

Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año

Innovative instructional strategies for developing creative learning in language and literature in the third year

- 1 Elizabeth del Carmen Falconi Parada  <https://orcid.org/0009-0005-4026-2739>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
edfalconip@ube.edu.ec
- 2 María Alexandra González Calderón  <https://orcid.org/0009-0008-7440-6106>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
magonzalezca@ube.edu.ec
- 3 Yadyra de la Caridad Piñera Concepción  <https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
ydpinerac@ube.edu.ec
- 4 Elizabeth Esther Vergel Parejo  <https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
eevergelp@ube.edu.ec

Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 11/05/2026

Revisado: 16/06/2026

Aceptado: 08/07/2026

Publicado: 29/07/2026

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i3.3719>

Cítese:

Falconi Parada, E. del C., González Calderón, M. A., Piñera Concepción, Y. de la C., & Vergel Parejo, E. E. (2026). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año. *Ciencia Digital*, 10(3), 66-89. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v10i3.3719>



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec.

Esta revista está protegida bajo una licencia *Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International*. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.



Palabras claves: Aprendizaje creativo, lengua y literatura, estrategias didácticas innovadoras.

Introducción: el desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año de educación básica constituye un proceso fundamental para la formación integral de los estudiantes, ya que favorece la expresión de ideas, la imaginación y la construcción significativa del conocimiento. **Objetivos:** la presente investigación se centró en el objetivo de diseñar estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del aprendizaje creativo en los estudiantes de tercer año. **Metodología:** enfoque de la investigación es de tipo mixto, se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos. Entre los métodos teóricos, se utilizó el histórico-lógico para identificar tendencias en la evolución del objeto de estudio; la sistematización, con el propósito de alcanzar generalizaciones teóricas; y la modelación, orientada a la construcción científica de la propuesta. **Resultados:** se identificó las limitaciones en la originalidad de las producciones orales y escritas, en la generación de ideas creativas y en el uso de recursos didácticos innovadores dentro del aula. **Conclusiones:** a partir de estos resultados, se propuso como resultado científico estrategias didácticas innovadoras orientadas al desarrollo del aprendizaje creativo, las cuales promueven la participación activa, la imaginación, la interpretación de textos y la producción literaria. La propuesta fue valorada mediante la introducción parcial en la práctica educativa, lo que permitió evidenciar su efectividad didáctica en el fortalecimiento de la creatividad en lengua y literatura. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Didáctica de la Lengua y Literatura. **Tipo de artículo:** Original.

Keywords: Environmental adaptation, Phytohormones, biomass Production, forage Production, Seed mortality.

Introduction: the development of creative learning in language and literature in the third year of basic education is a fundamental process for the comprehensive education of students, since it favors the expression of ideas, imagination and the meaningful construction of knowledge. **Objectives:** the present research focused on the objective of designing innovative didactic strategies for the development of creative learning in third-year students. **Methodology:** the research approach is mixed, theoretical, empirical and statistical-mathematical methods were used. Among the theoretical methods, the historical-logical method was used to identify trends in the evolution of the object of study; systematization, with the purpose of reaching theoretical generalizations; and modeling, aimed at the scientific construction of

Keywords:

the proposal. **Results:** limitations were identified in the originality of oral and written productions, in the generation of creative ideas and in the use of innovative didactic resources in the classroom. **Conclusions:** based on these results, innovative didactic strategies aimed at the development of creative learning were proposed as a scientific result, which promote active participation, imagination, interpretation of texts and literary production. The proposal was evaluated through the partial introduction in educational practice, which allowed evidence of its didactic effectiveness in strengthening creativity in language and literature. **General area of study:** Education. **Specific area of study:** Didactics of Language and Literature. **Item type:** Original.

1. Introducción

De acuerdo con Runco & Jaeger (2012) el desarrollo del aprendizaje creativo resulta pertinente para el ámbito académico y para la vida en general, en tanto demuestra la capacidad de encontrar nuevas soluciones a los problemas humanos, sociales profesionales, escolares. De Cássia et al. (2021) plantea que la creatividad se trata de un tipo de pensamiento divergente, que refleja la capacidad del individuo para producir nuevas respuestas, inusuales y originales, en oposición al pensamiento convergente, de carácter más racional, secuencial y lógico (De Cássia et al., 2021).

La habilidad de una persona para generar respuestas novedosas, poco comunes y originales. Se diferencia del pensamiento convergente, el cual es más racional, secuencial y lógico, además un tema importante en el ámbito del pensamiento creativo y controvertido entre los investigadores tiene que ver con la idea de si la capacidad creativa es una capacidad presente en la mayoría de las per-

sonas o si es una aptitud infrecuente y propia de personas excepcionales. “La distinción es relevante ya que los programas escolares de promoción de la creatividad parten del supuesto de que todos los alumnos tienen un potencial de desarrollo de la creatividad, aunque sea mayor o menor según los individuos” (De Cássia et al., 2021).

Esta distinción es relevante porque los programas educativos diseñados para fomentar la creatividad parten del principio de que todos los estudiantes tienen un potencial creativo que puede desarrollarse, aunque en distintos grados según cada persona.

El aprendizaje creativo ha sido abordado por diversos especialistas. El concepto de aprendizaje creativo ha sido desarrollado por investigadores en educación como un proceso en el que los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también generan comprensiones nuevas y personalmente significativas a partir de experiencias educativas que combinan lo que ya saben con estímulos novedosos. Plucker et al. (2004) lo

conceptualiza como una interacción de procesos intrapsicológicos e interpsicológicos que produce “new and personally meaningful understandings for oneself and others” en contextos académicos, lo que implica que la creatividad está intrínsecamente ligada a la construcción activa y original del conocimiento dentro del aula.

Desde una perspectiva teórica más amplia, la creatividad en educación se entiende como una dimensión esencial de los procesos de aprendizaje que trasciende la simple memorización o reproducción de contenidos. Autores como Guilford (1950) argumentaron que “a creative act is an instance of learning”, señalando que los actos creativos forman parte de la naturaleza misma de aprender y que deben ser integrados permanentemente en la pedagogía, en lugar de considerarse un añadido opcional al currículo. Esta visión sugiere que promover la creatividad en la enseñanza implica diseñar situaciones de aprendizaje que permitan a los estudiantes experimentar, explorar y reconfigurar significados dentro de tareas abiertas y desafiantes.

En el campo de lengua y literatura, el aprendizaje creativo adquiere una relevancia especial porque estas asignaturas tradicionalmente involucran interpretación, producción textual y reflexión crítica, que son espacios ideales para el ejercicio de pensamiento original (Jiménez et al., 2024). Por ejemplo, al trabajar con textos literarios, los estudiantes pueden generar interpretaciones personales de un cuento, poema o ensayo que no solo demuestran comprensión, sino

que también aportan perspectivas novedosas y culturalmente significativas sobre el lenguaje, el contexto y la identidad. Así, los procesos creativos en lengua y literatura no solo facilitan el dominio de competencias lingüísticas, sino que también fomentan la capacidad de los estudiantes para reformular, recrear y comunicar significados de manera innovadora en diferentes géneros textuales (Oña et al., 2025).

Para el desarrollo del aprendizaje creativo, se necesita: fluidez ideativa y originalidad lingüística. Los niños producen múltiples respuestas verbales, inventan palabras, rimas o cuentos breves, y transforman estructuras narrativas conocidas que debe ser reconocida por el docente. Aprendizaje basado en el juego y la metáfora.

La actividad lúdica, dramatizaciones, juegos de roles, creación de títeres, permite explorar el lenguaje sin miedo al aprendizaje creativo en literatura. Ambiente de aula seguro y tolerante a la ambigüedad. Para que surja la creatividad, es necesario que el docente acepte respuestas no convencionales y promueva preguntas abiertas. Integración de múltiples lenguajes verbal, icónico, sonoro.

En tercer año, los niños aún combinan dibujo, escritura emergente y oralidad, potencian tanto la alfabetización como el pensamiento divergente. Proyectos interdisciplinarios y contextualizados. La creatividad literaria, fortalece cuando los niños crean textos a partir de experiencias.

Un estudiante con aprendizaje creativo se caracteriza por expresar ideas con clari-

dad, precisión y concreción en el uso del lenguaje, así como por demostrar un desarrollo equilibrado de las macro habilidades lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir, consideradas los ejes fundamentales del aprendizaje y mediadoras del desarrollo integral del individuo (Lara, 2020). En este sentido la lectura se asume como fuente de inspiración y modelo creativo; la escritura, como espacio de experimentación y construcción de significado; la oralidad, como escenario de expresión e improvisación; y la escucha, como base para la comprensión y la recreación del conocimiento. Además, el estudiante creativo evidencia originalidad, capacidad imaginativa y agilidad para resolver problemas de manera novedosa en diferentes contextos de aprendizaje.

El desarrollo del aprendizaje creativo en contextos educativos se ha intensificado en las investigaciones recientes como una competencia central del siglo XXI, orientada a potenciar habilidades de pensamiento divergente y resolución de problemas más allá de la memorización tradicional. Estudios empíricos han demostrado que pedagogías creativas centradas en actividades discursivas y de indagación como la formulación de preguntas de orden superior mejoran significativamente la fluidez, flexibilidad y originalidad del pensamiento de los estudiantes, lo cual se traduce en una mayor capacidad para generar respuestas novedosas frente a situaciones de aprendizaje complejo (Yu et al., 2023). Este enfoque no solo estimula procesos cognitivos creativos, sino que también contribuye al desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas al exigir a

los alumnos reinterpretar textos y conceptos desde perspectivas múltiples, lo cual es especialmente valioso en áreas como lengua y literatura, donde el sentido y la comprensión crítica son esenciales para aprender (Barragán et al., 2025).

Además, la literatura contemporánea subraya que el aprendizaje creativo no ocurre de manera aislada, sino que es resultado de entornos educativos que incorporan tecnologías innovadoras, proyectos interdisciplinarios y metodologías activas que promueven la exploración, la experimentación y la construcción de significado propio. Investigaciones recientes en educación han mostrado que el uso de ambientes educativos tecnológicamente enriquecidos y tareas abiertas favorece un crecimiento sustancial del pensamiento creativo de los estudiantes, al permitirles interactuar con contenidos de forma dinámica y personal (Wang & Burdina, 2024). Este desarrollo es particularmente pertinente en lengua y literatura, ya que herramientas digitales y actividades creativas pueden facilitar la producción y análisis de textos, promoviendo no solo la comprensión literaria, sino también la expresión original, la argumentación propia y la reflexión crítica sobre diversos fenómenos culturales y lingüísticos (Bastidas et al., 2025; Rios et al., 2025).

El currículo ecuatoriano incluye en el desarrollo de la competencia comunicativa lingüística el desarrollo del aprendizaje creativo. Las competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de to-

do tipo y en toda situación comunicativa. Esto tiene como objeto un uso efectivo de la lengua a través de la escucha activa y la enunciación ordenada y coherente de ideas en otras palabras. En este contexto, la lectura toma un rol fundamental como fuente de información y estudio. Es el pilar esencial para el crecimiento intelectual y humano. A través de la lectura se aprenden habilidades cognitivas superiores como la reflexión, el espíritu crítico, el pensamiento complejo, la conciencia, la creatividad y la construcción de nuevos conocimientos. Cuando los estudiantes escuchan o leen un texto y lo comprenden o cuando producen un texto oral o escrito y el destinatario es capaz de comprenderlo, se trata de un proceso de desarrollo de las competencias comunicacionales (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Las habilidades comunicacionales son primordiales en cuanto al desarrollo de capacidades lingüísticas para poder expresar ideas pensamientos emociones de una manera clara y precisa, además la lectura ayuda a una comprensión y un pasamiento más crítico en el cual se pueden trabajar de mejor forma para lograr un aprendizaje significativo a la creatividad (Carrillo et al., 2025).

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Dr. “Ricardo Descalzi”, ubicada en la comunidad de Tzalaron de la parroquia Punín de la provincia de Chimborazo. En la escuela declarada, para poder concretar un problema científico, se realizó un estudio exploratorio que incluyó observaciones de clases de lengua y litera-

tura y revisión de trabajos estudiantiles, así como la indagación en documentos rectores de educación básica.

De esta forma, se comprobaron fortalezas y debilidades:

Fortalezas: prescripción del desarrollo de la creatividad en todas las áreas curriculares, con énfasis en lengua y literatura, a partir del desarrollo de las cuatro macro habilidades básicas.

Debilidades: a) Limitada expresión escrita y oral: los estudiantes repiten ideas literales sin aportar interpretaciones o narraciones propias; b) Dificultad para generar ideas originales: escasa capacidad de imaginar, inventar o proponer soluciones creativas en cuentos, poemas o dramatizaciones; c) Comprensión crítica limitada: leen de manera literal sin relacionar los textos con experiencias personales o contextos distintos; d) Baja motivación creativa: resistencia a experimentar con nuevos géneros, vocabulario o formas de expresión.

En correspondencia, el problema científico se centró en cómo contribuir al desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año. El objeto de investigación es el desarrollo del pensamiento creativo en lengua y literatura en tercer grado, y el objetivo general, diseñar estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año.

2. Metodología

El enfoque de la investigación es de tipo mixto. La ruta metodológica seguida comienza con un estudio de carácter fenomenológico y, posteriormente, exploratorio del contexto escolar, con el fin de delimitar tanto el problema científico como el objeto de investigación. Luego, se llevó a cabo el estudio teórico correspondiente, seguido del diagnóstico, la elaboración de la propuesta y su posterior validación.

Se emplearon métodos teóricos, empíricos y estadísticos-matemáticos. Entre los métodos teóricos, se utilizó el histórico-lógico para identificar tendencias en la evolución del objeto de estudio; la sistematización, con el propósito de alcanzar generalizaciones teóricas; y la modelación, orientada a la construcción científica de la propuesta, en este caso, las estrategias didácticas innovadoras.

En relación con los métodos empíricos, se aplicó una prueba de aprendizaje creativo en lengua y literatura, así como entrevistas a docentes de la asignatura. Ambos métodos se implementaron con el objetivo de recopilar información sobre el objeto de investigación dentro de la unidad educativa, en el contexto de la presente investigación. La validación se realizó mediante su introducción parcial en la práctica educativa.

2.1 Instrumentos de diagnóstico

- a) Prueba de aprendizaje creativo en lengua y literatura.

- b) Entrevista a docentes de lengua y literatura.

La prueba de aprendizaje creativo en lengua y literatura estuvo conformada por el siguiente cuestionario.

Texto: “El pequeño colibrí se encontraba un día muy preocupado porque una gran tormenta se acercaba y no sabía cómo proteger a su familia. Pensó en muchas soluciones y finalmente ideó un plan ingenioso para mantenerlos a todos a salvo.”

Parte 1: Comprensión lectora Instrucciones: lee atentamente el texto y responde las siguientes preguntas. ¿Quién es el personaje principal del texto? ¿Qué problema enfrenta el personaje? ¿Qué hizo para resolver el problema? ¿Cuál crees que es la enseñanza o el mensaje del cuento?

Parte 2: Expresión oral Instrucciones: explica con tus propias palabras cómo habría actuado tú si fueras el colibrí. Propón otra solución creativa que el colibrí podría haber usado.

Parte 3: Expresión escrita y creatividad Instrucciones: escribe un final alternativo para el cuento, usando tu imaginación. Inventa un diálogo entre el colibrí y su familia mientras ejecuta su plan.

Parte 4: Actividad creativa adicional (5 puntos opcionales) Instrucciones: dibuja una escena de tu final alternativo o del diálogo que escribiste.

La entrevista a docentes de lengua y literatu-

ra se estructuró en tres bloques de preguntas:

a) Dificultades en el aprendizaje creativo:

¿Cuáles son, según su experiencia, las principales dificultades que presentan los estudiantes de tercer año para desarrollar la creatividad en lengua y literatura? ¿Considera que estas dificultades se relacionan más con la lectura, la escritura, la expresión oral o la comprensión de los textos? Explique por qué. ¿Qué factores externos o internos (motivación, hábitos de estudio, entorno familiar, recursos escolares) afectan el aprendizaje creativo en sus estudiantes?

b) Estrategias y formas de mejorar: ¿Qué estrategias didácticas ha utilizado o considera efectivas para fomentar la creatividad en los estudiantes? (Ej.: dramatización, cuentos, escritura libre, proyectos grupales, juegos literarios). ¿Cómo integra la creatividad en las cuatro macro habilidades: hablar, escuchar, leer y escribir? ¿Qué recursos o apoyos adicionales considera necesarios para fortalecer el aprendizaje creativo en lengua y literatura?

c) Opinión general y sugerencias: Desde su perspectiva, ¿qué cambios o mejoras podrían implementarse en la metodología de enseñanza para potenciar la creatividad en los estudiantes de tercer año? ¿Desea agregar alguna experiencia, ejemplo o comentario que considere relevante sobre el aprendizaje creativo en su aula?

La población y muestra coinciden, y son 15 estudiantes de tercer grado y 1 docente de lengua y literatura. Se contó con el consentimiento informado de todos los participantes.

Los materiales empleados fueron tarjetas, tijeras, imágenes, goma, colores, hojas, computadora e internet.

3. Resultados

Los resultados que se exponen a continuación son el producto de un diagnóstico integral realizado mediante un enfoque mixto, que permitió contrastar la realidad del aula con las exigencias del currículo vigente. A través de la aplicación de la prueba de aprendizaje creativo y la entrevista a docentes, se logró sistematizar un inventario de dificultades que evidencia una brecha significativa entre el potencial creativo de los estudiantes y las prácticas pedagógicas tradicionales predominantes. Los hallazgos revelan limitaciones críticas en la fluidez de ideas, la originalidad del vocabulario y la flexibilidad del pensamiento en los alumnos de tercer año, así como barreras institucionales y metodológicas que restringen la innovación docente. Este análisis no solo identifica las debilidades en las macro habilidades lingüísticas, sino que también constituye el fundamento empírico indispensable para la estructuración de la propuesta de estrategias didácticas innovadoras que se detalla posteriormente.

3.1 Resultados de la prueba de aprendizaje creativo en lengua y literatura

El análisis de los resultados evidencia debilidades significativas en el desarrollo del aprendizaje creativo en el área de lengua y literatura en tercer año de educación básica. En la dimensión de fluidez de ideas (producción), se observa que el 66,7 % de los es-

tudiantes presenta dificultades para generar más de dos ideas ante un estímulo narrativo, lo que limita su capacidad de creación y los conduce a la repetición de patrones narrativos propios de cuentos tradicionales. Esta situación refleja una escasa diversificación del pensamiento creativo y una dependencia de estructuras previamente conocidas, lo que restringe la construcción de relatos originales y significativos.

De igual forma, se identifican debilidades en la originalidad del vocabulario, ya que únicamente el 13,3 % de los estudiantes logra incorporar términos fuera del lenguaje coloquial cotidiano, evidenciando una marcada dependencia de estructuras gramaticales simples. Asimismo, en la flexibilidad del pensamiento, el 73,3 % de los evaluados no consigue modificar la perspectiva de los personajes ni proponer finales alternativos coherentes, manteniéndose ligados a la estructura literal del texto fuente. Finalmente, en la dimensión de elaboración de textos, apenas el 26,7 % presenta la capacidad de añadir detalles descriptivos, mientras que la mayoría produce oraciones aisladas con escasa cohesión creativa, lo que limita la riqueza y profundidad de sus producciones escritas.

3.2 *Resultados de la entrevista a docentes de lengua y literatura*

La entrevista aplicada a los docentes evidencia que, aunque se reconoce la importancia del desarrollo del aprendizaje creativo en el aula de lengua y literatura, su implementación se ve limitada por diversos factores ins-

titucionales y pedagógicos. El docente entrevistado señala que, pese a considerar este enfoque como fundamental para potenciar el pensamiento crítico y la expresión creativa de los estudiantes, la presión por cumplir con el currículo formal y la estandarización de las evaluaciones reduce significativamente los espacios para la innovación didáctica. En este sentido, se evidencia una tensión entre las exigencias administrativas del sistema educativo y la necesidad de promover prácticas pedagógicas más flexibles y creativas.

Asimismo, en relación con las estrategias metodológicas empleadas, predominan actividades tradicionales como el dibujo de escenas y la lectura oral, lo que evidencia un uso limitado de metodologías activas e innovadoras, debido en parte a la falta de capacitación en TIC y al desconocimiento de enfoques como el aula invertida o la gamificación. Por otro lado, el docente percibe que los estudiantes responden con entusiasmo cuando se implementan actividades no convencionales, aunque presentan bloqueos significativos por miedo al error y falta de hábito creativo. Finalmente, se identifican como principales barreras la escasez de recursos didácticos motivadores, el limitado acompañamiento pedagógico y las dificultades de conexión con textos literarios ajenos a su contexto rural, lo cual restringe el desarrollo pleno del aprendizaje creativo.

3.3 *Inventario de dificultades*

El análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos per-

mitió identificar como principales dificultades la limitada originalidad y creatividad en la resolución de problemas académicos de lengua y literatura, evidenciada en el predominio del pensamiento convergente y en la constante búsqueda de respuestas únicas. Asimismo, se constató una baja producción textual con uso restringido de figuras literarias, una escasa relación entre los contenidos curriculares y el contexto cultural de los estudiantes, y un débil hábito de lectura estética, lo que en conjunto limita el desarrollo del pensamiento divergente, la motivación por la creación literaria y el fortalecimiento integral de las macro habilidades lingüísticas.

3.4 *Propuesta: estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año*

Fundamentación: la estrategia didáctica es el recurso o técnica que usa el docente en su praxis y determinan la forma en que se realizará un trabajo didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo lograr alcances importantes en el aprendizaje de las áreas del conocimiento brindando la calidad educativa y se concibe como un proceso para orientarse entre los contenidos que se comparten en el aula (Orellana, 2016). Una estrategia didáctica innovadora puede definirse como un conjunto de acciones, técnicas y recursos pedagógicos planificados y creativos, que buscan promover un aprendizaje más activo, significativo y adaptado a las necesidades del estudiante, incorporando elementos novedosos o tecnológicos que

potencien la comprensión, la motivación y el desarrollo de competencias.

Características de las estrategias didácticas innovadoras: las estrategias didácticas innovadoras se caracterizan por: Ser un recurso o técnica utilizada por el docente en su práctica diaria. Definir la forma de organizar el trabajo didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje. Permitir el logro de aprendizajes significativos en las diferentes áreas del conocimiento. Contribuir a la calidad educativa.

Objetivo general de la propuesta: contribuir al mejoramiento del aprendizaje creativo en lengua y literatura en tercer año mediante estrategias didácticas innovadoras.

Dinámica interna de las estrategias didácticas innovadoras: etapas de las estrategias didácticas innovadoras:

- I. Selección del material o actividad central
- II. Prelectura / preparación
- III. Lectura / comprensión
- IV. Post lectura y profundización / interacción
- V. Producción escrita
- VI. Cierre / evaluación

3.4.1 *Estrategia didáctica innovadora no.1: “Radioteatro Creativo”*

Objetivo: fortalecer la entonación, el uso de onomatopeyas y la fluidez ideativa mediante

la dramatización sonora.

Material o texto: guion teatral adaptado o cuento con abundantes diálogos: “El pequeño colibrí”.

Actividades de prelectura de motivación creativa:

Juego: “Adivina el sonido” (Foley case-ro) Los estudiantes, organizados en pequeños grupos, utilizan objetos cotidianos para crear efectos de sonido que podrían aparecer en una historia ambientada en la naturaleza, una tormenta o un rescate. Por ejemplo: Arrugar papel → lluvia leve. Golpear una mesa con los dedos → truenos. Soplar dentro de un vaso → viento.

Enfoque creativo: se estimula la imaginación mediante la anticipación de cómo sonaría una escena antes de leerla. Los niños generan hipótesis originales sobre la trama a partir de estímulos sonoros, activando la escucha creativa y la producción ideativa.

Actividades de comprensión creativa (Tres Niveles): Literal: los niños identifican y listan los sonidos explícitos e implícitos que aparecen en el texto (ej. “el viento soplaba fuerte”, “el colibrí llamó a su familia”).

Inferencial: deben deducir emociones y estados de ánimo de los personajes a partir del tono de voz que podrían usar. Pregunta guía: “¿Qué siente el colibrí ante la tormenta? ¿Cómo sonaría su voz: temerosa, valiente, nerviosa?”

Crítico: debate grupal: “¿Qué historia se comprende mejor: la que se escucha con efectos de sonido o la que se lee en silencio? ¿Por qué?” Se relaciona con experiencias personales (ej. recordar un cuento narrado por un familiar).

Enfoque creativo: la comprensión no es memorización, sino reinterpretación personal. Se favorece la relación del texto con vivencias propias y la construcción de significados alternativos.

Actividades de post lectura y profundización (interacción): Selección de roles creativos: los estudiantes se dividen en: Narradores (conducen la historia). Personajes (dialogan con entonación expresiva). Técnicos de sonido (foley) (crean efectos en vivo).

Cada grupo debe reinterpretar una escena clave mediante dramatización oral, sin leer literalmente, sino expresando con sus propias palabras lo que ocurre.

Enfoque creativo: se promueve el aprendizaje basado en el juego y la metáfora. El aula se convierte en un espacio seguro donde explorar el lenguaje sin miedo al error, favoreciendo la oralidad creativa y la colaboración.

Actividades de producción escrita creativa:

Reescritura del guion cambiando el ambiente: Los alumnos transforman el escenario original de la historia. Ejemplo: “¿Qué pasaría si el colibrí viviera en el espacio, en un planeta sin árboles?” Deben adaptar los

diálogos, los sonidos y las soluciones del personaje al nuevo contexto.

Enfoque creativo: se incentiva la invención de finales nuevos, el uso original de vocabulario y la construcción de narrativas personales. Se rompe con la repetición de patrones literales y se estimula la flexibilidad del pensamiento.

Actividades de cierre y evaluación:

Escucha colectiva y reflexión metacognitiva: Se reproduce la grabación final de cada grupo. Los estudiantes comparten respuestas a la pregunta: “¿Qué fue lo más original que inventé o aporté en esta actividad?”

Evaluación formativa con rúbrica: originalidad en los efectos de sonido. Fluidez ideativa (número de ideas nuevas aportadas). Colaboración en el grupo. Coherencia entre el sonido, el diálogo y la emoción transmitida. Los estudiantes se autoevalúan y coevalúan con apoyo del docente.

Enfoque creativo: la evaluación reconoce y valora la creatividad propia y ajena, identificando fortalezas creativas y aspectos a mejorar, en un clima de respeto y estímulo.

3.4.2 Estrategia didáctica innovadora no. 2: “El susurrador de historias”

Objetivo: mejorar la fluidez lectora y su capacidad de síntesis.

Material o texto: “El pequeño colibrí”. Tubos de cartón decorados por ellos mismos. Esos son “los susurradores”. Pueden ser tubos de papel higiénico o de rollos de cocina,

los forramos con papel de colores, les pegamos stickers, cada uno decora el suyo. Así se lo apropian. El susurrador sirve para hablar bajito y que el sonido viaje directo al oído del compañero.

Actividades de prelectura de motivación creativa: Antes de que ellos vean el texto escrito, hago una dinámica bien clásica pero que siempre funciona: “El teléfono descompuesto”, pero con un giro creativo.

a) Los siento en círculo. Les digo: “Vamos a jugar a pasar un mensaje secreto, pero no cualquier mensaje, sino una frase fantástica que inventé yo. Tienen que susurrarla al oído del compañero usando solo la boca, sin gestos, y al final comparamos cómo quedó”.

b) La frase que yo susurro al primer niño es algo como: “En el fondo del río, una piedra cantaba canciones de lluvia”. Algo medio raro, medio poético, que los saque de lo cotidiano.

c) Ellos van pasando el mensaje. Al final, el último niño dice en voz alta lo que entendió. Sale algo totalmente cambiado, y nos reímos.

d) Ahí aprovecho para preguntar: “¿Por qué creen que se distorsionó el mensaje? ¿Qué pasó con las palabras? ¿Qué fue más difícil: escuchar o susurrar?”

No solo es un juego, sino que activamos la escucha atenta y la conciencia fonológica de manera divertida. También empiezan a imaginar cómo un mensaje puede transformarse, y eso les abre la cabeza para entender

que una historia se puede contar de muchas maneras.

Actividades de comprensión creativa por los tres niveles: Ahora sí, pasamos a la lectura. Pero no leen en voz alta como siempre, sino que usamos los susurradores.

a) Reparto los cuentos. Cada niño tiene su tubo. Les digo: “Vamos a leer el cuento, pero en secreto. Ustedes se turnan con un compañero: uno lee susurrando por el tubo directamente al oído del otro, y el otro escucha con mucha atención. Luego cambian”.

b) El texto es corto, tipo una página. Por ejemplo, una leyenda local de “El susurro del viento” o algo así.

Literal: después de leer susurrando, les pregunto, pero siempre con el susurrador como excusa. Digo: “Ahora, usando su tubito, susúrrenle a su compañero quiénes son los personajes principales”. Ellos responden en secreto, en pares. Luego lo ponemos en común. Me aseguro de que identifiquen datos claros: nombres, lugares, qué pasó al principio.

Inferencial: pregunto algo como: “¿Por qué el personaje principal tomó esa decisión tan arriesgada? ¿Qué creen que sintió?” Pero no espero que levanten la mano y hablen fuerte. Les digo: “Ahora, cada uno escribe en un papelito su respuesta, la dobla, y la mete en un sombrero. Después sacamos algunas y las leemos en voz alta (sin decir quién la escribió)”. Así se animan más.

Crítico: hago la pregunta del millón: “¿Qué

habrías hecho tú en el lugar del personaje principal? Cuéntamelo con tus propias palabras, pero ahora no lo escribas, solo susúrraselo a tu compañero y que él te responda con otro susurro”. Eso genera un diálogo secreto, íntimo, donde no tienen vergüenza de decir cosas locas.

Actividades de post lectura y profundización creativa: aquí viene lo jugoso. Después de leer y comprender, les propongo: “Intercambio de mensajes secretos susurrados sobre el final del cuento”.

a) Se dividen en parejas. Cada pareja tiene que inventar un final alternativo para la historia, pero no lo escriben todavía, solo lo hablan. Se lo susurran el uno al otro usando el tubo, y van ajustando la idea entre los dos.

b) Luego, cada pareja se junta con otra pareja, y se susurran mutuamente su final inventado. O sea, un niño de la pareja A le susurra a un niño de la pareja B, y viceversa. Así circulan las ideas.

Es pura oralidad creativa. No hay presión de escribir bien desde el principio. Pueden equivocarse, cambiar, reírse. Se fomenta la improvisación y la colaboración. Además, el hecho de que sea susurrado hace que se concentren en la historia, no en la forma perfecta.

Actividades de producción escrita creativa: Les digo: “Bueno, ya inventaron un final bien chévere con su compañero. Ahora, cada uno va a escribir una ‘micro carta’ al personaje principal del cuento. Pero no una carta larga, sino de máximo cinco renglones. En

esa carta, ustedes le van a contar al personaje cómo podría haber resuelto el problema de otra manera, o le van a dar un consejo, o le van a contar cómo se sintieron cuando leyeron la historia”.

a) Les doy papelitos pequeños, como de libreta de notas, y les pido que usen el susurrador para “escuchar” lo que van escribiendo (es una tontería, pero a ellos les encanta: se llevan el tubo al oído mientras escriben, como si el tubo les dictara ideas).

b) Los que terminan rápido pueden decorar la carta con un dibujo pequeño.

La producción escrita es breve, concreta y con destinatario ficticio. No es “escribe un cuento de cinco páginas”, sino algo manejable. La carta les da libertad para expresar emociones, opiniones, sugerencias creativas. Además, al estar vinculada con la historia que ya trabajaron oralmente, la escritura fluye más natural.

Actividades de cierre y evaluación: Para cerrar, se realiza “El susurro colectivo”:

a) Todos se sientan en círculo, pero esta vez no usan el tubo. Yo les digo: “Vamos a susurrar todos al mismo tiempo una palabra que resuma lo que más nos gustó de la actividad”. Y ellos susurran palabras como “inventar”, “reír”, “secreto”, “miedo” (algunos dicen cosas graciosas). Suena como un murmullo, y nos reímos.

b) Luego, reflexionamos rápido: “¿Qué fue lo más difícil? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Alguna vez habían leído así, con un tubo?”

Evaluación: se evalúan criterios de: lo hiciste increíble, bien y puedes mejorar. Se evalúan con emojis.

3.4.3 Estrategia didáctica innovadora no. 3: “Lapbook de la Invención”

Objetivo: Organizar visualmente la estructura narrativa y los elementos de la lengua.

Material o texto: Cartulinas de colores (una por niño, doblada en forma de acordeón o de carpeta, como ellos prefieran). Sobres pequeños, recortes de revistas, tijeras, goma, colores, marcadores. Un cuento de aventuras bien movido, que tenga personajes claros, un problema y una solución. Por ejemplo, un cuento corto de un niño que pierde su llama y tiene que encontrarla en la montaña. Algo que les guste a mis estudiantes.

Actividades de prelectura de motivación creativa: Antes de que ellos lean el cuento, hago algo que llamo “La caja de tesoros”.

a) Consigo una caja de zapatos vieja, la forro con papel de regalo y le pongo “Tesoros del cuento” en la tapa. Adentro meto objetos relacionados con la historia que vamos a leer. Por ejemplo, si el cuento trata de un niño que busca su llama perdida en la montaña, meto: una pluma (como de ave), una piedrita pintada, una cuerda pequeña, una foto de una llama recortada de una revista.

b) Les muestro la caja y les digo: “Aquí hay tesoros que nos van a ayudar a imaginar de qué se trata la historia. Cada uno va a sacar un objeto sin ver, y va a decir en voz alta qué cree que significa o qué personaje o lugar

podría aparecer en el cuento”.

c) Un niño saca la pluma y dice: “Hay un pájaro”. Otro saca la piedra y dice: “Es una montaña”. Así se va armando entre toda una predicción loca del cuento.

No se les da el título ni la primera línea. Ellos mismos construyen hipótesis usando objetos concretos. Eso activa la imaginación y la anticipación de una forma bien sensorial. Además, se ríen y se interesan porque es como un juego de detectives.

Actividades de comprensión creativa por los tres niveles: *Literal:* aquí, leemos el cuento. Pero no todo de una vez. Lo leo yo en voz alta, con muchas pausas, y ellos van siguiendo en su copia. Mientras leo, les voy haciendo preguntas para que vayan pensando en cómo armar su lapbook.

Nivel literal Después de leer, se pregunta: “¿Quién era el personaje principal? ¿Dónde empezó la historia? ¿Qué problema tuvo?”. Pero no espero que solo respondan con la boca. Les digo: “En su lapbook, van a hacer una pestaña desplegable para el inicio, otra para el nudo y otra para el desenlace. Ahora, escríbanme en un papelito lo que pasó al inicio, solo una frase”. Así ellos empiezan a organizar mentalmente la estructura.

Nivel Inferencial: Les pregunto: “¿Por qué creen que el personaje se sintió triste cuando perdió su llama? ¿Qué pistas nos da el texto?”. Luego, les pido que dibujen un mapa del lugar donde ocurren los hechos. No un mapa real, sino uno inventado, con montañas, ríos, casas, caminos. Lo pegan en una

solapa del lapbook. Ahí tienen que inferir cómo era el ambiente a partir de las descripciones del cuento.

Nivel Crítico: Aquí viene lo jugoso. Les digo: “¿Qué pasaría si cambiáramos un elemento del ambiente? Por ejemplo, si la historia no pasara en la montaña, sino en el mercado de Punín. ¿Cómo cambiaría todo?”. Ellos tienen que modificar un elemento del ambiente en su lapbook, por ejemplo, dibujando el mercado en lugar de la montaña, y luego explicar con una flechita cómo eso afecta la historia.

Actividades de post lectura y profundización creativa: Primero, doblan la cartulina en forma de “carpeta” (como si fuera un libro que se abre). En la portada, escriben el título del cuento y dibujan al personaje principal.

a) Adentro, hacen tres secciones: Inicio, Nudo, Desenlace. En cada sección, pegan un sobrecito o una pestaña que se levanta. Dentro del sobre, meten la frase que escribieron antes. En la pestaña, dibujan una escena clave.

b) Luego, en otra solapa, pegan el mapa del lugar que dibujaron (el inferencial).

c) En otra solapa más, escriben adjetivos que describan al héroe o al villano. Por ejemplo: valiente, miedoso, astuto, tramposo. Los escriben en tiras de colores y las pegan alrededor del personaje.

El lapbook no es solo una manualidad, es una representación visual y táctil de la com-

prensión lectora. Al tener que elegir qué poner en cada solapa, ellos sintetizan y reorganizan la información de manera personal. Los adjetivos los obligan a pensar en el lenguaje más allá de los nombres y verbos.

Actividades de producción escrita creativa: Les digo: “Ahora, lo más divertido: ustedes van a inventar un final diferente para el cuento. Pero no lo van a pegar a la vista, lo van a esconder en un sobre secreto dentro del lapbook”.

a) Les doy un sobre pequeño. Adentro, escriben su final alternativo en una tira de papel. Puede ser de tres o cuatro líneas. No tiene que ser largo.

b) Por ejemplo, si el cuento original terminaba con el niño encontrando su llama, ellos pueden escribir: “El niño no encontró su llama, pero encontró un huevo de cóndor y lo crió como mascota”.

c) Pegan el sobre en alguna esquina del lapbook, y le dibujan un signo de interrogación o una llave encima.

La escritura es breve, secreta y sorprendente. El hecho de que esté escondida le da un aire de tesoro. Los niños se esfuerzan por inventar algo original porque saben que después sus compañeros van a abrir el sobre y leerlo. Eso los motiva a no copiar el final del cuento original.

Actividades de cierre y evaluación: Para cerrar, organizamos una Galería de Lapbooks.

a) Pego todos los lapbooks en las paredes del salón, como si fuera una exposición de arte. Cada niño se para al lado de su trabajo.

b) Les digo: “Ahora, vamos a caminar por la galería en silencio, mirando los lapbooks de los compañeros. Cuando vean uno que les guste mucho, pueden pegar un sticker o dibujar una estrellita en una hoja que voy a pasar”.

c) Después, nos sentamos en círculo y cada niño dice algo bonito sobre el lapbook de otro compañero. Por ejemplo: “A mí me gustó cómo María dibujó el mapa con ríos de colores” o “El final alternativo de Juan me hizo reír”.

Los niños se autoevalúan marcando emojis en su cuaderno. Luego, en parejas, se muestran sus lapbooks y se dicen algo que mejorarían.

La galería convierte la evaluación en un evento social y positivo. No hay notas feas, sino comentarios y stickers. Los niños aprenden a valorar la creatividad ajena y a sentirse orgullosos de la suya. Además, el hecho de que el final alternativo esté escondido genera curiosidad y ganas de leer lo que inventaron los demás.

3.4.4 Estrategia didáctica innovadora no. 4: “Gafas de Realidad Imaginada”

Objetivo: fomentar la inferencia y la lectura crítica a través de cambios de perspectiva.

Material o texto: Tarjetas azules (como de cartulina, del tamaño de una ficha) donde voy a escribir preguntas o instrucciones.

Marcos de gafas decorados (pueden ser gafas de sol viejas sin los vidrios, o marcos hechos con cartón, forrados con papel de colores, con lentejuelas, lo que sea). Cada niño va a tener sus propias “gafas mágicas”.

Cuentos maravillosos (cuentos de hadas, leyendas locales, fábulas, cualquier historia con personajes claros y conflictos interesantes). Por ejemplo, un cuento de un conejo que pierde su comida y tiene que pedir ayuda a otros animales.

Actividades de prelectura de motivación creativa: Antes de leer el cuento, hago una actividad que llamo “Lectura de imágenes con las gafas puestas”.

Se reparte a cada niño unas gafas decoradas. Les digo: “Estas no son gafas normales. Son las Gafas de la Realidad Imaginada. Cuando se las ponen, pueden ver cosas que no están a simple vista. Pueden ver lo que sienten los personajes, lo que piensan, lo que va a pasar después”. Se les muestra solo la portada del cuento (sin leer el título ni el autor). Les pido que se pongan las gafas y que miren la portada con atención durante un minuto.

Luego, se les pregunta: “¿Qué creen que va a pasar en esta historia? ¿Quién será el personaje bueno? ¿Quién el malo? ¿Dónde ocurre? ¿Por qué lo saben?”.

Ellos tienen que responder como si estuvieran viendo a través de las gafas. Por ejemplo, un niño dice: “Yo veo que el conejo está triste porque tiene la oreja caída, así que seguramente perdió algo”. Otro dice: “Las gafas me muestran que el bosque está oscuro, así

que va a pasar algo de miedo”.

Las gafas son un disparador lúdico que les da permiso para imaginar sin miedo. No están “adivinando” la respuesta correcta, están interpretando una imagen desde su propia creatividad. Eso activa la inferencia temprana y los predispone a leer con ojos de descubrimiento.

Actividades de comprensión creativa por los tres niveles: Ahora sí, leemos el cuento. Pero no lo leemos de una vez. Lo voy leyendo en partes, y después de cada parte, ellos se ponen las gafas y responden preguntas.

Nivel literal Después de leer la primera página, les digo: “Con las gafas puestas, díganme: ¿qué pasó hasta ahora? Nombren tres cosas que ocurrieron”. Ellos responden con frases cortas. Por ejemplo: “El conejo perdió su zanahoria”, “El conejo lloró”, “Un pájaro lo vio”. Eso es literal, pero lo hacemos con las gafas puestas para mantener el juego.

Nivel inferencial Les pregunto: “¿Cómo se sentía el conejo cuando perdió la zanahoria? ¿Cómo lo saben? ¿Qué pistas les dan las gafas?”. Aquí ellos tienen que deducir emociones a partir de las acciones. Por ejemplo: “El conejo se sentía desesperado porque el texto dice que ‘corrió de un lado a otro sin parar’”. Luego, les pido que dibujen en una hoja el “mapa mental de los sentimientos” del protagonista. No un mapa de lugares, sino un mapa con nubes, colores, flechas, que muestre cómo cambian las emociones del personaje a lo largo de la historia. Por ejemplo: al principio triste (azul), luego es-

peranzado (amarillo), luego asustado (rojo), luego feliz (verde).

Nivel crítico Hago la pregunta fuerte: “¿Fue justo lo que le pasó al conejo? ¿El pájaro hizo bien en ayudarlo o debería haberlo dejado solo? ¿Por qué?”. Ellos tienen que dar su opinión con argumentos. Les digo: “Ahora pónganse las gafas y miren la situación desde afuera. ¿Qué harían ustedes si fueran el juez de esta historia?”.

El mapa mental de sentimientos es una forma visual y no lineal de representar la inferencia. En lugar de solo responder preguntas, ellos construyen la dimensión emocional de la historia. La pregunta crítica los obliga a posicionarse éticamente y a justificar su punto de vista, lo cual es un nivel alto de pensamiento.

Actividades de post lectura y profundización creativa: aquí viene lo más divertido. Les digo: “Ahora vamos a usar las gafas de otra manera. Las vamos a usar para ver la historia desde los ojos de otro personaje”.

Se divide el curso en grupos pequeños. A cada grupo le asigno un personaje secundario del cuento (el pájaro, el árbol, la zanahoria misma, un animal que solo aparece una vez).

Se les pide que, con las gafas puestas, recree una escena clave desde la perspectiva de ese personaje. No tienen que actuar, solo contar en voz alta lo que ese personaje vio, sintió o pensó. - Por ejemplo, el grupo que tiene al pájaro dice: “Yo estaba volando y vi al conejo llorando. Me dio pena, pero también pensé que era un poco tonto por dejar la

zanahoria sola”.

Cambiar la perspectiva es un ejercicio de flexibilidad cognitiva y empatía narrativa. Los niños se dan cuenta de que una misma historia se puede contar de muchas maneras, y que los personajes secundarios también tienen sus propios pensamientos. Eso rompe la idea de que hay una sola “verdad” en el texto.

Actividades de producción escrita creativa: Les digo: “Ahora, con las gafas puestas, vamos a hacer algo todavía más loco: vamos a cambiar el escenario de la historia. Si el cuento pasaba en el bosque, ahora va a pasar en el desierto. Si pasaba en un pueblo, ahora en el espacio exterior”.

Cada niño elige un nuevo escenario (desierto, ciudad, mar, luna, escuela, mercado, etc.). Escribe tres o cuatro oraciones contando cómo sería la misma historia en ese nuevo lugar. Por ejemplo: “El conejo del desierto perdió su cactus favorito. En lugar de llorar, buscó sombra y pidió ayuda a un camello”. Pueden dibujar una pequeña viñeta al lado.

Cambiar el escenario es un ejercicio de transferencia y originalidad. Los niños tienen que mantener la estructura básica del conflicto, pero adaptar los detalles al nuevo ambiente. Eso exige pensamiento divergente (generar múltiples posibilidades) y elaboración (añadir detalles coherentes con el nuevo contexto).

Actividades de cierre y evaluación: Para cerrar, hacemos un juego rápido que les en-

canta: “Verdadero o Falso”.

Yo digo frases sobre el cuento, y ellos tienen que levantar una tarjeta verde si es verdadero (según el texto original) o una roja si es falso. Pero no vale solo adivinar, tienen que justificar por qué es falso y decir qué cambiarían para que fuera verdadero.

Ejemplo: “El conejo perdió su zanahoria porque se la comió un zorro” (falso). Un niño levanta roja y dice: “Es falso porque el conejo la perdió por descuido, no porque se la comiera un zorro. Pero si yo cambiara el cuento, podría ser que el zorro sí se la comiera, y entonces el conejo tendría que vengarse”.

3.4.5 Evaluación: uso una rúbrica sencilla con caritas, como en las otras estrategias.

Validación por introducción parcial en la práctica educativa La validación se realizó durante un periodo de tres meses en nuestra institución educativa Dr. “Ricardo Descalzi”

Pasos de implementación:

a) Selección de las estrategias innovadoras: se eligieron “Radioteatro Creativo”, “El Susurrador de Historias” y “Lapbook de la Invención” como los motores para la producción literaria.

b) Socialización: se presentaron las estrategias al claustro y a los alumnos, explicando cómo el desarrollo del aprendizaje creativo sería el eje central de la evaluación.

c) Capacitación: se realizaron tres sesiones

de una hora para que los docentes dominaran la técnica del susurrador y la estructura del lapbook.

d) Ajustes curriculares: reorganización de los horarios de lengua y literatura para permitir bloques de creación extendida, necesarios para que la inspiración fluya sin cortes.

e) Logística: preparación de los materiales (grabadoras para el radioteatro, tubos para susurradores y cartulinas para los lapbooks).

3.4.6 Resultados de la validación

Impactos positivos (evidencias de creatividad)

a) Efectividad en el aprendizaje creativo: Se logró una mayor efectividad en el desarrollo de la originalidad y creatividad en lengua y literatura, mayor deseo genuino de los alumnos por identificar y crear nuevos tipos de textos, cambiar finales y crear sus propios cuentos.

b) Investigación activa: Los estudiantes buscaron información adicional por iniciativa propia para enriquecer sus guiones de radioteatro y sus “inventos” en los lapbooks.

c) Ambiente Enriquecedor: Se estimuló el interés por la lectura mediante el Susurrador de Historias, fomentando la creatividad a través de actividades interactivas que rompieron con la rutina del aula.

d) Impacto a largo plazo: Se observó un desarrollo del amor por la literatura y una ampliación cultural que beneficia directamente sus resultados académicos.

Desafíos identificados a) Resistencia Ini-

cial: Al igual que en el documento de referencia, la motivación fue discreta al principio, ya que los alumnos no estaban acostumbrados a que se les pidiera “crear” en lugar de “repetir”.

b) Dificultades de Cohesión: Se presentaron problemas con el trabajo colaborativo, especialmente en el Radioteatro, donde coordinar las ideas creativas de todos supuso un reto de mediación docente.

Conclusión de la validación La propuesta se considera altamente factible y pertinente. Los resultados preliminares indican que el aprendizaje creativo no es un proceso abstracto, sino una habilidad que emerge cuando el estudiante cuenta con disparadores lúdicos (retos) y un ambiente de seguridad psicológica.

4. Discusión

Segura et al. (2024) afirman que el aprendizaje creativo se entiende como un proceso mediante el cual los estudiantes desarrollan la capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera flexible y construir significados propios a partir de experiencias educativas significativas. Desde esta perspectiva, la creatividad no es un talento innato exclusivo de algunos individuos, sino una habilidad que puede fomentarse mediante entornos de aprendizaje que promuevan la exploración y la participación activa. En este sentido, Guilford (1950) sostiene que el pensamiento creativo está relacionado con la capacidad de producir múltiples soluciones ante un mismo problema, lo que refuerza la importancia de estrategias

didácticas abiertas y divergentes en el aula.

Asimismo, el aprendizaje creativo se fortalece cuando el estudiante interactúa socialmente y construye conocimientos de forma colaborativa, en coherencia con la teoría sociocultural del aprendizaje. Vygotsky (1978) afirma que el desarrollo cognitivo se produce a través de la mediación social y el uso del lenguaje, lo cual implica que la creatividad puede ser estimulada mediante el diálogo, la guía docente y la interacción entre pares. De igual manera Oliveira et al. (2009) destaca que la creatividad educativa puede potenciarse mediante actividades que promuevan la curiosidad, la imaginación y la resolución de problemas abiertos, consolidando así un aprendizaje más significativo y dinámico.

El aprendizaje creativo en la educación contemporánea se ha consolidado como una estrategia clave para el desarrollo del pensamiento crítico, la innovación y la resolución de problemas complejos en los estudiantes. En este enfoque, la creatividad se entiende como una competencia que puede ser estimulada mediante metodologías activas, entornos flexibles y experiencias significativas de aprendizaje. En este sentido Segura et al. (2024) señalan que el aprendizaje creativo en la formación profesional permite integrar conocimientos de manera flexible, promoviendo la generación de ideas innovadoras y la adaptación a contextos cambiantes, lo cual resulta fundamental en la educación actual. De igual forma Tapia (2024) afirma que la creatividad en el aprendizaje favorece el desarrollo de habilidades como la

autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de adaptación, lo que permite a los estudiantes enfrentar de manera efectiva los retos del entorno social y profesional contemporáneo.

5. Conclusiones

- El estudio permitió evidenciar que el aprendizaje creativo constituye un eje fundamental para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en lengua y literatura, ya que favorece el desarrollo del pensamiento divergente, la originalidad y la capacidad de interpretación crítica en los estudiantes. Los resultados obtenidos muestran que, cuando se aplican estrategias didácticas innovadoras basadas en la interacción, la imaginación y la producción textual, los estudiantes logran mejorar sus niveles de fluidez ideativa, flexibilidad cognitiva y elaboración de textos, superando progresivamente las prácticas tradicionales centradas en la repetición y la memorización.
- Asimismo, se concluye que la implementación de estrategias didácticas creativas contribuye significativamente a transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al generar ambientes más dinámicos, participativos y motivadores. No obstante, su efectividad depende en gran medida del rol mediador del docente, la adecuación de los recursos pedagógicos y la apertura institucional hacia metodologías innovadoras. En este sentido, el aprendizaje creativo se consolida como una alter-

nativa pedagógica viable y necesaria para responder a las exigencias educativas contemporáneas y al desarrollo integral de los estudiantes.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Derechos de autor (copyright)

Los autores son los titulares de los derechos de autor (patrimoniales y/o de explotación) de los contenidos de la revista (copyright).

8. Declaración de contribución de los autores

Los autores declaran haber participado de manera equitativa y sustancial en la realización de esta investigación, bajo las responsabilidades según la Taxonomía CRediT (<https://credit.niso.org/>) para describir las contribuciones individuales de cada autor al trabajo.

Elizabeth del Carmen Falconi Parada y María Alexandra González Calderón, realizaron la conceptualización de la investigación, organización y ejecución del ensayo, recopilación y curación de los datos, revisión del análisis estadístico, interpretación de los resultados, elaboración del borrador original, preparación de tablas y figuras, revisión crítica del contenido y aprobación de la versión final del manuscrito.

Yadyra de la Caridad Piñera Concepción y Elizabeth Esther Vergel Parejo, realizaron la

supervisión académica y metodológica de la investigación, brindó orientación durante el desarrollo del ensayo, revisó el análisis y la interpretación de los resultados, efectuó la revisión crítica del manuscrito, realizó la corrección científica y académica y aprobó la versión final para su publicación.

8.1 *Divulgación de la delegación a la IA generativa*

Los autores declaran que emplearon ChatGPT (OpenAI, GPT-5.5) como herramienta de apoyo para reorganizar y reformular editorialmente el manuscrito original, corregir el estilo, traducir el resumen al inglés y comprobar el cumplimiento formal del formato de la revista. Los datos experimentales, el diseño, los resultados estadísticos y las decisiones científicas proceden de la investigación de las autoras y no fueron generados ni modificados por la herramienta. Los autores revisaron, contrastaron y aprobaron cada sección y asumen la responsabilidad íntegra del contenido final. La herramienta no figura como autora ni asume responsabilidad por los resultados.

Declaración presentada por: Elizabeth del Carmen Falconi Parada.

9. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

10. References

- Barragán Torres, A. D., Saltos Castañeda, A. M., Carlín Chávez, E. L., & Martínez Isaac, R. (2025). Book Creator as a pedagogical strategy in language and literature at the secondary level. *Explorador Digital*, 9(4), 25-44. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i4.3544>
- Bastidas Beltrán, L. B., Castro Alvarado, J. N., Anzules Ballesteros, J. E., & Maliza Cruz, W. I. (2025). Dosage of literary works to encourage comprehensive reading in technical high school. *Visionario Digital*, 9(2), 101-125. <https://doi.org/10.33262/visionariodigital.v9i2.3399>
- Carrillo Segura, J. E., Holguín Gruezo, C. del R., Parreño Sánchez, J. del C., & Rumbaut Rangel, D. (2025). Gamified activities around language and literature for elementary school students. *Ciencia Digital*, 9(4), 206-225. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i4.3563>
- De Cássia Moura de Carvalho, T., De Souza Fleith, D., & Da Silva Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Guilford, J. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <http://dx.doi.org/10.1037/h0063487>

- Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Edith Noriega, J., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidence of Educaplay as a gamified strategy in the teaching of metacognition techniques in language and literature for upper elementary school. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Lara Chichande, S. A. (2020). El pensamiento creativo en el desarrollo de la comunicación oral en los estudiantes de básica superior [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/328ae7c1-ad63-4c4f-b7d8-d4fa06fee5d6/content>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales - Educación general básica subnivel medio. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/01/Curri%CC%81culo-con-e%CC%81nfasis-en-CC-CM-CD-CS_-media.pdf1culo-con-e%CC%81nfasis-en-CC-CM-CD-CS_-media.pdf
- Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M., & Prieto, M. D. (2009). Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses. *Psicothema*, 4(21), 562-567. <https://www.psicothema.com/pdf/3671.pdf>
- Oña Loja, D. V., Jaya Ruiz, G. M., Tapia Coloma, D. A., & Boredo Arizaga, L. del C. (2025). Canva como estrategia innovadora para la enseñanza de lengua y literatura en tercer grado de B.G.U. *Alfa Publicaciones*, 7(4), 160-188. <https://doi.org/10.33262/ap.v7i4.656>
- Orellana Guevara, C. (2016). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *E-Ciencias de la Información*, 17(1), 134-154. <https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>
- Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research. *Educational Psychologist*, 39(2), 83-96. https://doi.org/10.1207/s15326985ep3902_1
- Rios Illapa, M. L., Chacha Rios, L. H., Piñera Concepción, Y. de la C., & Martínez Isaac, R. (2025). Didactic tasks for reading and writing in baccalaureate students. *Ciencia Digital*, 9(4), 63-83. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i4.3530>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Segura Urrutia, D., Blanco Alfonso, B. L., & González Hernández, W. (2024). Aprendizaje creativo de la ingeniería del software en la formación del profesional in-

formático en la Universidad de Matanzas. *Acta Universitaria*, 34, 1-24. <https://doi.org/10.15174/au.2024.3949>

Tapia López, S. L. (2024). La importancia del aprendizaje basado en la creatividad en los futuros profesionistas para enfrentar los retos del entorno actual. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 38, 159–172. <https://doi.org/10.21555/rpp.vi38.3110>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

Tapia López, S. L. (2024). Wang, A., & Burdina, G. (2024). Developing students' creative thinking using innovative education technologies. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3490–3500. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2184390>

Yu, X., Wang, T.-Y., & Yuizono, T. (2023). Creativity development through questioning activity in second language education. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1178655>