

## LA CREATIVIDAD Y EL APRENDIZAJE INTERACTIVO

### ***Autores:***

***Lcda. Denisse Maricela Salcedo Aparicio MSc***

*denisse.salcedoa@ug.edu.ec*

*Universidad de Guayaquil*

***Lcda. Dialis Johanna Salcedo Aparicio MSc***

***Econ. Jessica Posligua***

### ***Resumen***

La construcción del conocimiento, únicamente se consigue a través de las experiencias que se favorecen en un entorno de desarrollo productivo para el educando. En realidad, esta teoría ha incursionado paradigmas novedosos en la era digital que se vive, a esto se debe añadir las Tecnologías de la Información y Comunicación que cada vez van incursionando considerablemente.

La creatividad y el aprendizaje interactivo en la Educación Inicial, tiene como propósito principal el de fomentar el desarrollo de la capacidad creativa en el infante de 3 a 5 años, por parte de los Docentes empleando Técnicas adecuadas, logrando así establecer cambios en los niños a nivel intelectual y emocional para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. El diagnóstico preliminar que se realizó en la Escuela de Educación Básica Fiscal “Dra. Maritza Thalía Albán Quiñones de Arrobo” permitió establecer criterios con los cuales se llegó a varias conclusiones como: los Docentes emplean muy poco o casi nada Técnicas adecuadas para el desarrollo de la capacidad creativa en los niños; los padres de familia desconocen de las técnicas adecuadas con las que puedan continuar el trabajo de los Docentes en casa; es así que se plantea la Propuesta que consiste en la Guía Didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños mediante la aplicación de técnicas adecuadas. Se encuentran criterios de Evaluación con los cuales se pueda medir el logro alcanzado en lo que se refiere al desarrollo de la capacidad creativa de los niños. Respecto al Marco Teórico, este tiene su planteamiento en dos procesos mentales importantes y muy necesarios para el desarrollo de la creatividad, esto es: la imaginación y la expresión, en donde queda sustentada el trabajo de titulación que se debe de fomentar estos dos parámetros para obtener logros significativos, además se abarcan temas relacionados con los hábitos de disciplina para evitar el maltrato hacia el estudiante y este adquiera

libertad y autonomía que son requisitos previos para la creatividad. Así mismo se abarcan temas como el del Rol del Docente en la aplicación de Técnicas para el desarrollo de la Creatividad y la importancia del aprendizaje interactivo relacionado con la creatividad.

**Palabras clave:** aprendizaje interactivo, creatividad

El desarrollo de la creatividad en el ser humano constituye una actividad permanente desde los primeros años de vida del niño, en este es un periodo transcendental en que los niños adquieren actitudes positivas hacia el aprendizaje y el deseo de participar en el mundo, por ello la madre realiza actividades preparatorias, mediante estimulaciones auditivas, visuales, táctiles, estas marcarán las bases para un buen aprendizaje. La falta de creatividad genera deficiencias en el aprendizaje, tal como se evidencia en las instituciones educativas, donde existen docentes con poca predisposición para aplicar técnicas adecuadas que potencien el desarrollo creativo en los infantes.

La capacidad creadora se desarrolla desde la infancia, sin descuidar la formación de hábitos de higiene, estudio, disciplina, conductas productivas, trabajo en equipo, entre otras en los niños de 3 a 5 años mediante el aprendizaje interactivo, a fin que se despierte su imaginación e inventiva. La creatividad permite tener una actitud flexible y transformadora que propone el romper las murallas o barreras para edificar la escuela del futuro, cuyo principal objetivo es ser integradora, solidaria, respetuosa, reflexiva, divergente y abierta.

Un sistema de actividades y comunicación donde el pensamiento reflexivo, creativo y aprendizaje interactivo se desarrollen a la par de una actitud coherente. Cada niño que salga de una institución educativa formada con esta visión logrará que la sociedad llegue a ser libre, manifestado mediante el pensar, crear, sentir, comunicar, compartir y el respeto a sí mismo y a sus semejantes.

En el presente documento se ha plasmado el desarrollo de una investigación enmarcada en el trabajo de campo efectuado en la Escuela de Educación Básica Fiscal Dra. Maritza Thalía Albán Quiñones de la ciudad de Guayaquil, donde se ha aplicado un cuestionario de preguntas, con la finalidad de identificar los problemas sobre el desarrollo de la creatividad existentes en la Institución Educativa y aplicar una propuesta alternativa con el desarrollo de una guía como apoyo didáctico en los procesos de aprendizaje basada en la creatividad.

Existe entonces la necesidad de reflexionar, sobre la factibilidad de la capacidad de la creatividad mediante actividades de enseñanza aprendizaje en los niños del plantel. Es por ello que el presente trabajo manifiesta que la creatividad es la capacidad de todo individuo que le permite mejorar los niveles de educación, bienestar social, así como de salud mental.

Cabe destacar que se evidencia en nuestro medio que no se elaboran planes en el currículo, por ello se pretende facilitar una guía a los docentes como apoyo en el desempeño de su labor. La investigación se efectuó mediante una revisión bibliográfica en la cual se recopilan diferentes técnicas que pudieran adaptarse a esta enseñanza.

La sociedad actual es denominada la sociedad del conocimiento por que los medios de información han evolucionado a tal punto de que es posible acceder a la misma en muy pocos minutos, es así que contamos con: redes de internet, computadoras portátiles, teléfonos inteligentes, y demás dispositivos electrónicos que hacen la vida actual muy diferente a la que se tenía hace menos de dos décadas, esto hace que los niños y jóvenes tengan acceso a la información de manera rápida y efectiva, logrando que el proceso de aprendizaje-enseñanza ya no sea parte exclusiva del maestro, o del adulto, si no que se centre en el estudiante.

Desde esta perspectiva es posible observar muy fácilmente que los niños y jóvenes necesitan un guía, por parte del docente, no sólo en la búsqueda de la información sino también en la asimilación y selección de la misma para que puedan así economizar el tiempo y sobre todo establecer parámetros con los cuales logren aprovechar al máximo estas herramientas de la información, mejorando en la formulación de soluciones ingeniosas.

La capacidad creadora en el aprendizaje interactivo no debe de desvincularse de las herramientas actuales de la información si no que más bien deben de orientar y guiar al niño, desde los 3 a 5 años y así acceder, ya en las escuelas se utilizan las técnicas para la recolección y asimilación de la información mediante el empleo de computadoras personales, de esta manera aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas, es por eso que el presente trabajo de investigación va dirigido principalmente al enfoque de la aplicación de técnicas para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje interactivo.

La educación no debe de ser rígida o excesivamente disciplinaria, sobre todo en esta etapa de 3 a 5 años, más bien deben aplicar técnicas de formación de hábitos disciplinarios, siendo esta una más de las razones que conlleva la realización de este trabajo de investigación.

Con la aparición de las tecnologías de la Web 3.0: Wikis, Redes Sociales, Blogs, entre otros, los educadores y educando tienen a su disposición innumerables recursos, cuyo acceso a la información es ilimitado, así como es el ser generadores de su estilo y ritmo de aprendizaje.

El vínculo que existe entre el uso de aquella herramienta denominadas de la web geoespacial y las teorías constructivistas, es la experimentación del aporte que hacen

las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, brindando como resultado experimentar aprendizajes peculiares y novedosos para el estudiante y de esta manera invitarles a ser promotor en la construcción de su conocimiento.

Esto ha permitido romper los esquemas tradicionales en las aulas, dejando al papel y lápiz en segundo plano, y colocando como ejes de aprendizaje nuevos y novedosos paradigmas, agregando a las herramientas tradicionales aplicaciones digitales que permiten la incursión de una novedosa forma de aprender, creando en los estudiantes experiencias únicas, además considerando los estilos de aprendizaje, basados en herramientas colaborativas como apoyo al aprendizaje constructivista.

## **INTRODUCCIÓN**

La educación ha traspasado fronteras en el aula de clases, dando oportunidad a implementar los nuevos paradigmas en cuanto a la forma en que los docentes imparten los contenidos curriculares, promoviendo la adquisición de conocimientos basados en herramientas colaborativas de la web, e inclusive la Carta Magna del Ecuador en su Art. 347, número 8, se encarga de promover la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las TIC desempeñan un papel importante en el proceso de aprendizaje (Díaz Barriga, 2009), al referirse a la facilidad de uso y accesibilidad, encontrándose con una gama de herramientas que permiten superar esas barreras espacio-temporales, promoviendo que los contenidos curriculares se profundicen. Esto lleva así a convertir a los softwares basados en TIC, en herramientas muy poderosas que promuevan el aprendizaje colaborativo, participativo, basado en proyectos, donde el docente deja de ser el centro de atención para ser facilitador de la información y mediante guía de un aprendizaje constructivista. (Ramírez, 2012; Carrasacal & Alvarino 2009).

Hay que considerar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no sólo influyen las TIC, también participan activa y dinámicamente las estrategias didácticas que los docentes empleen para impartir cada tema, Ausubel (1998). Manifiesta que el docente debe hacer parte de su planificación estrategias de enseñanza para que se produzca un aprendizaje significativo de los contenidos, de esta manera mejorar y enriquece oportunidades de aprendizaje en los estudiantes, aplicando todas estrategias recursivas que requiera el estudiante para que se apropie del conocimiento. En concordancia con Ramos (2012), quien afirma que es oportuno aplicar estrategias didácticas para facilitar la asimilación de los contenidos y mejorar el nivel académico de los educandos.

La introducción de las TICs en la educación abre muchas posibilidades (Díaz Barriga, 2014), la investigadora en la conferencia iberoamericana de ministros de educación manifestó, que las TICs constituyen un fenómeno social que ha transformado la vida de millones, es de gran trascendencia para muchas disciplinas pero en la educación no ha tenido la utilización ni la acogida necesaria, que su utilización se enmarca en realizar las cosas que se venían desarrollando en forma manual, ahora se lo realiza con la ayuda de una computadora, si obtener el máximo provecho de los beneficios que éstas nos proporcionan.

¿En este punto, cabría preguntarse, la utilización de las TIC, permite adquirir un aprendizaje duradero, significativo, que sirva de apoyo al nuevo conocimiento a fin de que logre concatenarse con los conocimientos previos, aplicándose el aprendizaje constructivista?

El principal objetivo de la investigación es determinar el vínculo que existe entre la aplicación efectiva de las TIC a través de las herramientas WEB colaborativas y las teorías del aprendizaje constructivista.

#### **Desarrollo:**

Las tecnologías han causado grandes impactos en nuestra sociedad y sobre todo en el educativo universitarias, la impresión de textos ha permitido la creación de libros que sirvieron de herramientas para el aprendizaje, así como también se ha modificado las tradicionales pizarras y tizas a un papel y minas permitiendo que se preserve la escritura tradicional.

Con el avance del tiempo los esquemas tradicionales han dado lugar a las Nuevas tecnologías, las mismas que están causando repercusión en los métodos y estrategias de aprendizaje que han empleado los docentes con sus educandos, provocando una revolución tecnológica en la metodología de enseñanza aprendizaje. El constructivismo es una teoría que “se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencia ricas en contexto” (Requena, 2008). Esta teoría nos indica que el conocimiento se construye, más no representa una reproducción.

El aporte del constructivismo es permitir al educando enfocarse en tareas auténticas, estas tendrán una relevancia y utilidad en el mundo real. Los educandos cuentan con oportunidades que le permitirán ampliar su experiencia de aprendizaje al emplear las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación como herramientas para el aprendizaje constructivista, presentando múltiples opciones que permitirán convertir un aula tradicional en un nuevo espacio, exhibiendo novedosas actividades que permitirán innovar de forma colaborativa y con aspectos creativos que les admitan

aprender de una manera divertida y afianzar lo aprendido. Estas características dan como resultado que el propio estudiante sea el actor principal en la construcción de su conocimiento, dándole oportunidad a explorar libremente el ambiente tecnológico, y el docente se convierta en una guía y mentor que participe monitoreando la clase, despejando dudas o en la resolución de algún problema.

Al referirnos al trabajo colaborativo en el aula, es algo novedoso es cuanto a la Gestión de tareas que potencien la labor colaborativa que se encuentra apoyado en la Web, la misma que se encuentra basada en comunidades de usuarios con múltiples servicios, permitiendo fomentar la cooperación y el intercambio de la información de manera muy ágil. Es así que ofrece un abanico de posibilidades en la construcción grupal de conocimientos mediante herramientas que favorecen el trabajo compartido, Bernal (2014).

El contar con este tipo de herramientas colaborativas pedagógicamente permite realizar una gama de actividades permitiendo el trabajo colaborativo a través de proceso de enseñanza aprendizaje con los educandos en el aula.

Cabe recalcar la importancia que como docentes debemos fijar la atención en cuanto al uso que debe darse a este tipo de herramientas al impartir clases y de esta manera guiar a los educandos en la producción de actividades colaborativas, sin dejar de lado el objetivo esencial del proceso de enseñanza aprendizaje.

Al trabajo colaborativo se le puede considerar como la participación de mucha gente, organizaciones, que siempre se insertarán en un contexto dinámico, hay que partir de la premisa que el trabajo colaborativo es un proceso en el cual cada individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, como fruto de la interacción de los integrantes del equipo, siendo el resultado es será enriquecedor.

Cuando se trabaja colaborativamente, este logra éxito, siempre y cuando exista la interacción entre los miembros del grupo, logrando aprender unos de otros y al final conseguir el objetivo que se estableció desde el inicio.

Hay que dejar claro que se ha confundido el trabajo colaborativo, con el trabajo de grupo, debe dejarse muy claro desde el inicio la diferencia entre ambos, el trabajo colaborativo, es trabajo en grupo; mientras que el trabajo en grupo, no es trabajo colaborativo.

### **GENERALIDADES SOBRE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

El método no es otra cosa que el "camino para llegar a un fin". Utilizar un método es trabajar de manera ordenada y calculada para alcanzar objetivos previsto.

El método heurístico conduce a los educandos a descubrir por sí mismo, el contenido conceptual que se pretende enseñar. Para esto el docente debe valerse de una serie de preguntas entrelazadas y graduadas en busca del descubrimiento de la verdad. Por

esta razón se le considera como una actividad mental y didáctica, donde la única preparación del tema no se reduce a un plan preestablecido, sino que, al estudio constante; a la curiosidad inagotable, por el permanente proceso de creación tal como dice Hernández Ruiz: en una palabra, la preparación de sí mismo y no de las lecciones.

Objetivo:

- Lograr que un grupo discuta ordenadamente un tema con la máxima participación de sus miembros.

Características:

- Informal y ágil. Permite gran participación de los miembros del grupo.
- La intervención del moderador es fundamental.

Organización:

- El moderador prepara el material e información cuya distribución debe realizarse con anticipación.
- Prepara también preguntas con las que estimulará el debate.

Según (Calixto Suarez, 2011), las técnicas de descubrimiento, reemplazan a los antiguos métodos didácticos como la inducción, deducción y otros semejantes encaminados a generar habilidades y destrezas intelectuales en los educandos, como la capacidad de pensar, de sumar, de producir, crear, participar inteligentemente en el proceso social, cultural, político, científico y tecnológico, y transferir las experiencias educativas a las diversas situaciones que debe resolver a diario.

Este método desarrollado por David Ausubel, se basa en la participación del docente en inducir a los estudiantes hacia el logro del aprendizaje a través del descubrimiento. Es decir, el docente no debe dar los conocimientos elaborados, sino más bien orientar a que los estudiantes descubran progresivamente a través de experimentos, investigaciones, ensayos, error, reflexión, discernimiento.

### **OOBLACIÓN Y MUESTRA:**

#### **Muestra de la población de estudio.**

Nº	Estratos	Población
1	Docentes	20
2	Estudiantes	1000

#### **Muestra de la población de estudio.**

Nº	Estratos	Población	Muestra	Tipo de Muestra
----	----------	-----------	---------	-----------------

1	Docentes	20	3	Muestreo no probabilístico Discrecional
2	Estudiantes	1000	50	Muestreo no probabilístico Discrecional

### CONCLUSIONES

Referirse a las Tecnologías de la información y Comunicación, es hablar del aporte favorable con aplicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje, dando oportunidad a implementar nuevos paradigmas que con el apoyo de herramientas colaborativas pueden funcionar como un aula de apoyo, luego de las clases presenciales, es referirse a un espacio virtual, donde los educandos y el docente mantengan un contacto constante sin límites espaciales ni de tiempo. Es así que Google Drive aporta un nuevo sentido a los libros, tareas y al compartir información en línea: nos permite crear archivos que quedaran almacenados en la plataforma, así también el estudiante puede ser partícipe de sus ensayos y compartir su información, puede ser el protagonista y plasmar en ella sus ideas y notas del conocimiento adquirido. No se limita a ser receptor de otros, es más produce creativamente sus aportes, permitiendo a compañeros y al profesor acceder a los escritos. Los blogs funcionan como bitácoras en línea, donde el estudiante puede crear su propio espacio para subir artículos relacionados a los temas de interés de la clase.

Una vez que se realizaron las actividades con los estudiantes y docentes se ha observado que trabajar con este tipo de herramientas efectivamente sirven de apoyo al aprendizaje colaborativo, considerando que mediante estas herramientas se permite potenciar el trabajo colaborativo entre estudiantes en el aula de clase e incluso los motiva a participar con sus aportes en cuanto a la temática planteada.

#### **Bibliografías:**

- BERNAL, AUGUSTO (2014). 20 Herramientas para crear actividades educativas interactivas. Colombia, disponible:<http://tics-ti.blogspot.com/2014/02/20-herramientas-para-crear-actividades.html>
- DIAZ BARRIGA, F. (2010). Metas Educativas 2021. Conferencia Iberoamericana de Ministros de Educación, (pág. 1). Buenos Aires Argentina. Obtenido de <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm>
- INGRID, M. G. (2008) Introducción al aprendizaje cooperativo, actividades y dinámica de grupo en el contexto universitario. Curso de formación de profesorado de la Universitat de les Illes Balears.
- RAMIREZ MONTOYA, M. (2012). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. México: Editorial Digital.

REQUENA, S.H. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías:  
aplicado en el proceso de aprendizaje. <http://rusc.uoc.edu0>  
Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010).