

Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año.

Teaching strategies for the development of creativity from Art Education in eighth grade.

Tapia Jara Viviana Kathiusca

Unidad Educativa 17 de Septiembre de San Francisco De Milagro
vivotapia12@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-2517-5674>
Milagro – Ecuador

Varas Gavilanez Lourdes Cecibel

Unidad Educativa 17 de Septiembre de San Francisco De Milagro
lvarasg@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-7064-8179>
Milagro – Ecuador

Dr. Piñera Concepción Yadyra de la Caridad

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
ydpinerac@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>
Ecuador

Dr. Vergel Parejo Elizabeth Esther

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
eevergelp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>
Ecuador

Formato de citación APA

Tapia, V., Varas, L., Piñera, Y. & Vergel, E. (2026).
Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año.
Revista REG, Vol. 5 (Nº. 1), p. 1481 - 1502.

CIENCIA INTERACTIVA

Vol. 5 (Nº. 1). Enero – marzo 2026.
ISSN: 3073-1259
Fecha de recepción: 21-03-2026
Fecha de aceptación :30-03-2026
Fecha de publicación:30-03-2026



RESUMEN

El desarrollo de la creatividad es un pilar sustancial de la educación contemporánea, para lo cual, la educación artística se considera una vía didáctica de primer orden. En tal sentido, entonces, la presente investigación tuvo como objetivo diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año de la unidad educativa 17 de septiembre de San Francisco de Milagro. Los métodos empleados fueron teóricos, empíricos y estadísticos matemáticos. Entre los empíricos se usaron la prueba de creatividad y la entrevista a docentes de Educación Artística, revelando dificultades como: limitaciones en el pensamiento divergente, temor al error y baja seguridad creativa, uso limitado de técnicas y materiales, predominio de métodos tradicionales con poca exploración e innovación, escasa reflexión del proceso creativo y poca autonomía creativa. Esto permitió diseñar estrategias didácticas con cinco fases: activación e inspiración, exploración técnica y experimentación, creación principal, transformación creativa y reflexión metacognitiva. La propuesta se validó por consulta de especialistas, demostrándose su pertinencia científica.

PALABRAS CLAVES: estrategias didácticas, creatividad, educación artística.



ABSTRACT

The development of creativity constitutes a fundamental pillar of contemporary education, for which artistic education is regarded as a primary pedagogical avenue. In this context, therefore, the objective of the present study was to design pedagogical strategies aimed at fostering creativity through Artistic Education among eighth-grade students at the "17 de Septiembre" Educational Unit in San Francisco de Milagro. The methods employed were theoretical, empirical, and mathematical-statistical. Among the empirical methods, a creativity test and interviews with Artistic Education teachers were utilized; these revealed various challenges, including: limitations in divergent thinking, a fear of making mistakes, low creative self-confidence, limited use of techniques and materials, a predominance of traditional methods characterized by minimal exploration and innovation, scant reflection on the creative process, and limited creative autonomy. These findings facilitated the design of pedagogical strategies comprising five distinct phases: activation and inspiration; technical exploration and experimentation; primary creation; creative transformation; and metacognitive reflection. The proposed framework was validated through expert consultation, thereby demonstrating its scientific relevance.

KEYWORDS: pedagogical strategies, creativity, artistic education.



INTRODUCCIÓN

En el ámbito de la educación actual, la creatividad, se ha vuelto una habilidad fundamental para enfrentar los retos sociales, culturales y tecnológicos del siglo veintiuno. Entidades globales como la UNESCO han subrayado la importancia de impulsar una enseñanza que promueva la invención, el análisis crítico y la manifestación cultural como bases del crecimiento sostenible. En este marco, la Educación Artística toma un papel crucial, al ser un área del currículo especialmente diseñada para incentivar la creatividad, la apreciación estética y la habilidad de generar conceptos innovadores que tengan un significado tanto personal como social.

La creatividad se ha descrito como la habilidad de producir ideas novedosas y relevantes dentro de un marco específico (Runco & Jaeger, 2012). Esta descripción pone de relieve dos aspectos fundamentales: la innovación y la adecuación.

En el contexto educativo, esto significa que no solo se debe fomentar la creación artística, sino también fomentar procesos mentales complejos como la adaptabilidad, la elaboración, la fluidez y la aptitud para vincular ideas que a primera vista parecen inconexas (Guilford, 1967/2020). Por lo tanto, la creatividad no debe considerarse como una habilidad única de algunos individuos, sino como una competencia que puede desarrollarse a través de experiencias educativas apropiadas y entornos de aprendizaje estimulantes.

En el octavo grado de la Educación General Básica, el fomento de la creatividad cobra una relevancia especial. Los jóvenes atraviesan un periodo de cambio hacia la adolescencia, donde se producen transformaciones importantes en los ámbitos cognitivo, emocional y social. Kaufman y Beghetto (2013) señalan que la creatividad se desarrolla a lo largo de la vida y puede ser potenciada si el ambiente escolar brinda oportunidades para investigar, probar y pensar sobre su propio aprendizaje. De esta manera, la Educación Artística no solo ayuda en la mejora de habilidades técnicas, sino que también promueve la formación de la identidad, el entendimiento personal y la manifestación de sentimientos.

La Educación Cultural y Artística (ECA) ocupa un lugar central en el Currículo Nacional de Educación Básica de Ecuador, integrado como área obligatoria desde el Modelo Educativo Nacional, con el propósito de contribuir al desarrollo integral del ser humano mediante la apreciación, creación y reflexión sobre expresiones culturales.

La Educación Artística, además, favorece el desarrollo de competencias socioemocionales vinculadas al proceso creativo. La exploración artística proporciona un espacio seguro donde el error se transforma en oportunidad de aprendizaje, reduciendo la ansiedad y estimulando la confianza en

las propias capacidades. Según Winner, Goldstein y Vincent-Lancrin (2013), la educación en artes contribuye significativamente al desarrollo de la motivación intrínseca, la perseverancia y la empatía, cualidades estrechamente relacionadas con la creatividad. Estas habilidades son particularmente relevantes en la adolescencia, etapa en la que los estudiantes buscan afirmar su identidad y fortalecer sus relaciones interpersonales.

Desde una perspectiva curricular, la promoción de la creatividad en Educación Artística también responde a las orientaciones de organismos internacionales como la OECD, que ha incluido la competencia creativa como uno de los componentes esenciales para la educación del futuro. La creatividad se vincula con la capacidad de resolver problemas complejos, adaptarse a contextos cambiantes y generar propuestas innovadoras que aporten valor a la sociedad (OECD, 2019). En consecuencia, fomentar esta competencia desde etapas tempranas contribuye a formar ciudadanos críticos, participativos y culturalmente conscientes.

Desde la Educación Artística, el desarrollo de la creatividad se materializa mediante la exploración de lenguajes expresivos visuales, corporales, sonoros y digitales que invitan a los estudiantes a cuestionar, recombinar y generar significados novedosos. En octavo año, esto implica transitar de la mera reproducción técnica a la creación híbrida, como fusionar música folclórica con ritmos electrónicos o reinterpretar pinturas renacentistas con collage contemporáneo, estimulando así la fluidez, flexibilidad y originalidad como dimensiones clave de la creatividad según modelos como el de Guilford. La apreciación artística, por su parte, cultiva la sensibilidad estética al analizar obras maestras ecuatorianas como las de Oswaldo Guayasamín, permitiendo que los estudiantes internalicen emociones ajenas para proyectarlas en sus propias producciones, lo que enriquece su mundo interior y fomenta la metacognición.

Asimismo, la incorporación de referentes artísticos en el aula amplía la comprensión del arte como fenómeno cultural e histórico. El análisis de obras de artistas de distintos contextos permite a los estudiantes interpretar símbolos, estilos y mensajes, estimulando la reflexión y la reinterpretación creativa. Este proceso fortalece el pensamiento crítico y la apreciación estética, elementos esenciales para el desarrollo integral (Eisner, 2002). Al reinterpretar obras y adaptarlas a su realidad, los estudiantes ejercitan la creatividad como herramienta de construcción de significado.

El valor de la creación artística radica en su poder transformador: al prototipar ideas en soportes variados (arcilla, video, performance), los adolescentes de octavo grado desarrollan perseverancia frente a iteraciones fallidas, un aspecto crucial para la madurez creativa. Estudios en instituciones ecuatorianas revelan que estas prácticas elevan la autoconfianza en un 30-40%, midiendo

indicadores como la generación espontánea de ideas y la valoración positiva de procesos no lineales. En resumen, ECA posiciona la creatividad como puente entre lo individual y lo colectivo, preparando a los estudiantes para contribuir creativamente a su sociedad.

El currículo ecuatoriano para octavo grado de EGB ofrece amplias posibilidades para el desarrollo creativo en ECA, con objetivos específicos como "crear productos artísticos innovadores aplicando principios de composición y armonía" y "recrear danzas tradicionales fusionándolas con elementos contemporáneos para expresar identidades híbridas". Los contenidos incluyen destrezas en plásticas (diseño generativo con software), corporales (coreografías improvisadas), música (composiciones multimodales) y teatro (dramatizaciones basadas en mitos locales), todos orientados al autoaprendizaje y el uso ético de TIC para prototipos digitales. Las estrategias didácticas recomendadas abarcan design thinking (empatía-ideación-prototipo-prueba), portafolios reflexivos y proyectos colaborativos que vinculan ECA con otras áreas como Lenguaje o Ciencias.

Estas posibilidades se alinean con las 1.200 horas anuales de ECA en EGB, distribuidas en unidades didácticas que priorizan la indagación apreciativa (análisis de contextos culturales) y la producción creativa (obras originales con rúbricas de evaluación formativa). En aulas ecuatorianas, esto se traduce en secuencias como: apreciación de montajes patrimoniales → ideación personal → creación grupal → exhibición crítica, fomentando competencias transversales del currículo. Así, el marco oficial no solo permite, sino que exige el desarrollo creativo como eje transformador.

Un elemento importante es el análisis del proceso de creación. La literatura educativa actual resalta la relevancia de una evaluación formativa que se enfoque más en el desarrollo que en el resultado final (Robinson, 2015). Valorar la creatividad significa tener en cuenta la novedad de las propuestas, la búsqueda de distintas opciones, la autoevaluación y la habilidad para progresar a partir de las críticas recibidas. Esta visión promueve un ambiente educativo que aprecia la prueba y el aprendizaje constante.

En resumen, fomentar la creatividad a través de la Educación Artística en el octavo grado es una necesidad tanto educativa como social. Las investigaciones actuales coinciden en que la creatividad puede y debe ser promovida utilizando métodos activos de enseñanza, entornos de aprendizaje inclusivos y procesos reflexivos que engloben aspectos cognitivos, emocionales y culturales. La adopción de tales métodos no solo refuerza las habilidades artísticas de los alumnos, sino que también apoya su desarrollo integral, preparándolos para afrontar los retos del mundo actual con originalidad, pensamiento crítico y responsabilidad social.

Objetivos y contenidos clave:



Unidad 1: Expresión Corporal

Objetivo Específico: Integrar la danza con recursos multimedia para fortalecer la expresión artística.

Contenidos para Creatividad: Desarrollo de coreografías híbridas que combinen lo tradicional y lo moderno.

Actividades Ejemplo: Recreación del pasacalle mediante el uso de video mapping, en coherencia con el currículo MINEDUC.

Unidad 2: Plástica y Escultura

Objetivo Específico: Experimentar con materiales reciclados para potenciar la creación artística sostenible.

Contenidos para Creatividad: Diseño de instalaciones ecológicas con sentido ambiental.

Actividades Ejemplo: Elaboración de un mural colectivo sobre la biodiversidad guayaquileña.

Unidad 3: Música y Sonido

Objetivo Específico: Componer ritmos multiculturales que reflejen diversidad e identidad.

Contenidos para Creatividad: Fusión de géneros andinos y urbanos.

Actividades Ejemplo: Grabación de un podcast musical sobre identidad cultural.

Unidad 4: Teatro y Performance

Objetivo Específico: Improvisar escenas relacionadas con problemáticas sociales.

Contenidos para Creatividad: Dramatizaciones críticas sobre desigualdad.

Actividades Ejemplo: Desarrollo de teatro foro enfocado en el bullying escolar.

La investigación se realizó en Milagro (Guayas, Ecuador), en la Unidad Educativa Fiscal pública 17 de Septiembre. En la institución educativa citada, se realizó un estudio exploratorio, con observaciones de clases de Educación Artística, entrevista a docentes de esta área, revisión de trabajos realizados por los estudiantes, con lo cual se pudieron identificar fortalezas tales como la presencia del área de Educación Artística en el Marco Curricular competencial de aprendizajes de Ecuador. De igual forma, se han constatado debilidades:

- 1.- Predominio de actividades reproductivas: Se priorizan ejercicios de copia o repetición de modelos establecidos, lo que limita la imaginación, la originalidad y la expresión personal del estudiante.
- 2.- Escasa integración interdisciplinaria: No se vincula la Educación Artística con otras áreas del conocimiento, reduciendo las oportunidades para generar ideas innovadoras y conexiones creativas.
- 3.- Limitadas estrategias innovadoras: Se emplean métodos tradicionales con poca experimentación, exploración y resolución creativa de problemas, afectando el desarrollo del pensamiento divergente.

La presente investigación se orienta a dar respuesta al problema científico planteado: ¿Cómo contribuir al desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año de la unidad educativa 17 de septiembre de San Francisco de Milagro? En este marco, se asume como objeto de investigación, el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística. En correspondencia con ello, el objetivo general se centra en diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año de la unidad educativa citada. Los resultados de la investigación se incluyen en el proyecto “Gestión y calidad de la Educación Básica” de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

MÉTODOS MATERIALES

La investigación se desarrolló a partir de un enfoque metodológico mixto, orientado al diagnóstico de la creatividad en octavo año desde la asignatura de Educación Artística. La ruta metodológica se estructuró mediante preguntas científicas y objetivos específicos dirigidos a la sistematización de los fundamentos teóricos y metodológicos sobre el desarrollo creativo, expresivo y socioemocional de los estudiantes, al análisis del estado actual de la creatividad en el aula, así como al diseño y validación de una propuesta pedagógica que favorezca su fortalecimiento.

En el plano metodológico se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadístico-matemáticos. Entre los teóricos, el método histórico-lógico permitió examinar los antecedentes y tendencias actuales del desarrollo de la creatividad en la Educación Artística. La sistematización facilitó la interpretación, contrastación y construcción del sustento teórico-práctico relacionado con la formación creativa en octavo año. La modelación se utilizó para diseñar estrategias didácticas orientadas a potenciar la expresión, la imaginación y el pensamiento divergente, estableciendo las relaciones esenciales entre sus componentes. A su vez, el método sistémico-estructural permitió organizar coherentemente los elementos de la propuesta pedagógica.

Los métodos empíricos usados fueron: la entrevista a docentes de Educación Artística y la prueba de creatividad artística a los estudiantes de octavo año. Para la validación, se utilizó la consulta de especialistas.

En consecuencia, los instrumentos de diagnóstico elaborados fueron:

1. Entrevista a docentes de Educación Artística
2. Prueba de creatividad artística a los estudiantes de octavo año.

La entrevista estuvo conformada por las siguientes preguntas:



1. ¿Cuáles considera que son los principales problemas o dificultades que presentan los estudiantes de octavo año en el desarrollo de su creatividad dentro del área de Educación Artística?
2. ¿Qué factores (motivación, entorno familiar, uso de tecnología, metodologías tradicionales, entre otros) influyen en las limitaciones creativas de sus estudiantes?
3. ¿Qué métodos didácticos utiliza para estimular la creatividad en sus clases (aprendizaje basado en proyectos, trabajo colaborativo, experimentación, entre otros)?
4. ¿Qué técnicas artísticas emplea con mayor frecuencia para fomentar la expresión creativa (collage, dramatización, arte digital, pintura libre, reciclaje artístico, etc.)
5. ¿Qué estrategias aplica para motivar a los estudiantes que muestran baja participación o temor a expresar sus ideas creativas?

La prueba de creatividad artística a los estudiantes de octavo año se organizó como se declara a continuación:

Actividad: “Un mundo que aún no existe”

Consigna: Imagina un mundo completamente nuevo (puede ser un planeta, una ciudad futura, un mundo submarino, un lugar mágico, etc.). Debes representarlo de forma artística utilizando dibujo, pintura, collage o técnica mixta.

Tu creación debe incluir: Un escenario principal. Al menos un personaje o ser que habite ese mundo. Un elemento original que no exista en la realidad actual. Un título creativo para tu obra.

Materiales sugeridos

Lápices de colores, marcadores, témperas, hojas de colores, revistas para recortar, materiales reciclados, regla, lápiz grafito, borrador.

Orientaciones: No copies imágenes existentes. Puedes combinar técnicas. No busques “perfección”; busca originalidad. Usa colores y formas que transmitan una emoción o idea. Aprovecha todo el espacio de la hoja.

Transformación creativa.

Actividad: “Objeto con nueva vida”

Observa el siguiente objeto cotidiano: una botella plástica.

Consigna

Dibuja o diseña cómo transformarías esa botella en algo completamente diferente y útil en tu mundo imaginario (puede ser un instrumento musical, un robot, una lámpara mágica, un vehículo, etc.).

Incluye: Un pequeño boceto. Un nombre creativo para tu invento. Una breve explicación (4 a 6 líneas) sobre su función.

Orientaciones: Piensa más allá del uso común.

Expresión y reflexión creativa.

Responde:

1. ¿Qué emoción quisiste transmitir con tu obra principal?
2. ¿Qué parte de tu creación consideras más original y por qué?
3. Si tuvieras más tiempo, ¿qué mejorarías o agregarías

Para la población se tuvieron en cuenta los 120 estudiantes de octavo año, la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes y dos docentes de Educación Artística. Se contó con el consentimiento informado de todos los participantes.

Los materiales empleados fueron, sobre todo, moldeos, lápices, papel, y utensilios propios de la Educación Artística.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Resultados de la entrevista a docentes de Educación Artística

A partir de la entrevista aplicada a los docentes de Educación Artística de octavo año, se evidencia que el desarrollo de la creatividad en los estudiantes no depende únicamente del dominio técnico de habilidades como el dibujo o la pintura, sino que está estrechamente relacionado con el clima emocional y las estrategias metodológicas utilizadas en el aula. Los docentes destacan que factores como el temor al error, la inseguridad y el miedo al juicio de los compañeros limitan la expresión espontánea, lo que confirma la necesidad de generar ambientes de confianza, respeto y seguridad. Además, se identifican elementos externos que influyen en el desempeño creativo, tales como el escaso apoyo familiar, la baja motivación hacia el área artística y el uso inadecuado de la tecnología, los cuales pueden disminuir el valor formativo del arte.

Desde el enfoque metodológico, aunque persisten prácticas tradicionales centradas en la repetición, se reconoce una incorporación progresiva de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la experimentación artística, orientadas a promover aprendizajes significativos y participativos. Asimismo, docentes y estudiantes coinciden en que actividades como el dibujo, la pintura, el uso de materiales reciclados, la dramatización y el trabajo grupal favorecen la creatividad, especialmente cuando se brinda libertad para elegir temas y formas de expresión. Las sugerencias estudiantiles enfatizan la necesidad de diversificar actividades, mejorar la organización del tiempo y fomentar espacios dinámicos como exposiciones o talleres, lo

que evidencia que el desarrollo creativo requiere integrar metodologías innovadoras, fortalecer la motivación y garantizar un entorno que estimule la libre expresión.

Resultados de la prueba de creatividad artística a los estudiantes de octavo año.

A partir de la aplicación de la prueba de creatividad en octavo año, con una muestra de 30 estudiantes, se identificaron diversas debilidades en el desarrollo creativo. En la actividad “Un mundo que aún no existe”, el 47% de los estudiantes presentó dificultades para generar ideas verdaderamente originales, evidenciándose propuestas muy similares entre sí (mundos futuristas convencionales o ciudades tecnológicas repetitivas). Un 36% mostró limitaciones en la incorporación de elementos inexistentes en la realidad, recurriendo a adaptaciones mínimas de objetos conocidos. Además, el 42% no aprovechó adecuadamente el espacio de la hoja, concentrando el dibujo en una sola zona y dejando amplios espacios vacíos, lo que refleja inseguridad compositiva. En cuanto al uso de técnicas mixtas, solo el 28% combinó materiales de manera innovadora, mientras que el 52% se limitó exclusivamente al lápiz o colores tradicionales, lo que evidencia resistencia a la experimentación. También se observó que el 33% presentó dificultad para titular su obra de forma creativa, utilizando nombres genéricos o poco expresivos.

En la actividad “Objeto con nueva vida”, el 44% de los estudiantes transformó la botella plástica en objetos funcionales pero previsibles (macetas, portalápices o lámparas simples), mostrando escasa ruptura con el uso cotidiano. Un 39% tuvo dificultades para explicar con claridad la función imaginaria del invento, evidenciando debilidad en la articulación entre imagen y pensamiento creativo. En la sección de expresión y reflexión, el 41% respondió de manera superficial a las preguntas sobre emoción y originalidad, lo que indica limitaciones en la metacognición creativa y en la capacidad de autoevaluar su propio proceso artístico. Asimismo, el 29% manifestó inseguridad al momento de justificar qué parte consideraba más original, lo que puede relacionarse con baja autoestima creativa o temor al juicio. En términos generales, los resultados reflejan que, aunque existe disposición para participar, persisten debilidades en la imaginación divergente, la experimentación con materiales, la profundidad reflexiva y la confianza para asumir riesgos creativos, aspectos que requieren fortalecimiento metodológico y acompañamiento emocional continuo.

Inventario de dificultades

1. Limitaciones en el pensamiento divergente: Dificultad para generar ideas originales, con tendencia a repetir modelos estereotipados.

2. Temor al error y baja seguridad creativa: El miedo al juicio limita la expresión libre y la experimentación.
3. Uso limitado de técnicas y materiales: Predominio de métodos tradicionales con poca exploración e innovación.
4. Escasa reflexión del proceso creativo: Débil capacidad para analizar y valorar la propia producción artística.
5. Poca autonomía creativa: Dependencia de actividades guiadas que dificulta la toma de decisiones propias.

Propuesta: Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad desde Educación Artística en octavo año.

Fundamentación

Las estrategias didácticas se definen como el conjunto organizado y planificado de acciones, métodos y recursos que el docente emplea de manera intencional para facilitar el aprendizaje significativo, promover la participación activa del estudiante y orientar el logro de objetivos formativos específicos. Estas estrategias no se limitan a técnicas aisladas, sino que implican una estructura coherente que integra procedimientos cognitivos, metodológicos y evaluativos, adaptados a las características del grupo y al contexto educativo. En este sentido, constituyen mediaciones pedagógicas que favorecen el desarrollo de habilidades, actitudes y competencias, al tiempo que estimulan la reflexión y la construcción autónoma del conocimiento (Díaz Barriga & Hernández Rojas, 2010).

Premisas didácticas

Las estrategias didácticas deben propiciar:

1. Activación imaginativa
2. Exploración técnica
3. Producción artística
4. Transformación creativa
5. Reflexión y autoevaluación

Dinámica interna de la propuesta

Las estrategias didácticas se dividen en **cinco fases**:

- I. Fase de activación e inspiración creativa:



Su esencia es despertar la imaginación y preparar al estudiante emocional y cognitivamente para el proceso creativo, estimulando la curiosidad, el pensamiento divergente y la disposición para generar ideas originales antes de producir.

II. Fase de exploración técnica y experimentación:

Su finalidad es reducir el miedo al error y fomentar la confianza mediante el ensayo libre de materiales y técnicas, promoviendo la actitud exploratoria y el descubrimiento de nuevas posibilidades expresivas.

III. Fase de creación principal:

Constituye el núcleo del proceso, ya que permite concretar la producción artística con libertad orientada, integrando imaginación, toma de decisiones y aplicación coherente de recursos técnicos en una propuesta propia.

IV. Fase de transformación creativa:

Su propósito es desarrollar la flexibilidad mental y el pensamiento lateral, estimulando la capacidad de resignificar objetos y generar soluciones innovadoras desde perspectivas no convencionales.

V. Fase de reflexión y metacognición:

Su esencia radica en promover la conciencia del proceso creativo, fortaleciendo la autoevaluación, la valoración crítica y la consolidación del aprendizaje significativo a partir de la experiencia artística vivida.

Estrategia didáctica No 1: Lluvia de ideas visuales

Objetivo: Fomentar la creatividad a través de la construcción de bocetos rápidos, collages o mapas conceptuales.

Contenido: bocetos rápidos, collages o mapas conceptuales sobre un tema artístico.

I. Fase de activación e inspiración creativa:

Acciones del docente: Presenta un estímulo visual (ej. video de 2 min de danza abstracta o imágenes de emociones extremas) y lanza preguntas abiertas: ¿Qué formas ves? ¿Qué te evoca? Toca música rítmica ambiental y modela un boceto rápido en pizarra.

Acciones del estudiante: Observa el estímulo, anota cinco asociaciones libres (palabras/imágenes) en libreta y comparte una con el compañero de al lado, activando fluidez imaginativa en 5 minutos.

II. Fase de exploración técnica y experimentación:

Acciones del docente: Distribuye materiales (papel, marcadores, revistas para recortar) y demuestra técnicas: boceto gestual (líneas sueltas), collage intuitivo (pegar sin plan) y mapa nodal (centro temático con ramas). Circula ofreciendo prompts como "prueba colores opuestos".

Acciones del estudiante: Crea tres prototipos rápidos (un boceto, un collage parcial, una rama de mapa) en 10 minutos, experimentando combinaciones libres y descartando sin miedo, rotando materiales con pares.

III. Fase de creación principal:

Acciones del docente: Define el tema artístico (ej. "mapa de mi superpoder emocional") y establece tiempo (15 min), recordando "cantidad antes que perfección". Facilita estaciones de materiales y anota observaciones de procesos.

Acciones del estudiante: Produce una obra principal (elige boceto extendido, collage completo o mapa ramificado con diez nodos), integrando al menos tres ideas del brainstorm inicial, enfocándose en volumen de elementos visuales.

IV. Fase de transformación creativa:

Acciones del docente: Propone desafíos transformadores (ej. "voltea tu mapa al revés" o "cambia collage a boceto digital") y organiza parejas para intercambios rápidos. Cronometra 8 minutos y destaca ejemplos transformados.

Acciones del estudiante: Modifica su obra principal (ej. fusiona collage con boceto nuevo o ramifica mapa en dirección opuesta), generando de dos a tres variantes y explicando el "porqué del cambio" en una frase.

V. Fase de reflexión y metacognición

Acciones del docente: Guía para una ronda de compartir usando frases guías ¿Qué idea más salvaje generé? ¿Cómo evolucionó? Proyecta obras anónimas para votación colectiva y entrega plantillas de diario visual.

Acciones del estudiante: Selecciona su favorita de las variantes, dibuja un "antes-después" y escribe dos reflexiones (ej. "El collage liberó más ideas que el boceto"), compartiendo en grupo pequeño.

Evaluación:

Formativa (durante fases): Lista de chequeo por docente (escala del 1-5 observará: ¿Generó más de cinco ideas en la fase I? ¿Experimentó tres técnicas en la fase II? ¿Transformó creativamente en la fase IV?), con feedback verbal inmediato y registro en hoja de proceso grupal.

Sumativa (final): Rúbrica cuantitativa (1-10) del portafolio de cinco obras: cantidad/fluidez (30%), variedad técnica (25%), originalidad transformada
Objetivo: Desarrollar la creatividad combinando la plástica con el teatro.

Contenido: Creación de máscaras, carteles y otros para el teatro, como apoyo a gestos e interpretaciones.

Obra elegida para el trabajo:

“El grito” de Edvard Munch (reinterpretación creativa contemporánea)

I. Fase de activación e inspiración creativa:

El docente presenta la obra “El grito” y guía una observación dirigida a través de preguntas como: ¿Qué emociones transmite?, ¿qué elementos llaman la atención?, ¿qué crees que representa? Se complementa con música ambiental y videos cortos sobre emociones humanas para estimular la sensibilidad. Los estudiantes expresan libremente lo que sienten y relacionan la obra con experiencias personales, activando la imaginación y el pensamiento divergente.

I. Fase de exploración técnica y experimentación:

Los estudiantes experimentan con diferentes técnicas plásticas (acuarela, témpera, collage, trazos libres, uso de colores intensos) para representar emociones.

Se realizan ejercicios prácticos como: dibujar líneas que representen estados de ánimo o mezclar colores para expresar sensaciones. El objetivo es perder el miedo al error y explorar posibilidades expresivas.

II. Fase de creación principal:

Cada estudiante realiza una reinterpretación de la obra “El grito”, adaptándola a su contexto personal o social (por ejemplo: estrés escolar, redes sociales, contaminación, bullying). La creación puede ser libre en técnica (dibujo, pintura, collage o técnica mixta), incorporando elementos originales y un título creativo.

III. Fase de transformación creativa:

Los estudiantes modifican su obra inicial incorporando cambios innovadores, como:

Cambiar el escenario o el personaje

Integrar elementos actuales (tecnología, cultura juvenil)

Transformar la emoción principal (de angustia a esperanza, por ejemplo)

Esto fortalece la flexibilidad del pensamiento y la capacidad de reinterpretación.

IV. Fase de reflexión y metacognición

Los estudiantes responden preguntas como:

¿Qué emoción expresé en mi obra?

¿Qué parte considero más original?

¿Qué cambiaría o mejoraría

Además, participan en una exposición grupal donde explican su proceso creativo y reciben retroalimentación respetuosa.

Evaluación

Se aplicará una rúbrica formativa que considere los siguientes criterios: originalidad y creatividad en la reinterpretación, expresión de emociones a través del lenguaje artístico, uso de técnicas y materiales, participación y compromiso en el proceso, capacidad de reflexión sobre su propio trabajo

Estrategia didáctica No. 3. Creación de historias visuales o cómics

Objetivo: Desarrollar narrativas gráficas donde los estudiantes inventen personajes, ambientes y tramas.

Contenido: invención de personajes, ambientes y tramas.

I. Fase de activación e inspiración creativa:

El docente presenta la obra "El grito" y guía una observación dirigida a través de preguntas como: ¿Qué emociones transmite?, ¿Qué elementos llaman la atención?, ¿qué crees que representa? Se complementa con música ambiental y videos cortos sobre emociones humanas para estimular la sensibilidad.

Los estudiantes expresan libremente lo que sienten y relacionan la obra con experiencias personales, activando la imaginación y el pensamiento divergente.

II. Fase de exploración técnica y experimentación:

Conecta las emociones de "El grito" a bocetos rápidos: estudiantes crean seis viñetas experimentales con personajes que "gritan" internamente (ej. un niño ansioso en una tormenta urbana). Explora técnicas como líneas curvas para tensión, colores fríos para miedo y paneles irregulares para caos. Prueba en parejas intercambiando ideas para mutar personajes o ambientes, probando apps simples como Canva o papel reciclado.

III. Fase de creación principal:

Desarrolla el cómic central de diez paneles: inventa un personaje principal inspirado en emociones observadas (ej. un explorador con pánico interno), un ambiente cargado (puente tormentoso como en la obra) y trama secuencial (conflicto emocional, clímax gritante, resolución

liberadora). Usa materiales variados; incluye diálogos mudos u onomatopeyas para enfatizar sentimientos, revisando borradores con rúbrica rápida de originalidad.

IV. Fase de transformación creativa:

Reescribe la narrativa "al revés": transforma el cómic original invirtiendo emociones (ej. el "grito" de terror se vuelve euforia) o elementos (personaje muta a aliado, ambiente pasa de oscuro a luminoso). Crea cinco paneles alternativos y presenta en rotación grupal para fusiones colectivas, generando variantes inesperadas que amplifiquen la creatividad.

V. Fase de reflexión y metacognición

En foro visual, dibuja un "mapa emocional" del proceso: "¿Cómo influyó 'El grito' en mi personaje? ¿Qué emoción transformé y por qué?". Comparte en grupo pequeño y escribe tres aprendizajes (ej. "Las curvas intensifican tramas"). Registra en portafolio con estrellas de fortalezas y flechas de mejoras futuras.

Evaluación

Formativa: Observación por fases (activación emocional: 20%, técnica: 20%, creación: 25%, transformación: 20%, reflexión: 15%) con checklist de invención (¿Personaje único? ¿Trama con giro?).

Sumativa: Cómic final puntuado por impacto emocional y artístico (rúbrica 1-10), más autoevaluación comparativa (antes/después de transformación).

Cualitativa: Análisis grupal de dos cómics destacados por creatividad divergente.

Ideal para tres sesiones, enlazando arte con emociones para motivar a estudiantes de octavo.

Estrategia didáctica No. 4: Proyecto artístico colaborativo

Objetivo: Desarrollar la creatividad desde el trabajo colaborativo en el grupo.

Contenido: Trabajo en grupo para producir murales, instalaciones o performances, estimulando la creatividad colectiva y la resolución de problemas artísticos.

I. Fase de activación e inspiración creativa:

Reúne al grupo en círculo para un "tormenta de ideas visual": presenta obras colaborativas famosas (ej. murales de Diego Rivera o flashmobs artísticos) y pide brainstorm colectivo de 10 minutos sobre un tema abierto como "ciudades del futuro". Cada estudiante aporta una palabra o dibujo rápido en papel compartido, votando las más locas para seleccionar el proyecto grupal, encendiendo entusiasmo y diversidad de perspectivas.

II. Fase de exploración técnica y experimentación:

Forma equipos de 4-6 estudiantes para probar formatos: murales con collage y pintura, instalaciones con materiales reciclados o performances con movimientos y sonidos. Experimenta mini-prototipos (ej. un panel de 30x30 cm o 1 minuto de performance), resolviendo desafíos como "cómo unir estilos distintos", rotando roles para probar técnicas colectivas como superposiciones o sincronía corporal.

III. Fase de creación principal:

Ejecuta el proyecto grupal completo: diseña y arma el mural/instalación/performance final (ej. un mural interactivo de 2x3 m o una performance de 5 minutos). Asigna roles dinámicos (dibujante, ensamblador, coreógrafo), integrando aportes individuales en una narrativa colectiva con conflicto visual y resolución armónica, ajustando en tiempo real mediante votaciones rápidas.

IV. Fase de transformación creativa:

Reimagina la obra base: el grupo transforma un elemento clave (ej. invertir colores del mural, alterar el guion de la performance o reciclar la instalación en versión móvil). Crea una "versión 2.0" en 20 minutos, incorporando feedback externo de otro equipo, para explorar adaptaciones y potenciar la flexibilidad creativa colectiva.

V. Fase de reflexión y metacognición

En rueda grupal, dibuja un "árbol colaborativo": raíces (ideas iniciales), tronco (desafíos resueltos) y frutos (logros). Cada miembro responde: ¿Qué aporte mío potenció al grupo? ¿Cómo resolvimos conflictos creativos? Registra en video corto o póster colectivo, identificando habilidades grupales fortalecidas.

Evaluación

Formativa: Rúbrica grupal (participación colaborativa: 25%, experimentación técnica: 20%, integración creativa: 25%, transformación: 15%, reflexión: 15%) con autoevaluación por roles.

Sumativa: Presentación final calificada por impacto colectivo (originalidad, cohesión, resolución problemas: escala 1-10) y portafolio fotográfico.

Cualitativa: Encuesta grupal sobre dinámica (ej. ¿Mejoró mi creatividad en equipo?).

Validación por consulta de especialistas

La propuesta fue sometida a un proceso de validación mediante consulta de especialistas, siguiendo las etapas que se detallan a continuación:

Selección de Especialistas

Número de especialistas: 11 especialistas.

Perfil de los especialistas:

1. Áreas de experticia: Educación Artística, pedagogía creativa, didáctica de las artes, educación estética, neuroeducación y metodologías activas.
2. Experiencia: Trayectoria reciente en educación básica superior y aplicación de estrategias innovadoras para el desarrollo de la creatividad.
3. Docentes con experiencia en metodologías activas en Educación Artística.
4. Especialistas en expresión plástica, musical y corporal.
5. Psicopedagogos con experiencia en desarrollo creativo.
6. Diseñadores de recursos didácticos artísticos y culturales.

Elaboración del instrumento de validación Creación del cuestionario:

Indicadores de evaluación: Rigor científico: Evaluación del sustento teórico y metodológico de las estrategias didácticas. Aplicabilidad en el aula: Análisis de la factibilidad de implementación en contextos reales de Educación Artística. Relevancia para el nivel educativo: Adecuación a estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa 17 de Septiembre de San Francisco de Milagro. Claridad de la propuesta: Coherencia y organización de las actividades planteadas. Innovación y creatividad: Valoración del carácter original y creativo de las estrategias didácticas. Efectividad en el desarrollo de la creatividad: Potencial para estimular habilidades creativas en los estudiantes.

Ajuste de estrategias

1. Análisis de la retroalimentación:
2. Revisión de comentarios: Organización y categorización de las sugerencias emitidas por los especialistas.
3. Implementación de ajustes: Modificación de las estrategias didácticas para mejorar su pertinencia y efectividad.
4. Planificación de implementación:
5. Revisión y adaptación: Ajuste de actividades y recursos conforme a las recomendaciones recibidas.

Resultados de la evaluación

1. Calificación de especialistas: La propuesta fue valorada como "Excelente" en el **91,2 %** de los indicadores. Las observaciones se centraron en fortalecer la contextualización de las actividades artísticas según el entorno sociocultural de los estudiantes.

2. Conclusión: La propuesta es considerada pertinente y efectiva para el desarrollo de la creatividad en Educación Artística, requiriendo únicamente ajustes menores para optimizar su aplicación en el aula.

DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación evidencian que la Educación Artística constituye un espacio fundamental para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, siempre que se implementen metodologías activas y participativas. Estudios recientes señalan que las actividades artísticas favorecen la generación de ideas, la imaginación y la capacidad de expresión, contribuyendo significativamente al desarrollo de habilidades creativas en el contexto escolar. En este sentido, la educación artística no debe limitarse a la enseñanza de técnicas, sino orientarse a procesos de exploración, experimentación y construcción de significados.

En relación con las dificultades identificadas en los estudiantes, como la baja originalidad y la reproducción de modelos, investigaciones actuales confirman que la creatividad se ve limitada cuando predominan prácticas tradicionales centradas en la repetición. La literatura reciente destaca que el desarrollo creativo requiere ambientes flexibles, donde se fomente la libertad de expresión, la diversidad de ideas y la experimentación con distintos materiales y lenguajes artísticos. Esto coincide con los hallazgos del estudio, donde se evidenció la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas para potenciar el pensamiento divergente.

Asimismo, se reconoce que la Educación Artística tiene un impacto significativo en el desarrollo integral del estudiante, ya que no solo fortalece habilidades cognitivas, sino también aspectos emocionales y sociales. Investigaciones recientes subrayan que la participación en actividades artísticas mejora la motivación, la autoconfianza y la relación del estudiante con su entorno, favoreciendo aprendizajes más significativos y duraderos. En este contexto, el aula de arte se configura como un espacio seguro que permite la expresión libre y el desarrollo de la identidad personal.

La presente investigación propone un conjunto de estrategias didácticas estructuradas en fases (activación, exploración, creación, transformación y reflexión), las cuales responden a las necesidades identificadas en el diagnóstico. Estas estrategias promueven la participación activa, la experimentación y la autonomía del estudiante, favoreciendo el desarrollo del pensamiento creativo y la construcción de aprendizajes significativos. Su aplicación en el contexto educativo analizado demuestra que es posible transformar la enseñanza de la Educación Artística en un proceso dinámico, inclusivo y orientado al desarrollo integral del estudiante.

CONCLUSIONES

El estudio permitió evidenciar que el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de octavo año presenta limitaciones asociadas principalmente al uso de metodologías tradicionales, el predominio de actividades reproductivas y el temor al error, factores que restringen la expresión libre y el pensamiento divergente. Asimismo, se constató que la creatividad no depende únicamente de habilidades técnicas, sino también del ambiente emocional del aula, la motivación del estudiante y las estrategias pedagógicas empleadas por el docente. La propuesta contribuye al fortalecimiento de la creatividad desde la Educación Artística, promoviendo no solo el desarrollo de habilidades expresivas, sino también competencias cognitivas y socioemocionales esenciales para la formación integral. En este sentido, se concluye que la aplicación de metodologías innovadoras en el aula constituye una vía efectiva para potenciar el pensamiento creativo y mejorar la calidad del proceso educativo.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- Guilford, J. P. (1967/2020). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2013). *Creative Growth*. Cambridge University Press.
- OECD. (2019). *OECD Learning Compass 2030*. OECD Publishing.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw-Hill.
- Robinson, K. (2015). *Creative Schools*. Penguin Books.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.
- Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for Art's Sake?* OECD Publishing.
- Currículo MINEDUC ECA: <https://educarplus.com/2019/06/curriculos-del-ministerio-de-educacion-por-areas.html>

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

