CI: 0803911460, quien está avalada por la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y responde a conocimientos en intervención psicopedagógica en evaluación, orientación y apoyo educativo.

2. Protocolo de contacto

Si deseo contactar a la estudiante de Psicopedagogía, puedo hacerlo por mensaje mediante WhatsApp al número 0982270938 o email alexandraccarrillo561@gmail.com

3. Actividades a realizar

3.1. Servicios comprendidos

El estudio investigativo se fundamenta en estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad desde un enfoque mixto centrado en el apoyo académico. La duración y frecuencia de las sesiones serán acordadas según los objetivos establecidos al inicio del proceso.

El proceso implicará la aplicación del instrumento validado por expertos en el tema para recabar información valiosa que me permita construir una propuesta psicopedagógica de relevancia para el fortalecimiento de la creatividad en el ámbito académico de los estudiantes, fomentando en el estudiante, su familia y el entorno educativo, habilidades académicas y socioemocionales. Mi participación activa será clave para el éxito del proceso.

4. Compromiso del participante

Al aceptar este compromiso, manifiesto lo siguiente:

- Asistir puntualmente a las sesiones programadas.
- Participar en las actividades y evaluaciones propuestas.
- Informar con antelación cualquier cancelación o cambio en las sesiones.

Entiendo que el proceso de investigación en el campo de la psicopedagogía puede implicar reflexionar sobre aspectos personales y educativos, lo cual puede generar desafíos emocionales o cognitivos que serán abordados en conjunto durante las sesiones.

5. Confidencialidad

La confidencialidad se respeta en todo momento. Ninguna información será comunicada, directa o indirectamente, a un tercero sin su consentimiento informado y por escrito, a menos que lo exija la ley.

Se toman medidas para proteger su confidencialidad durante las sesiones presenciales que se adhiere a toda la legislación de protección de la privacidad. Usted acepta comprometerse conmigo.

Acepto que las reuniones presenciales se llevarán a cabo en un entorno de seguridad y se garantizará evitar conflictos.

Por medio de este documento otorgo mi consentimiento informado para que se lleve a cabo el proceso investigativo que aquí se ha detallado.

6. Consentimiento

Al firmar este documento, confirmo que he leído, comprendido y acepto los términos descritos para el acompañamiento psicopedagógico.

DOCENTE TUTOR

ESTUDIANTE DE PSICOPEDAGOGÍA

Anexo 3

Validación de los instrumentos.

Validación de entrevista semiestructura a la docente



MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA ENTREVISTAS DISEÑADAS SOBRE EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Estimado/a Perito de Validación: Msc. Juan Ramón Torres García

Acudimos a la gentileza de su atención para que nos indique su criterio con respecto a las siguientes entrevistas diseñadas para aplicar en el Proyecto de investigación:

ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA Su valoración contribuirá significativamente a la mejora del instrumento de recogida de datos.

Escala de evaluación:

- Usted evaluará cualitativamente en un rango del 1 al 5, utilizando una escala de Likert; donde se interpretará que la calificación de (1) es "nada satisfactoria" y la calificación máxima de (5) será considerada "satisfactoria". En dicha evaluación, debe considerar que usted hará las respectivas observaciones en las calificaciones menores a 5 si cada pregunta es pertinente, clara, fiable, relevante y si logra valorar las categorías y subcategorías planteadas; y así, el estudiante-investigador pueda hacer los respectivos ajustes desarrollando y aplicando un instrumento efectivo para abordar la problemática de estudio.
- Escriba su evaluación con el número que considere según la escala (1-2-3-4-5), en el lugar correspondiente a la derecha de cada pregunta, de tal forma que dicha calificación exprese mejor su juicio.
- Si lo considera necesario puede expresar sus comentarios finales, producto del proceso de evaluación. Finalmente es importante que ingrese sus datos personales. Su aporte será de mucha importancia en nuestra actividad investigativa.

Gracias por su colaboración y recomendaciones.

Objetivo del cuestionario:

Identificar los niveles de creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

Validación del Profesional.

Institución: Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Dirigido a: Docente

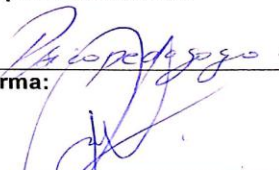
Objetivo: Identificar los niveles de creatividad en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

Entrevista al docente

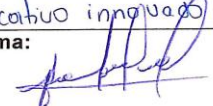
No.1	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	Categoría: Fluidez verbal Subcategoría: Generación de ideas	¿Los estudiantes proponen varias ideas diferentes cuando se les presenta una actividad o situación que requiere una solución creativa?	5	
2	Categoría: Originalidad Subcategoría: Respuestas poco comunes	¿Los estudiantes dan respuestas originales o poco habituales que se diferencian de las de sus compañeros?	5	
3	Categoría: Flexibilidad Subcategoría: Cambio de enfoque	¿Los estudiantes cambian con facilidad de estrategia o forma de pensar cuando una actividad lo requiere?	5	
4	Categoría: Elaboración Subcategoría: Agregación de detalles	¿Los estudiantes enriquecen sus producciones (dibujos, historias, juegos, construcciones) con detalles no solicitados pero creativos?	5	
5	Categoría: Sensibilidad ante problemas Subcategoría: Identificación de situaciones	¿Los estudiantes identifican problemas del entorno escolar (materiales, relaciones, organización) y sugieren formas de resolverlos?	5	
6	Categoría: Imaginación Subcategoría: Creación de fantasía	¿Los estudiantes crean personajes, lugares o historias imaginarias al realizar actividades libres o dirigidas?	5	

7	Categoría: Curiosidad Subcategoría: Preguntas espontáneas	¿Los estudiantes integran elementos humorísticos de manera espontánea y creativa durante las actividades académicas o lúdicas?	5	
8	Categoría: Redefinición Subcategoría: Usos alternativos	¿Los estudiantes hacen preguntas que van más allá de lo explicado, demostrando interés por conocer o explorar más?	5	
9	Categoría: Pensamiento divergente Subcategoría: Propuestas múltiples	¿Los estudiantes sugieren nuevas formas de usar materiales u objetos del aula en actividades distintas a las previstas?	5	
10	Categoría: Desarrollo Personal Subcategoría: Independencia, autoestima y autoconfianza	¿Los estudiantes demuestran capacidad para actuar por sí mismos, se valoran positivamente y confían en sus habilidades al enfrentar retos o tomar decisiones?	5	

COMENTARIOS FINALES:

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: Juan Ramón Flores Jacala.	C.I.: 1719735162.
	Profesión: Cargos. Docente.	Especialidad/título: Psicopedagogía.
	Fecha: 25/07/2025.	Firma: 

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: Dra. Yisel Vique Escobedo-Rod.	C.I.: 0966396962
	Profesión: Docente.	Especialidad/título: M.C. Pedagogía
	Fecha: 25/07/2025	Firma: 

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: Mariana Estelita Solis García	C.I.: 0911311181
	Profesión: Psicología Educativa	Especialidad/título: MSc. Gerencia de procesos educativos innovadores
	Fecha: 25/07/2025	Firma: 

Validación de la Ficha de Observación



MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA FICHAS DE OBSERVACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DISEÑADAS SOBRE EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Estimado/a Perito de Validación: Msc. Juan Ramón Torres García

Acudimos a la gentileza de su atención para que nos indique su criterio con respecto a las siguientes fichas de observación psicopedagógica diseñadas para aplicar en el Proyecto de investigación:

ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA Su valoración contribuirá significativamente a la mejora del instrumento de recogida de datos.

Escala de evaluación:

- Usted evaluará cualitativamente en un rango del 1 al 5, utilizando una escala de Likert; donde se interpretará que la calificación de (1) es "nada satisfactoria" y la calificación máxima de (5) será considerada "satisfactoria". En dicha evaluación, debe considerar que usted hará las respectivas observaciones en las calificaciones menores a 5 si cada pregunta es pertinente, clara, fiable, relevante y si logra valorar las categorías y subcategorías planteadas; y así, el estudiante-investigador pueda hacer los respectivos ajustes desarrollando y aplicando un instrumento efectivo para abordar la problemática de estudio.
- Escriba su evaluación con el número que considere según la escala (1-2-3-4-5), en el lugar correspondiente a la derecha de cada pregunta, de tal forma que dicha calificación exprese mejor su juicio.
- Si lo considera necesario puede expresar sus comentarios finales, producto del proceso de evaluación. Finalmente es importante que ingrese sus datos personales. Su aporte será de mucha importancia en nuestra actividad investigativa.

Gracias por su colaboración y recomendaciones.

Objetivo del cuestionario:

Observar el nivel de creatividad en estudiantes de Segundo de Educación General Básica, identificando factores psicopedagógicos que influyen en su desarrollo para diseñar una estrategia que la potencie.

Validación del Profesional.

Institución: Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

Dirigido a: Estudiantes

Objetivo: Observar el nivel de creatividad en estudiantes de Segundo de Educación General Básica, identificando factores psicopedagógicos que influyen en su desarrollo para diseñar una estrategia que la potencie.

No.1	Criterios	Indicadores Observables	VALORACIÓN DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	Expresiones originales de ideas	1.1 Cuenta historias o anécdotas inventadas.	5	
		1.2 Da ideas distintas o poco comunes al participar.	5	
		1.3 Hace preguntas curiosas sobre lo que aprende.	5	
2	Desarrollo Personal (Autoestima y Autoconfianza)	2.1 Participa con seguridad en actividades escolares, expresando sus ideas sin temor.	5	
		2.2 Reconoce y valora sus logros personales o académicos.	5	
		2.3 Se muestra dispuesto(a) a asumir retos y responsabilidades nuevas.	5	
3	Juego simbólico y creatividad lúdica	3.1 Usa objetos de forma imaginativa (ej.: una caja como carro).	5	
		3.2 Inventa juegos, canciones o reglas propias.	5	

		3.3 Representa personajes o situaciones con gestos o voces.	5	
4	Dibujo y creación plástica	4.1 Realiza dibujos originales sin copiar.	5	
		4.2 Mezcla colores y formas libremente.	5	
		4.3 Agrega detalles o elementos nuevos a sus trabajos.	5	
5	Resolución de problemas	5.1 Busca más de una forma de hacer una tarea.	5	
		5.2 Encuentra soluciones simples a pequeñas dificultades.	5	
		5.3 Pide ayuda solo después de intentar resolverlo.	5	
6	Participación en actividades escolares	6.1 Muestra interés al explorar materiales nuevos.	5	
		6.2 Se entusiasma con actividades que implican crear.	5	
		6.3 Comparte sus ideas con compañeros o docente.	5	
7	Estímulos del entorno del aula	7.1 El aula ofrece materiales variados para crear.	5	
		7.2 Hay espacios para exponer trabajos creativos.	5	
		7.3 El docente		

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos:	C.I.:
	Profesión:	Especialidad/título:
	Fecha:	Firma:

Nombres y Apellidos: *Karl Raulo Torres García*
 Profesión: *Cargado Docente*
 Fecha: *25/07/2025*
 C.I.: *1719385162*
 Especialidad/título: *Pedagogo*
 Firma: *[Firma]*

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos:	C.I.:
	Profesión:	Especialidad/título:
	Fecha:	Firma:

Nombres y Apellidos: *Dra. Yisell Viquez Escobedo-Med.*
 Profesión: *Docente*
 Fecha: *25/07/2025*
 C.I.: *0966396962*
 Especialidad/título: *M.C. Pedagógica*
 Firma: *[Firma]*

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos:	C.I.:
	Profesión:	Especialidad/título:
	Fecha:	Firma:

Nombres y Apellidos: *Mariana Estelita Solís García*
 Profesión: *Psicología Educativa*
 Fecha: *25/07/2025*
 C.I.: *09113118-1*
 Especialidad/título: *MSc. Gerencia de procesos educativos innovadores*
 Firma: *[Firma]*



**MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA EL TEST DE TORRANCE ADAPTADO DISEÑADO
SOBRE EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: ESTRATEGIA
PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA EN LOS
ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

Estimado/a Perito de Validación: Msc. Juan Ramón Torres García

Acudimos a la gentileza de su atención para que nos indique su criterio con respecto al Test Torrance Adaptado diseñado para aplicar en el Proyecto de investigación:

**ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA
EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA** Su
valoración contribuirá significativamente a la mejora del instrumento de recogida de datos.

Escala de evaluación:

- Usted evaluará cualitativamente en un rango del 1 al 5, utilizando una escala de Likert; donde se interpretará que la calificación de (1) es “nada satisfactoria” y la calificación máxima de (5) será considerada “satisfactoria”. En dicha evaluación, debe considerar que usted hará las respectivas observaciones en las calificaciones menores a 5 si cada pregunta es pertinente, clara, fiable, relevante y si logra valorar las categorías y subcategorías planteadas; y así, el estudiante-investigador pueda hacer los respectivos ajustes desarrollando y aplicando un instrumento efectivo para abordar la problemática de estudio.
- Escriba su evaluación con el número que considere según la escala (1-2-3-4-5), en el lugar correspondiente a la derecha de cada pregunta, de tal forma que dicha calificación exprese mejor su juicio.
- Si lo considera necesario puede expresar sus comentarios finales, producto del proceso de evaluación. Finalmente es importante que ingrese sus datos personales. Su aporte será de mucha importancia en nuestra actividad investigativa.

Gracias por su colaboración y recomendaciones.

Objetivo del cuestionario:

Diagnosticar el nivel de creatividad presente en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

Validación del Profesional.

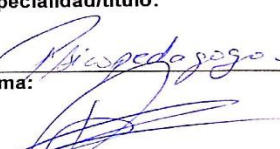
Institución: Universidad Técnica Estatal de Quevedo.

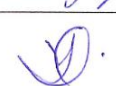
Dirigido a: Estudiantes.

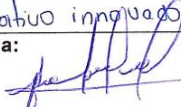
Objetivo: Diagnosticar el nivel de creatividad presente en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica

No.1	Criterios	Indicadores Observables	VALORACIÓN DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	Fluidez	Cantidad de ideas o dibujos distintos.	5	
2	Flexibilidad	Variedad de categorías o enfoques.	5	
3	Elaboración	Nivel de detalle agregado.	5	
4	Originalidad	Ideas pocos comunes.	5	
5	Independencia	Iniciativa para resolver actividades por sí mismo.	5	
6	Fluidez	Cantidad de ideas o dibujos distintos.	5	

COMENTARIOS FINALES:

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: <u>María Patricia Flores García</u>	C.I.: <u>1719785162</u>
	Profesión: <u>Docente</u>	Especialidad/título: <u>Magister en Pedagogía</u>
	Fecha: <u>23/07/2025</u>	Firma: 

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: <u>Dra. Yisel Vique Escribano</u>	C.I.: <u>0966396962</u>
	Profesión: <u>Docente</u>	Especialidad/título: <u>M.C. Pedagógica</u>
	Fecha: <u>25/07/2025</u>	Firma: 

DATOS DEL EVALUADOR	Nombres y Apellidos: <u>Mariana Estelita Solís García</u>	C.I.: <u>091131181</u>
	Profesión: <u>Psicología Educativa</u>	Especialidad/título: <u>MSc. Gerencia de procesos educativos innovadores</u>
	Fecha: <u>25/07/2025</u>	Firma: 

Anexo 4

Test de Torrance Adaptado



Facultad Ciencias de la Educación
Carrera de Psicopedagogía

TEST TORRANCE ADAPTADO

Institución: Escuela de Educación Básica "Celeste Carlier Fuentes"

Dirigido a: Estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica

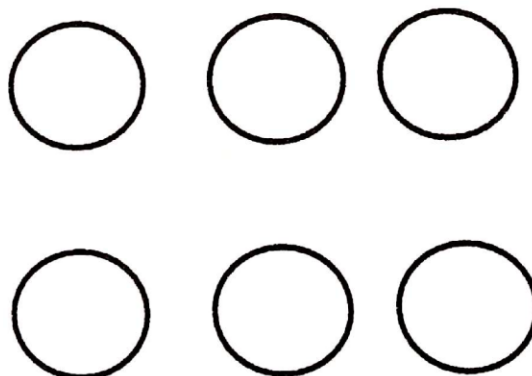
Objetivo: Diagnosticar el nivel de creatividad presente en los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica.

Responsable: Betsy Alexandra Carrillo Chévez

Fecha de Aplicación:

Ejercicio 1 – Haz un dibujo

(con cada círculo)



Ejercicio 2 - ¿Qué pasaría si los animales pudieran hablar?

Dibuja lo que imaginas.

Ejercicio 3 – Vamos a completar el final del cuento El lobo y los 3 cerditos

Dibuja tu propio final del cuento

Valoración

Cada pregunta se valorará en una escala del 1 al 5, siendo el 5 el valor máximo.

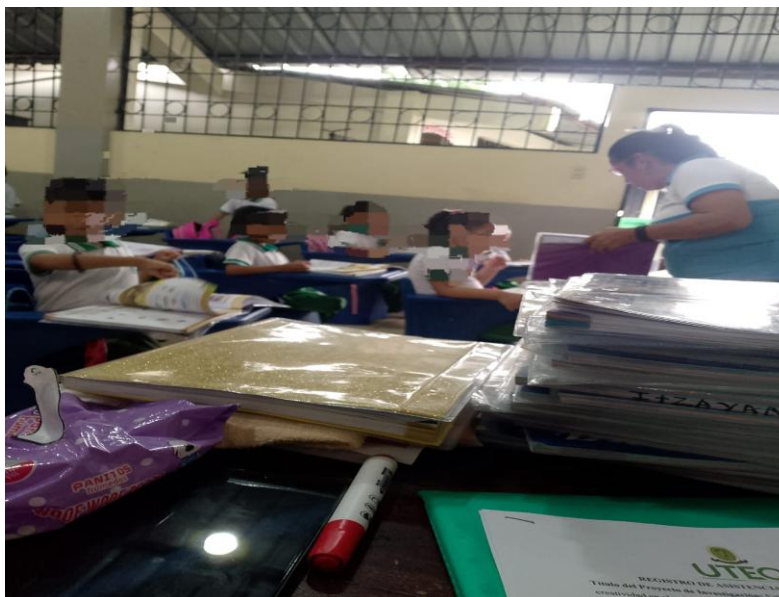
Se evaluará 5 criterios básicos definidos (1. Fluidez, 2. Flexibilidad, 3. Originalidad, 4.

Elaboración, 5. Independencia)

Criterio	Indicadores Observables	Ejercicio			Total
		1	2	3	
Fluidez	Cantidad de ideas o dibujos distintos.				
Flexibilidad	Variedad de categorías o enfoques.				
Elaboración	Nivel de detalle agregado.				
Originalidad	Ideas pocos comunes.				
Independencia	Iniciativa para resolver actividades por sí mismo.				

Anexo 5

Observación áulica.



Anexo 6

Aplicación del Pre- Test.



Anexo 7

Entrevista a la docente.



Anexo 8

Validación de la Estrategia Psicopedagógica por expertos en el área.


UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD EN EL
AULA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA

RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA ESTRATEGIA
PSICOPEDAGÓGICA

Nombre del Evaluador: Dra. Yisell Vilga Quevedo Ph.D.
 Fecha de Evaluación: 15/03/2025
 Especialidad: D.C. Pedagogía

Instrucciones:
 Lea detenidamente la propuesta de la estrategia psicopedagógica y evalúe cada criterio en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.
 Asigne una puntuación del 1 al 5 donde:
 1: Muy deficiente 2: Deficiente 3: Aceptable 4: Bueno 5: Excelente

Criterios de Evaluación

Criterios	Descripción	Ponderación	Puntuación (1-5)	Observaciones
Relevancia del Problema	La propuesta responde a una necesidad real identificada en la investigación y	10%	5	

	justificada con datos.			
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos están bien formulados, son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo definido.	10%	5	
Fundamentación Teórica	La propuesta está sustentada en teorías y enfoques sobre La Creatividad y habilidades creativas (Expresión Plástica, Narrativa y emociones, Expresión corporal, Dramatización creativa, autoexpresión visual, pensamiento divergente, juego imaginativo, expresión musical y corporal, creatividad tridimensional, diseño y presentación creativa)	10%	5	
Pertinencia de las Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de las áreas planteadas, a través de la estrategia psicopedagógica.	15%	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideran los recursos materiales, humanos y temporales para la ejecución del programa.	15%	5	
Indicadores de Evaluación	Se incluyen criterios claros y medibles para evaluar el impacto de la propuesta.	10%	5	
Sostenibilidad para la propuesta	Se presentan mecanismos para el fortalecimiento de la creatividad, una vez finalizado la estrategia psicopedagógica.	10%	5	

Redacción y Presentación	El documento es claro, bien estructurado y con redacción académica adecuada.	10%	5	
Innovación	La propuesta presenta elementos novedosos en la metodología de intervención.	10%	5	

Total de Puntuación: 50 / 50

Conclusión y Recomendaciones del Evaluador

.....

.....

.....

.....

Firma del Evaluador:  _____

Conclusión y Recomendaciones del Evaluador

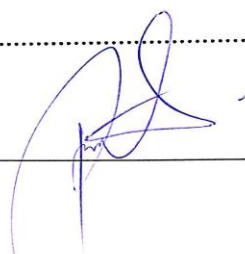
¡Excelente!

.....

.....

.....

.....

Firma del Evaluador:  _____

Total de Puntuación: 50 / 50

Conclusión y Recomendaciones del Evaluador

Excelente siga adelante

.....

.....

.....

Firma del Evaluador:  _____

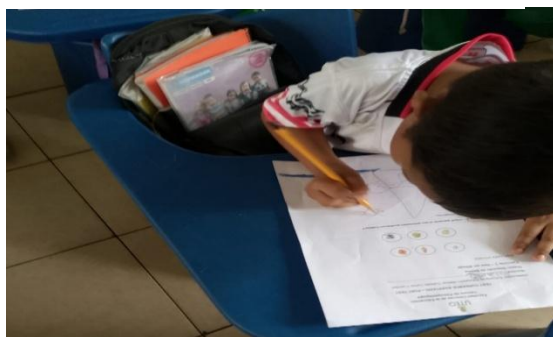
Anexo 9

Aplicación de la Estrategia Psicopedagógica.



Anexo 10

Realización del Post Test



Anexo 11

El presente link direcciona a la Estrategia creada:
https://www.canva.com/design/DAGs_iQ1OyM/SnKaOFeaQC_cLCkuWf7Ohw/edit?utm_content=DAGs_iQ1OyM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

"EXPLORO, IMAGINO, SOY"

**Estrategia
Psicopedagógica para
fomentar la creatividad
en el aula en los
estudiantes de Segundo
Año de Educación
General Básica**



Betsy Alexandra Carrillo Chévez

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la creatividad infantil requiere condiciones afectivas, metodológicas y cognitivas apropiadas. Basada en los enfoques de Rogers (1969), Piaget (1972) y Gardner (2006), esta estrategia ofrece un abordaje integral y lúdico para estimular la creatividad en niños del Segundo Año de Educación General Básica. Las actividades propuestas potencian diversas formas de pensar, imaginar, construir y comunicar, respondiendo a las necesidades del desarrollo infantil.

JUSTIFICACIÓN

En el contexto educativo actual, uno de los desafíos más relevantes en los primeros años de escolaridad es fomentar el pensamiento creativo como base del aprendizaje significativo. En los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica, la creatividad no solo potencia el desarrollo cognitivo, sino que también fortalece la expresión emocional, la resolución de problemas y la participación activa en el aula.

¿QUÉ SUSTENTA NUESTRA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA?

Esta estrategia se sustenta en las siguientes teorías:

1. Psicología humanista (Rogers, 1969): La creatividad florece en un ambiente de aceptación, confianza y libertad.
2. Teoría del desarrollo cognitivo (Piaget, 1972): A los 6-7 años, los niños desarrollan habilidades simbólicas fundamentales para el pensamiento creativo.
3. Teoría de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 2006): Existen diferentes maneras de expresar creatividad: musical, corporal, plástica, lingüística, etc.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica mediante una estrategia psicopedagógica con enfoque lúdico y expresivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular la imaginación y la expresión artística en diversas formas.
- Promover el pensamiento divergente y la solución creativa de problemas.
- Fortalecer la autoestima, la iniciativa y la curiosidad mediante actividades lúdicas.
- Generar un ambiente seguro que permita explorar sin temor al error.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

A estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica " Celeste Carlier Fuentes"

RESPONSABLE: Docente

PROCEDIMIENTO

La estrategia psicopedagógica se debe aplicar en el transcurso de 5 semanas, ya que se distribuye en 10 sesiones. Se sugiere dividir por dos sesiones semanales de 45 a 60 minutos.

RECURSOS

- Cartulinas, crayones, témperas, tijeras, pegamento.
- Material reciclable, papel bond, marcadores.
- Instrumentos musicales, objetos variados, cuentos, títeres.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Semana	Sección	Sesión	Tiempo
1	Expresión plástica	Soy un artista	60 min
1	Narrativa y emociones	Historias de colores	60 min
2	Expresión corporal	Juego de máscaras	60 min
2	Dramatización creativa	Teatro espontáneo	60 min
3	Autoexpresión visual	Dibujando mis sueños	60 min
3	Pensamiento divergente	Inventos locos	60 min
4	Juego imaginativo	Caja creativa	60 min
4	Expresión musical y corporal	Ritmos del cuerpo	60 min
5	Creatividad tridimensional	Esculturas con papel	60 min
5	Diseño y presentación creativa	Desfile de sombreros	60 min

SECCIÓN:EXPRESIÓNPLÁSTICA

Sesión 1:

“Soy un artista”

Semana 1

Objetivo: Explorar libremente la imaginación y sentimientos a través de la pintura, favoreciendo la autoexpresión.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “Pintura libre con música”: Cada estudiante escucha una música instrumental mientras cierra los ojos e imagina un lugar feliz. Luego abre los ojos y pinta lo que sintió o imaginó.

Recursos: Hojas bond, lápices de colores, música instrumental.

Desarrollo (25 minutos)

Creación de una obra plástica individual. Se les recuerda que pueden usar los colores como deseen, sin límites.

Recursos: lápices de colores, crayones.

Cierre (15 minutos)

Exposición tipo “galería”: los estudiantes muestran sus obras y comparten qué representa su creación. Se fomenta la escucha y el respeto por todas las ideas.



SECCIÓN: NARRATIVA Y EMOCIONES

Sesión 2:

“Historias de colores”

Semana 1

Objetivo: Identificar y relacionar colores con emociones, desarrollando la conciencia emocional.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “Color y emoción”: Se presentan tarjetas de colores y se pregunta qué emoción les transmite cada una. Recursos: Tarjetas de colores

Desarrollo (25 minutos)

Creación de una historia breve donde el personaje central esté inspirado en un color y su emoción asociada. Luego dibujan al personaje.

Recursos: Hojas, crayones, marcadores, lápices.

Cierre (15 minutos)

Lectura compartida de las historias por grupos. Se valoran las ideas únicas y el contenido emocional.



SECCIÓN: EXPRESIÓN CORPORAL

Sesión 3:

“Juego de máscaras”

Semana 2

Objetivo: Reconocer y nombrar emociones básicas para fortalecer la comprensión de la identidad emocional.

Introducción (20 minutos)

Conversatorio sobre emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa). Visualización de ejemplos de máscaras.

Recursos: Imágenes impresas, pizarra, tarjetas.

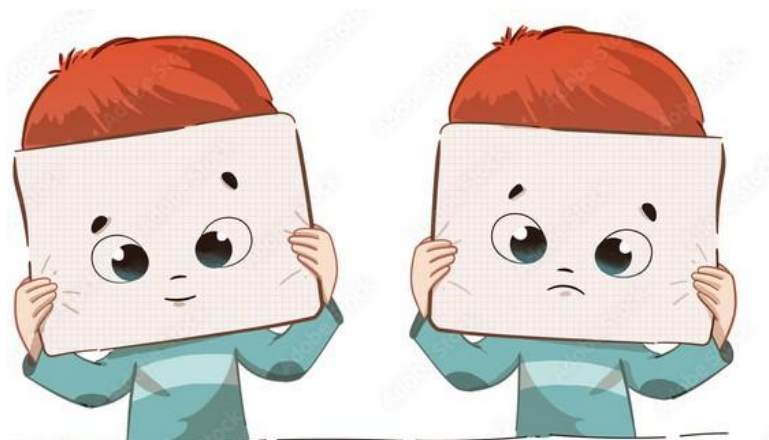
Desarrollo (25 minutos)

Elaboración de máscaras con cartulina, decoraciones y elástico. Representación no verbal de las emociones con gestos y movimientos.

Recursos: Cartulina, crayones, goma, tijeras, materiales decorativos.

Cierre (15 minutos)

Ronda de reflexión: ¿Qué emoción representé? ¿Cómo me sentí al expresarla sin palabras?



SECCIÓN: DRAMATIZACIÓN CREATIVA

Sesión 4:

“Teatro espontáneo”

Semana 2

Objetivo: Familiarizarse con los títeres y la improvisación para estimular la creatividad y el trabajo en equipo.

Introducción (20 minutos)

Presentación de títeres de diferentes estilos. Breve juego de improvisación con títeres.

Recursos: Títeres de mano, títeres de dedo, guantes.

Desarrollo (25 minutos)

En grupos, los estudiantes inventan y representan una historia corta con los títeres.

Recursos: Escenario improvisado, mantas, títeres, materiales de apoyo.

Cierre (15 minutos)

Mini presentación de cada grupo. Se aplauden las ideas creativas. Se conversa sobre la importancia de trabajar en equipo.



SECCIÓN:AUTOEXPRESIÓNVISUAL

Sesión 5:

“Dibujando mis sueños”

Semana 3

Objetivo: Identificar y reflexionar sobre intereses y aspiraciones futuras a través de la selección de profesiones.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “¿Qué quiero ser?”: Conversatorio con imágenes de oficios y profesiones. Cada estudiante elige una imagen que le atrae.

Recursos: Láminas de profesiones, tarjetas.

Desarrollo (25 minutos)

Dibujo libre: “Así me imagino cuando sea grande”. Se incluyen elementos del entorno y lo que harían en su rol.

Recursos: Hojas, colores, marcadores, lápices.

Cierre (15 minutos)

Socialización con frases motivadoras. Se refuerza la importancia de tener sueños.



SECCIÓN:PENSAMIENTO DIVERGENTE

Sesión 6:

“Inventos locos”

Semana 3

Objetivo: Ejercitar la imaginación y el pensamiento divergente al encontrar usos alternativos para objetos cotidianos.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “¿Y esto para qué sirve?”: Se muestran objetos fuera de contexto y se invita a imaginar usos diferentes.

Recursos: Objetos variados (coladores, cajas, tubos), pizarra.

Desarrollo (25 minutos)

En grupos, los estudiantes diseñan un invento con materiales reciclables y le asignan un nombre y una función.

Recursos: Material reciclable (tubos, tapas, cartón), cinta, tijeras, marcadores.

Cierre (15 minutos)

Feria de inventos: presentación grupal con explicación del invento. Se celebra la creatividad e ingenio.



SECCIÓN: JUEGO IMAGINATIVO

Sesión 7:

“Caja creativa”

Semana 4

Objetivo: Despertar la curiosidad y la imaginación al descubrir materiales diversos dentro de una caja sorpresa.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “Sorpresa creativa”: Se presenta una caja misteriosa con materiales diversos. Pregunta guía: ¿Qué puedes crear con esto?

Recursos: Caja sorpresa con materiales (limpiapipas, botones, lana, palitos).

Desarrollo (25 minutos)

Creación libre de un personaje con los materiales recibidos. Se acompaña de una breve historia sobre él.

Recursos: Materiales de la caja, papel, lápices.

Cierre (15 minutos)

Socialización: cada estudiante presenta su personaje, su nombre y lo que le gusta hacer.



SECCIÓN: EXPRESIÓN MUSICAL Y CORPORAL

Sesión 8:

“Ritmos del cuerpo”

Semana 4:

Objetivo: Practicar la atención y la imitación auditiva mediante la repetición de secuencias rítmicas corporales.

Introducción (20 minutos)

Dinámica “Eco rítmico”: Un estudiante crea una secuencia de sonidos corporales y los demás la repiten.

Recursos: Ninguno, solo el cuerpo.

Desarrollo (25 minutos)

Creación de secuencias rítmicas en grupos usando palmas, pisadas, chasquidos. Se pueden integrar instrumentos simples.

Recursos: Panderetas, maracas, palitos rítmicos.

Cierre (15 minutos)

Presentación de cada grupo. Comentarios sobre cómo se sintieron expresándose con el cuerpo.



SECCIÓN: CREATIVIDAD TRIDIMENSIONAL

Sesión 9:

“Esculturas con papel”

Semana 5

Objetivo: Conocer y valorar diferentes formas artísticas realizadas con papel, desarrollando sensibilidad estética.

Introducción (20 minutos)

Exploración de obras artísticas con papel (origami, figuras abstractas).

Conversatorio sobre formas y estructuras.

Recursos: Imágenes, muestras de papel.

Desarrollo (25 minutos)

Creación de una escultura con papel (animal, objeto, personaje). Se trabaja de forma libre.

Recursos: Papel bond, cartulina, tijeras, goma.

Cierre (15 minutos)

Exposición en una “galería de papel”. Cada estudiante comenta qué creó y qué representa.



SECCIÓN: DISEÑO Y PRESENTACIÓN CREATIVA

Sesión 10:

“Desfile de sombreros”

Semana 5

Objetivo: Reflexionar sobre el significado personal de un sombrero e inspirarse en diseños creativos.

Introducción (20 minutos)

Visualización de sombreros temáticos y creativos.

Pregunta: ¿Qué representa un sombrero para ti?

Recursos: Imágenes impresas, cartulina.

Desarrollo (25 minutos)

Diseño y elaboración de un sombrero decorativo que represente algo importante para el estudiante.

Recursos: Cartulina, cintas, pegatinas, tijeras, goma, materiales reciclados.

Cierre (15 minutos)

Desfile final. Cada estudiante presenta su sombrero, su nombre y qué representa.



EVALUACIÓN DEL IMPACTO

La evaluación del impacto de la estrategia psicopedagógica para fomentar la creatividad en el aula se puede realizar mediante un enfoque mixto que combine métodos cuantitativos y cualitativos. Inicialmente se realizó una observación, luego se aplicó un test de Torrance Adaptado, una entrevista al docente como parte del diagnóstico.

Para evaluar el impacto, se pueden seguir estos pasos:

- **Aplicación Post-Intervención del Test:** Repetir el test de creatividad después de implementar la estrategia, con el objetivo de medir los cambios en el desarrollo de habilidades creativas (fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad e independencia) en los estudiantes.
- **Grupo Focal Post-Intervención:** Realizar un grupo focal con una muestra representativa de estudiantes para explorar las percepciones, experiencias y transformaciones observadas tras la aplicación de la estrategia, identificando cambios cualitativos en la expresión, motivación e imaginación de los estudiantes.
- **Análisis Comparativo:** Comparar los resultados obtenidos en el test antes y después de la intervención para evaluar el impacto real de la estrategia en el fomento de la creatividad en el aula. Este análisis permitirá determinar avances tanto individuales como grupales en las dimensiones del pensamiento creativo y la participación activa de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

- 1. Implementación de forma permanente la estrategia psicopedagógica en la planificación docente:** Que los docentes integren de manera sistemática las actividades diseñadas en la estrategia dentro del currículo escolar. Su aplicación continua permitirá consolidar habilidades creativas como la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración en los estudiantes.
- 2. Capacitación a los docentes en metodologías activas y creativas:** Desarrollar programas de formación continua dirigidos a docentes del nivel de Educación General Básica, con énfasis en estrategias didácticas que promuevan la creatividad, el pensamiento divergente y la resolución de problemas de forma innovadora.
- 3. Fomentación de un ambiente escolar que valore la creatividad y la expresión individual:** Promover una cultura institucional que respete la diversidad de ideas, estimule la participación activa y permita a los estudiantes expresarse sin temor al juicio. Esto incluye la disposición de espacios adecuados y tiempos específicos para la creación libre.
- 4. Integración a las familias en el proceso de desarrollo creativo de los estudiantes:** La participación activa de los padres es clave para fortalecer las experiencias creativas desde el hogar. Se recomienda brindar orientaciones claras a las familias sobre cómo apoyar la creatividad infantil mediante actividades lúdicas, artísticas o narrativas fuera del aula.
- 5. Evaluación periódicamente el desarrollo de la creatividad en los estudiantes:** Es conveniente aplicar herramientas de evaluación diagnóstica y formativa que permitan monitorear el progreso de las habilidades creativas.

TIPS PARA UNA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA EFECTIVA

- Definir claramente los objetivos que se buscan desarrollar en los estudiantes, como pensamiento divergente y expresión libre.
- Diseñar sesiones estructuradas con introducción, desarrollo y cierre, enfocadas en habilidades creativas específicas.
- Utilizar una variedad de recursos y materiales que estimulen la exploración sensorial y simbólica.
- Crear un ambiente seguro y libre de juicio para que los estudiantes se sientan cómodos expresando sus ideas.
- Aplicar metodologías lúdicas y participativas que favorezcan la creatividad de forma natural y divertida.
- Adaptar las actividades según el ritmo, necesidades e intereses del grupo sin perder el enfoque creativo.
- Observar constantemente el proceso, valorando actitudes, participación e ideas espontáneas más que solo el producto final.
- Propiciar momentos de reflexión para que los niños compartan sus experiencias y aprendizajes.
- Relacionar las actividades creativas con valores y emociones como respeto, empatía e identidad.
- Emplear evaluaciones cualitativas y formativas, como rúbricas y portafolios, para valorar el desarrollo integral.
- Involucrar a las familias para que continúen el estímulo creativo desde el hogar con actividades complementarias.
- Capacitar continuamente a los docentes en técnicas de creatividad y estrategias psicopedagógicas innovadoras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gardner, H. (2006). Las inteligencias múltiples: La teoría en la práctica. Paidós. <https://archive.org/details/gardner-h.-inteligencias-multiples.-la-teoria-en-la-practica>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). La psicología del niño. Ediciones Morata. <https://archive.org/details/piaget-j.-psicologia-del-nino>

Rogers, C. R. (1969). El proceso de convertirse en persona. Paidós.

[https://jesuitas.lat/archivo/biblioteca/biblioteca-cpal/archivo-documental/el-proceso-de-convertirse-en-persona?](https://jesuitas.lat/archivo/biblioteca/biblioteca-cpal/archivo-documental/el-proceso-de-convertirse-en-persona?filename=CARL+ROGERS+-+1992+-+EL+PROCESO+DE+CONVERTIRSE+EN+PERSONA.pdf)

[filename=CARL+ROGERS+-+1992+-](https://jesuitas.lat/archivo/biblioteca/biblioteca-cpal/archivo-documental/el-proceso-de-convertirse-en-persona?filename=CARL+ROGERS+-+1992+-+EL+PROCESO+DE+CONVERTIRSE+EN+PERSONA.pdf)

[+EL+PROCESO+DE+CONVERTIRSE+EN+PERSONA.pdf](https://jesuitas.lat/archivo/biblioteca/biblioteca-cpal/archivo-documental/el-proceso-de-convertirse-en-persona?filename=CARL+ROGERS+-+1992+-+EL+PROCESO+DE+CONVERTIRSE+EN+PERSONA.pdf)