



Universidad **Mariana**

Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio - Sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales

Sadali Abigail Chamorro Caicedo
Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar
Sulay Margarita Quistanchala Muñoz

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Básica Primaria
San Juan de Pasto
2024

Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales

Sadali Abigail Chamorro Caicedo
Leidy Vanesa Chilanguay Cuaichar
Sulay Margarita Quistanchala Muñoz

Proyecto de investigación para optar al título de: Licenciadas en Educación Básica Primaria

Asesor
Mg. Álvaro Hugo Gómez Rosero

Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Básica Primaria
San Juan de Pasto
2024

Artículo 71: los conceptos, afirmaciones y opiniones llevadas a cabo en el trabajo de Grado son responsabilidad única y exclusiva del (los) Educando (s)

Reglamento de Investigaciones y Publicaciones, 2007
Universidad Mariana

Agradecimientos

Primero con un amor inmenso a Dios, quien nos ha brindado la guía y la fortaleza para llevar a cabo este proyecto con éxito.

Agradecemos profundamente a nuestros padres de familia por su constante apoyo y confianza en nuestro trabajo, pues sin su respaldo, este proyecto no habría sido posible.

A nuestros estimados maestros de básica primaria, quienes han sido pilares fundamentales en el desarrollo académico y profesional. Su dedicación y enseñanzas han sido la base sobre la cual hemos construido este logro.

Un especial reconocimiento a nuestro asesor de proyecto, el Magíster Álvaro Hugo Gómez Rosero, cuya orientación experta y compromiso fueron valiosos para alcanzar nuestros objetivos. Su sabiduría en la investigación y apoyo incondicional han sido invaluable durante todo el proceso.

Por último, extendemos nuestro agradecimiento a la Institución Educativa de Comercio, Sede Niño Jesús de Praga, por brindarnos el espacio y confianza para llevar a cabo este proyecto. de igual manera, agradecemos a la docente Marcela Morán por su afectuosa colaboración y a todos los estudiantes que participaron activamente en este proyecto, pues su entusiasmo y dedicación fueron esenciales para lograr el éxito.

Gracias a todos aquellos que de una u otra manera contribuyeron a hacer realidad este sueño. Su generosidad y apoyo han dejado una huella imborrable en nuestro camino hacia el conocimiento y el crecimiento personal.

Dedicatoria

Con todo mi corazón, dedico este proyecto a aquellos seres queridos que han sido los pilares de mi camino: A Dios, cuya presencia y guía han sido la fuerza motriz detrás de este propósito en mi vida. Su gracia ha sido mi luz en los momentos más oscuros y su sabiduría ha allanado el camino hacia este logro.

A mi madre Olivia, por formar esta persona fuerte y capaz de lograr todo lo que me proponga, por ser mi mejor compañía y el motivo de superación y mi alegría de todos los días, quien, aunque físicamente ya no está conmigo, su espíritu y su amor perduran en cada paso que doy. Su apoyo inquebrantable y sus palabras de aliento han sido el viento bajo mis alas, dándome la fortaleza para superar los desafíos y alcanzar mis metas. Aunque su ausencia sea palpable, su legado de amor y sacrificio seguirá siendo mi fuerza e inspiración eterna. A mi papá Andrés por ser la fuente de Unión desde que no está mamá, sigue siendo, el motivo por el cual debo ser fuerte en este mundo para continuar con la vida.

A mis herman@s mis confidentes y cómplices en este viaje llamado vida. Su apoyo incondicional y su cariño han sido mi refugio en los momentos de tormenta. Juntas hemos enfrentado adversidades, compartido alegrías y fortalecido nuestros lazos familiares. Su presencia ha sido un regalo invaluable que atesoro con gratitud en mi corazón.

A mi querido Bayron, mi compañero de vida y mi roca en los momentos de incertidumbre. Su amor, comprensión y aliento constante han sido el bálsamo que ha calmado mis temores y revitalizado mi determinación.

Y a mis compañeras de proyecto, Leidy y Sulay cuya colaboración, dedicación y amistad han enriquecido este viaje académico con momentos de aprendizaje y crecimiento. Juntas hemos enfrentado desafíos, éxitos y tejido recuerdos que perdurarán en nuestras vidas. Su compromiso y entusiasmo han sido fundamentales para la realización de este proyecto, y les estoy profundamente agradecida por su valiosa contribución.

Sadali Abigail Chamorro Caicedo

Dedicatoria

Agradezco al ser supremo por darme las fuerzas para poder terminar una etapa tan importante de mi vida, por cuidarme, guiarme por este largo caminar y permitirme salir victoriosa en este proceso de transformación.

A mi padre Ricardo Chilanguay que es el pilar fundamental de mi vida, quién con su esfuerzo, sacrificio, dedicación y paciencia me apoyó y me dio la inspiración para lograr esta meta. Gracias porque me inculcaste tu humildad, tu valentía y tu fuerza, la cual fue mi escudo para seguir luchando por este sueño que ahora es una realidad, te agradezco por no dudar de que llegaría tan lejos espero que estés orgulloso de mí. A mi madre Nerma Cuaichar por todo el arduo trabajo que hizo por tantos años y por confiar en mí, por ser ese apoyo incondicional enseñándome el valor de emprender el vuelo como ave sin dejar de soñar. A mis hijos Christopher e Isaac que para mí son mi más grande realización como mujer, gracias porque a pesar de tantas caídas ustedes han sido mi fuerza para seguir adelante. Aunque son pequeños para mí son seres sabios, que me han sabido encaminar y brindar esa recarga positiva en los momentos más difíciles, los amo. A mis hermanos Estiven, Brayan y Sarita que fueron mis primeros estudiantes, que hicieron que por medio de risas, travesuras y juegos naciera en mí la vocación de ser maestra. Gracias por ser parte de este caminar. A mi compañero de vida Julián charfuelan le quiero dar las gracias por tenderme su mano para poder levantarme y por ofrecerme su hombro para desahogar mis más sinceros sentimientos. Té debo tanto que solo espero que la vida me permita estar a tu lado para verte triunfar y así cumplir todos los sueños que tenemos junto a nuestros hijos Te amo. A mi tía Fanny yaguapaz mi segunda madre, a quien le agradezco por apoyarme desde el inicio hasta el final. Le pido a Dios tenerla conmigo muchos años para que siga guiando mis pasos y brindándome su amor.

Gracias familia porqué este no es mi logro sino de todos ustedes, gracias a mis compañeras Sulay y Sadali que se convirtieron en mis hermanas complementando y llenándome de fuerza para enfrentar diferentes obstáculos, las quiero y espero que la vida me siga permitiendo estar a su lado y verlas triunfar.

Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar

Dedicatoria

En primer lugar, este logro se lo dedico a mis amados padres Manuel Quistanchala y Magola Muñoz, cuyo amor incondicional, sacrificio y apoyo inquebrantable han sido los pilares sobre los cuales he construido mi vida y mi educación. Desde el primer día, habéis creído en mí y vuestro constante aliento ha sido la fuerza detrás de cada logro. A través de vuestro ejemplo, he aprendido el valor del trabajo arduo, la perseverancia y la dedicación, esta tesis es un modesto tributo a vuestra devoción y amor incondicional. Gracias por ser los mejores padres que podría desear, a mi querida hermana Vanessa Tulcan, aunque quizás aún seas joven, tu presencia en mi vida ha sido una bendición inigualable. Tu risa contagiosa, tu curiosidad infinita y tu energía sin límites han traído una luz a nuestra familia, a pesar de tu corta edad, has sido mi compañera de aventuras y mi mayor admiradora, que esta tesis sirva como un recordatorio de que siempre puedes perseguir tus sueños y alcanzar tus metas, sin importar cuán joven seas, estoy agradecida por tenerte como mi hermana.

De igual manera le agradezco a mi querido tutor, por su orientación experta, paciencia y dedicación durante todo este proceso de investigación, sus conocimientos y apoyo fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo. Y por último a mis compañeras de investigación Leidy y Sadali, quiero decir que cada una de ustedes aportó su perspectiva, sus habilidades y sus conocimientos, enriqueciendo así nuestro trabajo en equipo, los momentos de alegría, discusiones y trabajo conjunto fueron verdaderamente inspiradores y gratificantes a través de nuestra colaboración, hemos aprendido y crecido juntas, fortaleciendo nuestros lazos de amistad y compañerismo.

Sulay Margarita Quistanchala Muñoz

Contenido

Introducción	14
1. Resumen del proyecto	15
1.1. Título	15
1.1.1. Tema	15
1.1.2. Línea	15
1.1.3. Descripción del problema	15
1.1.4. Formulación del problema	16
1.2. Justificación	16
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Operacionalización de objetivos	18
1.4.1. Diseño metodológico	18
1.4.1.1. Síntesis	18
1.5. Marco referencial o fundamentos teóricos	19
1.5.1. Antecedentes	19
1.5.1.1. Internacionales	19
1.5.1.2. Nacionales.	21
1.5.1.3. Regionales.	23
1.5.2. Marco teórico	26
1.5.2.1. El nivel de desempeño de la creatividad.	26
1.5.2.2. Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo.	27
1.5.2.3. Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad	28
1.5.3. Marco conceptual Neurodidáctica	29
1.5.3.1. Creatividad.	30
1.5.3.2. Aprendizaje significativo	31
1.5.4. Marco contextual	32
1.5.4.1. Macro contexto.	32
1.5.4.2. Micro contexto.	33

1.5.5. Marco legal	34
1.5.6. Marco ético	36
1.6. Metodología	39
1.6.1. Paradigma de investigación	39
1.6.2. Enfoque de investigación	43
1.6.2.1. Crítico-social.	43
1.6.3. Tipo de investigación	44
1.6.4. Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis	44
1.6.4.1. Unidad de análisis.	44
1.6.4.2. Unidad de trabajo.	44
1.6.5. Técnica e instrumentos de recolección de información	45
1.6.5.1. Las técnicas de investigación.	45
1.6.5.2. Instrumentos de recolección de información.	46
2. Análisis y discusión de resultados	49
2.1. Nivel de desempeño de la creatividad	49
2.1.1. La creatividad expresiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio	52
2.1.2. Creatividad inventiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio	54
2.1.3. La creatividad para la innovación en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio	57
2.1.4. Creatividad productiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio	59
2.1.5. La creatividad emergente en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio	62
2.2. Estrategia Pedagógica “explorando la creatividad, un viaje neurodidáctico” elementos de identificación	64
2.2.1. Caracterización de la población	64
2.2.2. Justificación	65
2.2.3. Descripción de la estrategia explorando la creatividad, un viaje neurodidáctico	65
2.2.4. Análisis de la Información de investigadores	90

2.2.5. Discusión de autores	95
2.3. Objetivo 3. Descripción del taller evaluativo“Explorando Nuestro Mundo Creativo”	97
2.3.1. Análisis de los resultados	101
2.3.2. Discusión de resultados	102
3. Conclusiones	104
4. Recomendaciones	106
Referencias bibliográficas	107
Anexos	114

Índice de tablas

Tabla 1. Matriz de categoría año 2023	41
Tabla 2. Número de estudiantes que participan	45
Tabla 3. El cerebro creativo	67
Tabla 4. El semáforo de las emociones	72
Tabla 5. Ruleta de la imaginación, creando historias	81
Tabla 6. Activación de la creatividad física	85
Tabla 7. Triangulación de la información	90
Tabla 8. Criterios y niveles de evaluación (rúbrica holística)	99

Índice de figuras

Figura 1. Infografía diseño metodológico	19
Figura 2. Mapa del municipio de Pupiales	32
Figura 3. Institución Educativa de comercio Sede Principal	34
Figura 4. Procesamiento de información	50
Figura 5. Creatividad expresiva	52
Figura 6. Creatividad inventiva	54
Figura 7. Creatividad para la innovación	57
Figura 8. Creatividad productiva	59
Figura 9. Creatividad emergente	62
Figura 10. Esquema de actividades	66
Figura 11. Evidencia fotográfica 1	67
Figura 12. Evidencia fotográfica 2	72
Figura 13. Registro fotográfico 3	76
Figura 14. Manos creativas al aire libre	76
Figura 15. Registro fotográfico 4	80
Figura 16. Registro fotográfico 5	85

Índice de anexos

Anexo A. Instrumento de recolección de información	114
Anexo B. Taller diagnóstico	116
Anexo C. Vaciado de información	122
Anexo D. Taller didáctico	127
Anexo E. Diarios de campo	129
Anexo F. Taller evaluativo	145
Anexo G. Triangulación de diarios pedagógicos	150
Anexo H. Resultados del taller evaluativo	164
Anexo I. Cronograma	165

1. Introducción

La estimulación de la creatividad es una parte fundamental en el desarrollo de los niños ya que les ayuda a explorar, descubrir y expresarse de manera única. Este proyecto pretende desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio - Sede Niño Jesús de Praga, es por eso que la neurodidáctica, por su parte comprende el funcionamiento del cerebro y cómo se puede utilizar este conocimiento para mejorar los procesos de aprendizaje de la mano de la creatividad, pues esta habilidad innata en los niños busca que puedan desarrollar su potencial creativo al máximo desde edades tempranas. La neurodidáctica nos brinda herramientas y estrategias basadas en la neurociencia, que nos ayudan a comprender cómo el cerebro de los niños procesa la información y cómo podemos aprovechar este conocimiento para estimular su creatividad.

Se lleva a cabo el diseño metodológico que se encuentran 3 fases; fase 1, la cual contiene una revisión documental, diseñando instrumentos que son validados, en la fase 2, se hace la comprensión de la revisión documental, con el diseño de un prototipo para ser evaluado en la implementación y validación de la propuesta, en la fase 3, se evalúa la propuesta, con revisión documental, criterios de evaluación, aplicación del taller evaluativo, retroalimentación y la evaluación sumativa.

Con los 3 objetivos se logra identificar el nivel de desempeño de la creatividad con diferentes métodos de estimulación y se da paso a la implementación de las diferentes estrategias Neurodidácticas para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes, mejorando así sus habilidades y conocimientos para así poder evaluar su desempeño creativo. Mediante esta investigación se identificó diferentes dificultades lingüísticas, ortográficas, textuales, la falta de creatividad, el no empleo de las motricidades fina y gruesa y el comportamiento, la falta del diseño de estrategias, el desinterés de los niños por parte de sus padres, La poca comunicación en los hogares y la carecía de creatividad y del cumplimiento de normas.

En conclusión, la estimulación de la creatividad y neurodidáctica es fundamental para el desarrollo integral de los niños, al comprender cómo funciona el cerebro y adaptar estrategias

educativas, se busca lograr potenciar su capacidad creativa ayudándoles a explorar y expresarse de manera única.

Se recomienda aplicar este proceso creativo y colocar en práctica actividades neurodidácticas para adoptar diversas estrategias que fomenten el pensamiento, la dramaturgia, la escritura libre, la elaboración de instrumentos con diversos materiales, la música, la lectura.etc. Formando estudiantes seguros en el aprendizaje autodirigido resolviendo problemas a través del pensamiento crítico y explorando múltiples soluciones.

1. Resumen del proyecto

1.1. Título

Desarrollo de la creatividad a través de la estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- Sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales.

1.1.1. Tema

Creatividad a través de la estimulación neurodidáctica.

1.1.2. Línea

1.

Educabilidad.

1.1.3. Descripción del problema

En lo que se refiere a la educación, llevada a cabo en el contexto educativo, se busca generar un proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes durante el proceso de construcción de conocimientos. Hay que mencionar, que se amerita implementar en las intervenciones del aula,

nuevos procesos de enseñanza aprendizaje, para ello es necesario que estudiantes y docentes se adapten a nuevas actualizaciones didácticas, pedagógicas y cognitivas.

Como se mencionó en el párrafo anterior, el nuevo proceso educativo adoptado por cada institución educativa determina la dirección del proceso educativo. En estos tiempos han surgido nuevos intereses en educación, un ejemplo es neurodidáctica, que se basa en las neurociencias y la didáctica. El campo tiene como objetivo abordar las deficiencias emergentes, una de las cuales es acercarse a la comprensión de cómo funciona el cerebro y el comportamiento de los estudiantes, según varios autores, el objetivo de la neurodidáctica es reformar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el aula para que los estudiantes se vuelvan independientes, creativos y responsables de su propio aprendizaje (Muchiut et al., 2018).

Ahora bien, la Institución objeto de estudio cuenta con nuevos procesos de aprendizaje significativo, que incluyen múltiples estrategias, sin embargo, la práctica e interacción para fomentar la creatividad en los estudiantes, aún no es clara. Es así como a partir de la visita realizada por las investigadoras a la Institución Educativa de Comercio, Sede Niño Jesús de Praga, se logró bajo observación participante, un conversatorio con docentes y estudiantes de grado segundo, apreciando la carencia de la creatividad con base a la neurodidáctica, se puede manifestar que no hay aprendizaje significativo, no obstante, ignoran que esta disciplina es de gran ayuda para estimular la creatividad.

Como referencia, de la problemática percibida en la Institución Educativa de Comercio, sede Niño Jesús de Praga, se observa la falta de estimulación en la creatividad, en los estudiantes de grado segundo, lo que trae como consecuencia que la docente de sus clases sin motivar a los estudiantes, por tal razón, el aprendizaje no es significativo, sin embargo, existe la intención de generar una metodología como lo es la estimulación por medio de la neurodidáctica para transformar perspectivas educativas.

1.1.4. Formulación del problema

¿Cómo desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- Sede Niño Jesús de Praga?

1.2. Justificación

El presente proyecto, trata sobre desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo, lo cual es el desarrollo de criterio propio, donde el estudiante tiene un soporte de acto creativo sobre sus emociones, percepción, atención, memoria y funciones ejecutivas, entre otras, de igual forma la presente investigación surge a partir de la importancia del proceso creativo de los estudiantes de grado segundo, en la Institución Educativa de Comercio, considerando la estimulación de la neurodidáctica para el aprendizaje significativo.

Con lo dicho en el párrafo anterior, la creatividad es un mecanismo que siempre está en movimiento, lo cual contiene múltiples elementos, que permiten obtener resultados satisfactorios en diferentes contextos educativos argumentando la necesidad de despertar la capacidad crítica, utilizando métodos o estrategias que permiten formar seres autónomos y creativos, esto se lo puede evidenciar en casos como el expuesto por Calatayud (2018) donde se toma como aporte referencial para visualizar la importancia de que los estudiantes se formen desde la concepción de un pensamiento creativo teniendo en cuenta la estimulación neurodidáctica por medio de estrategias que favorezcan su memoria, lenguaje y sus emociones.

Es así como el presente proyecto de investigación, será considerado una herramienta necesaria en la implementación de estrategias de estimulación, por parte de la docente de grado segundo acorde a la neurodidáctica que permita desarrollar un aprendizaje significativo en el estudiante, generando competencias cognitivas para la creatividad, permitiendo que los estudiantes estén motivados y se desenvuelven fácilmente en diferentes situaciones cotidianas.

Finalmente, al tratarse de un proyecto factible y de un tema relevante para la educación, resulta de interés pedagógico, para motivar a los docentes de las distintas áreas para que se apropien de la neurodidáctica, como estimulación, llevándola a la práctica, para así, lograr dinamizar el

desarrollo de las clases, en las actividades escolares y académicas dentro y fuera del aula de clases, de manera que se fundamente la creatividad.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio - sede Niño Jesús de Praga.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- Sede Niño Jesús de Praga.
- Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- Sede Niño Jesús de Praga.
- Evaluar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- Sede Niño Jesús de Praga.

1.4. Operacionalización de objetivos

1.4.1. Diseño metodológico

1.4.1.1. Síntesis. En el diseño metodológico se encuentran 3 fases; la fase 1, contiene una revisión documental, diseño de instrumentos, validación de instrumentos, en la fase 2, comprende revisión documental, diseño prototipo, evaluación del prototipo, implementación y validación de la propuesta y en la fase 3, la fase de evaluación de la propuesta, revisión documental, criterios de evaluación, aplicación taller evaluativo, retroalimentación, evaluación sumativa (ver figura 1).

Figura 1

Infografía diseño metodológico



1.5. Marco referencial o fundamentos teóricos

1.5.1. Antecedentes

1.5.1.1. Internacionales. En la investigación de Briones y Benavides (2021) sobre estrategias neurodidácticas en la enseñanza-aprendizaje de la educación básica, la neurodidáctica define estrategias en función de cómo aprende el cerebro y qué estimula su desarrollo en el ambiente escolar.

Las emociones, la curiosidad y la atención son la base del proceso a través de una enseñanza innovadora. Algunas de estas estrategias incluyen la percepción sensorial, el entrenamiento de la memoria, la captura de estímulos y la atención de los estudiantes. Por lo tanto, el enfoque metodológico que se propone a continuación se limita a un enfoque cualitativo y cuantitativo.

Los resultados muestran que las estrategias neurodidácticas se correlacionan positivamente con la satisfacción y el rendimiento académico. El estudio se realizó con 22 estudiantes de la escuela “18 de agosto” del municipio de San Plácido, Manabí, Cantón Portoviejo, Ecuador. Esto es muy importante porque permite al docente desarrollar la creatividad del alumno estimulando su cerebro. Esta investigación proporciona una base sobre cómo se puede aplicar la neurodidáctica a los estudiantes para mejorar su resolución de problemas en entornos académicos y sociales (Briones y Benavides, 2021).

Según la investigación, *la neurodidáctica en función del aprendizaje basado en proyectos* realizada por Mendoza et al. (2018) demuestran a través de la experimentación que la adquisición de nueva información es más efectiva cuando el docente utiliza recursos visuales en el aula, esto se debe a que cuando el cerebro procesa nueva información, no lo hace, no lo haces desde el principio el hemisferio derecho, que está más asociado con las imágenes y la creatividad. De igual forma, la importancia de esta metodología radica en que estimula la parte del cerebro que selecciona los procesos críticos y creativos, es decir, estimula la adquisición de habilidades para identificar problemas y ofrecer soluciones adecuadas a los mismos. Para la aplicación de la encuesta se tuvo en cuenta la accesibilidad del investigador a la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y teniendo en cuenta la amplitud de la población de estudio y el hecho de que todos los docentes tenían las mismas condiciones para convertirse en fuentes de información, cambiamos a una muestra aleatoria simple, que abarcó un grupo de 89 docentes universitarios.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede evidenciar que la neurodidáctica se la puede aplicar utilizando varias estrategias pedagógicas donde se motive al estudiante con procesos críticos y creativos para un aprendizaje significativo, es importante considerar esta investigación, como un valioso aporte para los procedimientos que pueden emplear los educadores para detectar el potencial en los estudiantes.

Según la investigación *la neuroeducación: el origen de una nueva enseñanza* realizada por Pérez (2018) la autora hace uso de las técnicas de neurociencia y educación para investigar los efectos de una intervención neurodidáctica en la creatividad de los educandos, los estudios de ellos fueron estudiantes de escuela primaria en Japón, a quienes se les aplicó una intervención neurodidáctica donde se sacó música y movimiento para estimular las áreas cerebrales asociadas con la creatividad.

Los resultados indicaron que la intervención neurodidáctica tuvo efectos positivos en la creatividad del educando tanto en términos de originalidad como de fluidez de ideas. Este estudio demuestra la importancia de utilizar la neurociencia en la educación para potenciar la creatividad en los niños. Además, resalta la necesidad de buscar nuevas estrategias pedagógicas que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños y que se adapten a sus necesidades individuales.

1.5.1.2. Nacionales. Considerando a los autores Leyes et al. (2020). Una propuesta para integrar nuevas estrategias pedagógicas en la educación de pregrado y posgrado con énfasis en la neurodidáctica y el aprendizaje basado en proyectos, a la Conferencia Internacional sobre Educación en Ingeniería; Esto permite explicar cuán necesario es romper la distancia entre los participantes en el proceso y luchar por un cambio importante que asegure la atención a nuevos paradigmas y posibilite el desarrollo integral no sólo cognitivo, sino también emocional. Para ello, esta investigación se denomina neurodidáctica; inteligencia emocional; En conjunto, el aprendizaje basado en proyectos defiende la importancia de considerar la dificultad del aprendizaje y la necesidad de abordar los diversos aspectos que lo afectan.

La neurodidáctica ayuda a comprender el funcionamiento del cerebro y cómo optimizar el aprendizaje, la inteligencia emocional nos ayuda a desarrollar importantes habilidades

socioemocionales para el éxito académico y personal, para el proyecto basado en proyectos este brinda una forma práctica de aplicar este conocimiento en clase y mejorar la experiencia de aprendizaje del estudiante. Finalmente, se observa que estas tres palabras clave se complementan entre sí y pueden ser herramientas valiosas para obtener una calidad educativa.

En el proyecto investigación de Villamarin (2020) *fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje con estrategias neurodidácticas para niños del 2do grado del Hogar Infantil Pequeñines de la ciudad de Popayán*. Este proyecto revela el rumbo de la investigación en el campo de las ciencias pedagógicas, ya que ha permitido abordar este fenómeno desde diferentes puntos de vista de las ciencias sociales, pudiendo ser explorado a través de teorías, filosóficas, sociológicas, históricas, psicológicas y pedagógicas.

Por ello, es importante que la investigación a realizar sea de carácter cualitativo, ya que los datos que se obtendrán de las observaciones participantes y talleres educativos serán organizados y analizados mediante subcódigos que revelan emociones, percepciones, comportamientos, etc. Los cambios a nivel educativo niños y niñas: el proceso de enseñanza-aprendizaje, la neurodidáctica aplicada y los efectos de una buena enseñanza-aprendizaje. A partir de esto se puede demostrar que las alternativas didácticas y los métodos desarrollados por los docentes conducen al mismo tiempo a un éxito significativo en el aprendizaje.

Mediante la presentación del trabajo de investigación de Mendoza (2022) *aprender para vivir, vivir para aprender*. Una apuesta pedagógica con principios neuroeducativos en un ambiente pedagógico complejo. El presente Proyecto Pedagógico Investigativo tuvo como propósito el diseño, aplicación y evaluación de la propuesta pedagógica con enfoque neuroeducativo centrada en el juego, para el reconocimiento de aprendizajes y el fomento del desarrollo integral de niñas y niños con discapacidad entre los 6 y 12 años, sus cuidadores y educadores especiales en formación.

La propuesta se desarrolló bajo el paradigma histórico-hermenéutico, siendo una investigación de tipo cualitativa, descriptiva, la cual siguió una ruta metodológica de tres fases: la primera para el establecimiento del marco teórico y la delimitación de las bases didácticas; la segunda, para la

aplicación y ejecución pedagógica del proyecto y finalmente un estadio para la evaluación y balance de lo realizado mediante el análisis de contenido.

De acuerdo con el autor esta investigación es un gran aporte para abordar la neurodidáctica, puesto que tiene varios conceptos relevantes como el estudio de resultados, puesto que revela las múltiples contribuciones de la neuroeducación a los entornos de aprendizaje complejos y el papel de los educadores especiales como creadores de entornos que marcan diversas reflexiones, encuentros y abiertos intercambios de saberes sobre el valor del afecto para mejorar el aprendizaje, la enseñanza y la persona completa.

1.5.1.3. Regionales. En Nariño, el proyecto titulado *la inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje* realizado por Acevedo y Murcia (2017) buscó determinar si los factores emocionales, incluido el entorno psicosocial, influyen positiva o negativamente en la formación de afectos en las respuestas de educando del grado quinto de primaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada.

Un estudio sostiene que un seguimiento y refuerzo más intensivo de la inteligencia emocional, tanto en el entorno educativo, familiar y el medio en el que se desenvuelve, llevará a un mejor desarrollo de los estudiantes en su aprendizaje significativo. Asimismo, la deserción escolar se identifica como una consecuencia persistente en diversos contextos educativos, lo que evidencia una falta de motivación escolar. Este proyecto incluye una investigación crucial sobre el abandono escolar temprano, abordando las causas y consecuencias de este fenómeno, la motivación en el ámbito escolar, donde el aspecto psicosocial es de gran relevancia, es un factor fundamental.

Así, se advierte la situación de Nariño-Colombia como el país con mayor índice, Esto conlleva la búsqueda de orígenes, efectos, fundamentos teóricos y educativos; así como la formulación de propuestas didácticas que apoyen la reincorporación escolar y estrategias para fomentar la motivación estudiantil en ámbitos sociales, económicos, tecnológicos y otros. De este modo, el proyecto utilizó cuestionarios dirigidos a padres, alumnos, y docentes para identificar factores de riesgo y protección que afectan la permanencia de los estudiantes en el sistema educativo.

Entre los elementos destacados en los resultados, se observa que durante el estudio las culturas ilegales y los grupos armados en la región, junto con otros factores, también contribuyen a la violencia, el desplazamiento, los conflictos familiares y otros problemas. Se reconoce que estos factores continúan determinando los problemas sociales que afectan a diversas áreas del Departamento de Nariño. Además, se identifican situaciones como la intimidación, presentes en la familia, la escuela y entre los estudiantes, elementos que influyen en la permanencia escolar.

Se trabajó con anticipación la investigación con gran una variedad de técnicas, llegando a las conclusiones donde se enfatiza que la motivación no solo es a través del acompañamiento emocional, sino también mediante el acceso a oportunidades políticas y económicas, donde acompañamiento constante de padres a hijos, el cual determina la actitud hacia el proceso educativo.

Por otra parte, estrategias de recuperación emocional son necesarias y la contribución de los consultores para este fin es muy importante. Esta información es de gran beneficio para nuestro proyecto, el cual genera un factor estimulante positivo ante las diferentes problemáticas ya mencionadas en el territorio Nariñense. Este factor positivo se enfoca en motivar la creatividad y por ende establecer nuevos horizontes en los métodos de educación.

En el estudio de Jara et al. (2018) el aprendizaje en diferentes contextos colombianos y diferentes países es famoso por reconocer varios temas relacionados con la inteligencia emocional y la motivación, como los factores psicosociales que influyen en el aprendizaje y se resumen varios factores que influyen en el aprendizaje. Por ejemplo, puede revelar situaciones complejas como la estructura familiar y la separación, creando desventajas en docentes que no pueden cambiar. Otro aspecto es el esfuerzo del estudiante hacia un determinado horizonte académico, por ende, los ritmos variables y las dificultades de aprendizaje son factores que envuelven la dinámica del aula y ponen a prueba conductas educativas que motivan el desempeño académico de cada estudiante.

Para ello, estudiar la importancia e implementación en la inteligencia emocional en los escenarios educativos desde la orientación escolar es importante, para abordar los retos académicos, vincular las actividades educativas y las actitudes de aprendizaje, generando procesos

de cambio motivacional que puedan mejorar la educación, donde se visualice un óptimo rendimiento académico del entorno y de proyectos. También se cree sobre la resiliencia al inculcar un sentido de manejo de emociones, búsqueda y anticipación son un logro académico y profesional. En conclusión, las habilidades de relación se basan principalmente en la posibilidad de relacionarse adecuadamente con las emociones de los demás, es por eso que se debe reconocer la parte socio afectiva de cada estudiante para así, tener técnica para resolver y discernir diferentes problemáticas que se presentan dentro y fuera del entorno escolar.

De la revista llevada a cabo en Nariño sobre *neurociencias aplicadas a la educación: neuroeducación y neurodidáctica*, llevada a cabo por Belda (2018) menciona que la primera década del siglo XXI ha sido definida como la “Década del Cerebro” debido a los avances en el conocimiento y en cómo entendemos la relación entre el cerebro y la conducta. La neurociencia ha ampliado así nuestro conocimiento sobre cómo aprende el cerebro, dando lugar a dos campos: la neuroeducación y la neuropedagogía.

La neurodidáctica se preocupa por optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje e investigar su aplicación en el aula para facilitar el aprendizaje de los alumnos. De esta manera, podemos comprender mejor la función del cerebro y relacionarlo con la base del aprendizaje para elegir correctamente el enfoque metodológico y, en consecuencia, mejorar el proceso de aprendizaje Falconi et al. (2017) sostienen que la “neurodidáctica, a través de la estimulación ayuda el aporte de la neurociencia porque es importante en la educación porque es el método educativo más efectivo para explicar cómo funciona el cerebro, sus necesidades y sus posibilidades” (p. 18)

Para que la neuroeducación contribuya a la educación, se deben desarrollar estrategias para incidir en la población preescolar y captar la atención de los estudiantes. Desarrollar estrategias educativas utilizando habilidades socioemocionales contribuye al desarrollo cognitivo a través del trabajo en el aula. Es por eso que nuestro proyecto pretende desarrollar estrategias educativas, utilizando habilidades socioemocionales, contribuyendo al desarrollo cognitivo a través del trabajo en el aula, haciendo de las clases un escenario no solo de aprendizajes teóricos sino prácticos donde se emplee el arte, la creatividad, el juego estimulando en el estudiante tanto su parte emocional como su desempeño mental.

1.5.2. Marco teórico

1.5.2.1. El nivel de desempeño de la creatividad. El nivel de desempeño de la creatividad es un tema de interés para muchos investigadores debido a su importancia en diversos campos, incluyendo la educación, la psicología y el mundo empresarial. En este marco teórico, se revisarán los principales conceptos relacionados con la creatividad y se discutirán los enfoques teóricos y las investigaciones más relevantes sobre el nivel de desempeño de la creatividad.

Por otro lado, se atribuye a Guilford la teoría denominada de los factores, el análisis de la inteligencia y la creatividad. En este caso se nombran tres categorías: contenido, actividad y producto, en la categoría de actividad se distingue visiblemente un factor común de producción, que se considera una actividad creativa, representada por la fluidez, flexibilidad y originalidad de pensamiento. Otra teoría que ha tenido un gran impacto en la educación y la creatividad proviene del psicólogo educativo Paul Torrance, quien ha realizado numerosos estudios relacionados con mentes variadas y diversas. Pon a prueba tu proceso de pensamiento creativo, la calidad del producto y tu personalidad creativa.

Desde una perspectiva teórica, la creatividad se ha abordado desde diferentes enfoques, uno de los enfoques más influyentes ha sido el modelo de la creatividad de Guilford, que propone que la creatividad es una combinación de tres factores: habilidades intelectuales, procesos cognitivos y rasgos de personalidad. Por su parte, el modelo de Amabile (1996) se centra en el ambiente de trabajo y sugiere que la creatividad depende de factores como el apoyo organizacional, la motivación intrínseca y la libertad para experimentar.

En términos de investigación relacionada, se han realizado muchos estudios sobre los niveles de rendimiento de la creatividad en diversos campos, como la educación, la psicología y la innovación empresarial. Por ejemplo, algunos estudios han analizado la relación entre la creatividad y el rendimiento académico, mientras que otros han analizado la relación entre la creatividad y la resolución de problemas empresariales, puesto que los niveles de rendimiento de

la creatividad son de interés en la investigación académica porque son importantes en muchos campos.

1.5.2.2. Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo. El uso de estrategias neurodidácticas y el aprendizaje significativo es un tema de interés para muchos investigadores y educadores por su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Dentro de este marco teórico, se discuten los conceptos clave relacionados con las estrategias neurodidácticas y el aprendizaje significativo, así como los enfoques teóricos y de investigación más importantes para su aplicación general.

Por ello, la estrategia neurodidáctica se apoya en la transigencia de cómo funciona el cerebro en su evolución de entrenamiento y cómo se puede atribuir ciertas instrucciones para mejorar la disciplina y el entrenamiento. Según Jensen (2010) “la neurodidáctica se refiere a la observación de cómo el meollo aprende mejor y cómo se pueden atribuir estos conocimientos en el aula” (p. 17). Por su parte, Sousa (2014) destaca “la importancia de la neurodidáctica en la comprensión de la relación entre la emoción, la memoria y el aprendizaje” (p. 18).

En efecto, la neurodidáctica es una fusión de la neurociencia, la pedagogía y la psicología que guía la práctica docente al vincular las estrategias de instrucción con los procesos neuronales, por lo que se puede realizar una estrategia de aula para la mejora de procesos de aprendizajes significativos, estos procesos de aprendizaje y enseñanza más aún en educación primaria, Pueden diseñarse estratégicamente con la adaptación; es por ello que la investigación a realizar tiene toda la intención de identificar cuál son las estrategias de aprendizaje a utilizar. Para lo cual el autor Moreano (como se citó en Briones y Benavides, 2021) menciona que “cada aprendizaje reside y se da como producto de la interconectividad de las neuronas, contexto en el que se pueden hacer ajustes (plasticidad cerebral) o configurar redes nerviosas para la aprehensión de conceptos” (p. 77).

Por otro lado, el aprendizaje significativo se refiere a un tipo de aprendizaje que implica la comprensión profunda y la capacidad de aplicar el conocimiento en contextos diversos. Ausubel (1983) propuso que el aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se

relaciona con los conocimientos previos del estudiante, es relevante para su experiencia y se presenta de manera organizada y estructurada.

En conclusión, los enfoques teóricos relevantes, el modelo de enseñanza basado en la neurodidáctica propone la aplicación de los conocimientos en el diseño de actividades y estrategias de enseñanza; ya que el uso de la estrategia neurodidáctica y el aprendizaje significativo puede proporcionar una base sólida para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje. La revisión de los conceptos y enfoques teóricos relevantes, así como de las investigaciones más recientes en este ámbito, puede ayudar a los educadores a diseñar, aplicar estrategias, actividades de enseñanza efectivas y significativas.

1.5.2.3. Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad. La evaluación del nivel de desempeño de la creatividad es un tema clave en la educación actual, dado que la creatividad se ha identificado como una habilidad fundamental para el éxito en un mundo cada vez más cambiante y complejo. Un ejemplo de ello es la literatura en esta se han propuesto diferentes enfoques para evaluar la creatividad, los cuales se centran en la evaluación de características específicas como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, mientras que otros se enfocan en la evaluación de la creatividad como un proceso.

Una de las teorías más relevantes en el estudio de la creatividad es la teoría de la Torre del Rompecabezas de Guilford (1991), que propone una estructura de la inteligencia compuesta por tres dimensiones: operaciones, contenidos y productos. En este sentido, la evaluación de la creatividad puede abordarse a través de la evaluación de los productos creativos, como las obras de arte, los diseños innovadores o las ideas originales.

Además, otro enfoque relevante para la evaluación de la creatividad es el enfoque de la Evaluación Cognitiva de la Creatividad de Sternberg (1999) quien sugiere que la creatividad debe evaluarse observando a una persona o estudiante creando algo. Por lo que en este enfoque se resaltan cuatro elementos importantes como lo es el dominio, tarea, esfera individual y sociocultural. En este sentido, la evaluación de la creatividad se realiza a través de la observación

directa de una persona creativa y se enfoca en identificar las habilidades y estrategias utilizadas en el proceso creativo.

Para concluir, el tema de investigación de la evaluación del nivel de desempeño se infiere que tiene una constante evolución debido a que integra, varias teorías y metodologías de por si la evaluación es precisa y hace parte de la creatividad ya que, es esencial para mejorar la capacidad de los individuos para generar sus ideas y poder solucionar ciertos problemas lo que a su vez aporta al desarrollo personal, social y educativo. Por lo tanto, es necesario seguir con la investigación y desarrollando metodologías de evaluación más rigurosas y precisas para mejorar la medición de la creatividad en los estudiantes del grado segundo el cual se ha encontrado el problema a tratar.

1.5.3. Marco conceptual Neurodidáctica

Se puede decir que la neurodidáctica es un concepto introducido por primera vez en 1988 por los autores Gerhard Friedrich y Gerhard Preiss (Benavidez y Flores, 2019). Con el propósito de proponer y crear un nuevo tema para ayudar a mejorar la investigación cerebral y educativa, al que estos llaman neupedagogía y proceso de aprendizaje. Esto marca una de las contribuciones más importantes a la pedagogía: con un nuevo campo de investigación que busca encontrar los métodos de enseñanza más efectivos utilizando un conjunto de teorías que ayuden a un aprendizaje más rápido o eficiente.

En gran medida la neurodidáctica consta esencialmente de dos componentes importantes: un componente cognitivo y un componente emocional, en cuanto a los niveles cognitivos, cabe destacar la importancia de la plasticidad, concepto que hace referencia a la capacidad del cerebro para transformar sus redes neuronales y emocional que sirve, desde el sistema nervioso central, para monitorizar el estado interno del organismo y la interacción que ha tenido con el ambiente. “Aunque la neurodidáctica no proponga métodos concretos muchos autores están de acuerdo en la necesidad de trabajar en la fortaleza del alumno, especialmente si este tiene necesidad específica de aprendizaje” (Armstrong, 2012, p. 3).

También se puede decir que la neurodidáctica es un campo de la pedagogía basada en la neurociencia que da nuevas direcciones a la educación, no solo garantiza un marco teórico y filosófico, sino que también diseña estrategias didácticas y metodológicas más eficientes que pueden promover un mayor desarrollo cerebral es decir (mayor aprendizaje) en el sentido del educador. “También se habla de que el desarrollo del cerebro y el aprendizaje están intrínsecamente unidos” (Saavedra, 2001, p. 108).

La Neurodidáctica nos muestra una combinación de lo cognitivo, la neurociencia y la pedagogía con el fin de crear sinapsis y enriquecer el número de conexiones neuronales, su calidad y capacidad funcional a través de la interacción, desde la educación, desde el aula, es decir, desde un sistema holístico que sirve para dar respuestas a la diversidad de estudiantes haciendo un determinado cableado neuronal para así facilitar la mayor cantidad de conexiones en el cerebro desde la primera infancia hasta la vida.

1.5.3.1. Creatividad. En cuanto a lo que significa este término de la creatividad es un concepto complejo que ha sido estudiado en varias disciplinas: psicología, antropología, sociología y muchas más. La creatividad incluye procesos cognitivos, afectivos, neurológicos, sociales y comunicativos, entre otros, por lo que su estudio no puede verse desde una única perspectiva.

La creatividad nos muestra cómo comprender las diferentes dimensiones humanas, por su parte se refiere a todo lo que involucra en la formación del ser, es importante resaltar la parte emocional y cognitiva porque estas se muestran a través del aprender a ser, querer, pensar y hacer o realizar una idea incluyendo la relación con el entorno; el desarrollo de la creatividad se manifiesta mediante 3 niveles expresivo, creativo e inventivo desde una perspectiva crítica sustentada en conceptos y una fundamentación de la temática (González, 2005).

Podríamos resumir diciendo que la creatividad es la capacidad de crear nuevas ideas o buscar nuevos productos a la cual se le asigna un rol, es una habilidad a la cual se le da vida a algo nuevo, que puede estar presente en cualquier actividad humana, por más cotidiana y simple que pueda parecer.

1.5.3.2. Aprendizaje significativo. Por lo tanto, este es un proceso por el cual los estudiantes, a través de la participación activa, logran adquirir y retener nuevos conocimientos de manera más efectiva, el aprendizaje depende de estructuras cognitivas previas relacionadas con la nueva información, debe entenderse con una “estructura cognitiva”, un conjunto de conceptos, ideas propias de los individuos, el conocimiento de la estructura cognitiva del estudiante es crucial en el campo de ciertos conocimientos y su organización en el proceso de orientación del aprendizaje.; No se trata solo de saber la cantidad de información que tiene, sino también qué conceptos y declaraciones maneja y qué tan estable es.

Los inicios del aprendizaje están propuestos por teorías y enfoques y a su vez por herramientas metacognitivas que permitan conocer la organización de la estructura cognitiva del estudiante, lo que permitirá una mejor orientación del trabajo de aprendizaje, para que deje de ser visto como un trabajo que hay que desarrollar con “mentes vacías” o que el aprendizaje del estudiante parte de “cero”. Porque no es así, pero los estudiantes tienen una gama de experiencias y conocimientos que influyen en su aprendizaje y pueden ser utilizados en su beneficio.

El aprendizaje es significativo si se basa en relaciones sustantivas, no arbitrarias, esto se debe a que estos conceptos son particularmente relevantes para las estructuras cognitivas de los estudiantes, como imágenes, símbolos, conceptos o declaraciones que ya tienen significado cuando son relevantes para el problema y aspectos existentes (Ausubel, 1983).

Esto significa que es importante en el procedimiento educativo considerar el conocimiento que los individuos ya conocen en formas que se relacionan con lo que necesitan aprender, este proceso ocurre si el estudiante tiene conceptos en sus estructuras cognitivas. Estos conceptos son ideas, oraciones, definiciones estables, con las que la nueva información puede interactuar.

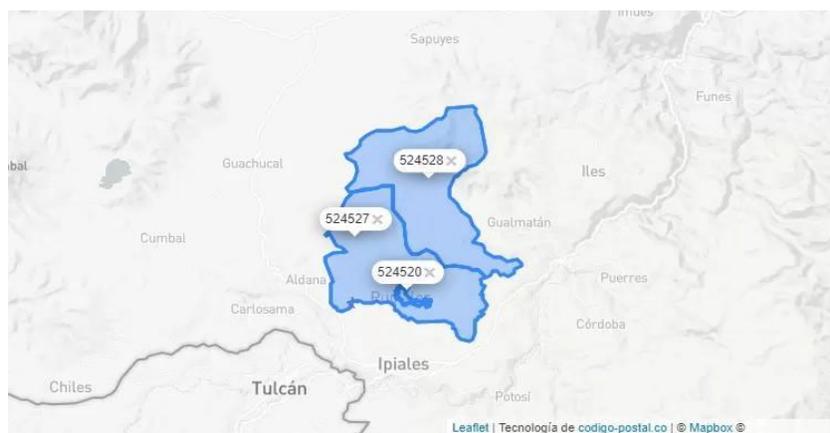
Para lograr un aprendizaje verdadero y significativo requiere normas motrices y respuestas a estímulos, utilizando el cuerpo como parte de la neuroeducación para facilitar la participación de los estudiantes.

1.5.4. Marco contextual

El presente proyecto se realiza en la Institución Educativa de Comercio, Sede Niño Jesús de Praga, es una institución pública ubicada en el municipio de Pupiales del departamento de Nariño.

Figura 2

Mapa del municipio de Pupiales



Fuente: Código Postal (2023).

1.5.4.1. Macro contexto.

El municipio de Pupiales está ubicado en los Andes, en el departamento de Nariño, a 7 km de Ipiales, a 10 km de la frontera con la República del Ecuador y a 91 km de San Juan de Pasto y 1037 km de Bogotá. (Calderón, 2023, párr. 8)

Cómo se indica en la Figura 2 mapa del Municipio de Pupiales. El pueblo de Pupiales es conocido como cuna del pensamiento por su cultura popular, de allí provinieron diversos escritores, eruditos, poetas, artistas y estudiosos. El 29 de enero de 1536, Sebastián de Belalcázar fundó un pueblo para la tribu Pastos, un pueblo indígena que vivía en lo que hoy es el Departamento de Nariño de Colombia y la Provincia de Carchi de Ecuador. En 1734 fue elevado a parroquia y en 1871 fue proclamado y definido sus límites como término municipal (Colombia Extraordinaria, 2023)

Pupiales cuenta con 4 Instituciones Educativas que son: Institución Educativa de Comercio Técnico Agropecuaria José María Hernández, Escuela Normal Superior Pío XII y la Institución Educativa los “Héroes” cualquiera de estas Instituciones con sus respectivas sedes en básica primaria.

1.5.4.2. Micro contexto. La Institución Educativa de Comercio Figura 3 Institución Educativa de comercio Sede Principal está ubicada en la parte urbana del municipio de Pupiales El 20 de marzo de 1953 se crea la “Escuela Hogar para Campesinas” con los cursos de 1 a 3 de primaria. En 1981 Egresó la Primera Promoción de Bachilleres en Promoción Social. Esta Institución funcionó por pocos años con la doble modalidad Bachillerato en Promoción Social y Bachillerato Técnico Comercial, y en 1983 se establece el Bachillerato Técnico Comercial.

Según Resolución 004 del 13 de enero de 2003, se fusiona al Instituto Nacional de Promoción Social con la Escuela Urbana Niño Jesús de Praga de Pupiales en una sola Institución Educativa denominada Instituto Nacional de Comercio, bajo una sola administración, para ofrecer el servicio educativo en el nivel preescolar básica, primaria y secundaria y media vocacional.

La Institución tiene una filosofía basada en principios de humanismo como: La totalidad del ser humano, que se manifiesta en la variedad, espontaneidad, flexibilidad, libertad y dignidad, donde se destaca la Misión y visión.

Visión. Para el año 2025, la meta es estar entre las instituciones líderes en educación comercial en la región. Esto implica un enfoque integral en el crecimiento humano, académico, socio-cultural, comercial y productivo de los estudiantes. Se quiere formar personas con una sólida conciencia ciudadana y la capacidad de tomar decisiones autónomas, preparadas para enfrentar y resolver problemas complejos. Nuestra formación se alinearán con las demandas técnico-científicas, sociales, económicas y políticas actuales del país, asegurando que nuestros egresados estén bien equipados para contribuir positivamente a la sociedad y la economía.

Misión. La Institución Educativa de Comercio se dedica a formar a los estudiantes de manera integral, desarrollando en ellos competencias básicas, ciudadanas y laborales que promuevan una convivencia pacífica y una conciencia ecológica que mejore la calidad de vida. Los estudiantes participan activamente en su propio proceso de cualificación humana, lo que les permite acceder al ámbito laboral, comercial y/o universitario.

En este sentido, la Institución busca encauzar los esfuerzos, actividades, recursos de la Institución Educativa de Comercio de Pupiales, para planear sus procesos de desarrollo físico, cultural, social y administrativo, evitando la improvisación, la anarquía y maximizando los beneficios en la utilización de los recursos del plantel, además utilizar con sentido crítico los contenidos e informaciones de las diferentes áreas del conocimiento, a fin de desarrollar la creatividad y recursividad para la solución de problemas.

Figura 3

Institución Educativa de comercio Sede Principal



1.5.5. Marco legal

Indudablemente, el marco legal establece todos los aspectos legales y reglamentarios relacionados con el campo de la investigación. En Colombia, esto puede verse como un vínculo en la educación con la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994, 1994), Decreto Legislativo No. 1860 de 1994, Decreto Legislativo 1290 de 2009 y Lineamientos Curriculares o Normas Básicas de Competencias en diversos campos.

Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Con respecto a la Ley General de Educación, se aplica la Ley 115 de 1994, refiere: (artículo 1); Establece como fundamento la educación como un proceso de formación perdurable, personal, cultural y social, basado en una concepción holística del ser humano, su dignidad, derechos y deberes. En la interpretación, se considera que la educación asegura todos los aspectos que permitan al estudiante integrar todos los elementos mencionados en el artículo, garantizando así las competencias en la formación.

De igual forma establece, respecto a los fines para la educación (artículo 5), concatenado con el artículo 67 de la Constitución Política (1991), concordancia con aspectos relacionados a la presente investigación, atendiendo los fines de pleno desarrollo de la personalidad (numeral 1), dentro de un proceso de formación integral se tiene en cuenta el respetar la vida y otros derechos humanos como parte de un proceso de formación integral (numeral 2). Considerar la investigación y comprensión crítica de su identidad (numeral 6). Asegurar el acceso al conocimiento y estímulo de la creación artística y desarrollar habilidades críticas (número 7), reflexivas y analíticas que potencien el progreso científico y tecnológico. Adoptar soluciones alternativas a los problemas y el progreso social (numeral 9). Potenciar la creatividad y la exploración necesarias para el proceso de desarrollo del país y permitir que los estudiantes ingresen al sector productivo (numeral 13).

Además, también se mencionan fines específicos para la crianza de los hijos (artículo 16). Sus actitudes; desarrollo de la creatividad, talentos y habilidades apropiados para la edad, capacidad de aprendizaje (literal c). Dar a la curiosidad un estímulo que nos permite (literalmente) observar y explorar el entorno natural, familiar y social con curiosidad y sin recelo. (Literal g).

Decreto 1860 de 1994. En el Decreto 1860 de 1994, en su capítulo II, respecto a “el proyecto educativo institucional” (artículo 14, numeral 4), menciona una estrategia educativa que oriente el

trabajo de los aprendices. Debe estar dirigido a trabajos académicos y diseñado de manera flexible para permitir su innovación y adaptación a las características del entorno cultural en el que se aplican (Artículo 33).

1.5.6. Marco ético

a. Cumplir con los principios científicos y éticos que lo justifiquen.

b. Se realizará solo si los conocimientos adquiridos no pueden obtenerse por otros medios adecuados.

c. La seguridad de los beneficiarios debe ser primordial y el riesgo (mínimo) debe estar claramente articulado, pero no en el estudio se fundamentó en la Resolución 8430 de 1993 (1993), para ello se tendrán en cuenta los siguientes artículos que tienen relación con lo que se pretende investigar:

Artículo 5. En toda investigación que estudie seres humanos, los estándares de respeto por la dignidad humana y la protección de los derechos humanos y el bienestar deben ser primordiales.

Artículo 6. Las investigaciones que involucren seres humanos deberán realizarse de acuerdo con las siguientes normas: En ningún caso se infringe el artículo 11 de la presente Resolución.

d. Se requiere información completa y consentimiento por escrito del sujeto de investigación o su representante legal, salvo lo dispuesto en esta resolución.

La investigación se realizará con el consentimiento del representante legal de la institución de investigación y de la institución que realiza la investigación, y con el consentimiento de los participantes. y aprobación del proyecto por el comité de ética en investigación de la institución. La Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos de la Organización de las Naciones

Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005) establece los siguientes principios para abordar temas de investigación:

Artículo 3. Dignidad Humana y Derechos Humanos:

2. Deben respetarse plenamente la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales (UNESCO, 2005).

3. Los intereses y el bienestar individual deben prevalecer sobre los intereses exclusivos de la ciencia y la sociedad (UNESCO, 2005).

Artículo 4: Beneficios y efectos nocivos: en la aplicación y promoción del conocimiento científico, la práctica médica y las tecnologías relacionadas, se deben maximizar los beneficios directos e indirectos para los pacientes, los participantes en actividades de investigación y otras personas afectadas y los posibles efectos nocivos para estas personas, debe maximizarse, minimizado (UNESCO, 2005).

Artículo 5: Autonomía y Responsabilidad Personal: Respetar y responsabilizarse de la autonomía individual en la toma de decisiones, y respetar la autonomía de los demás. Se deben tomar medidas especiales para proteger los derechos e intereses de quienes no pueden ejercer la autonomía (UNESCO, 2005).

Artículo 9: Privacidad y confidencialidad: Se debe respetar la privacidad de los interesados y la confidencialidad de la información sobre los mismos. En la medida de lo posible, y de conformidad con el derecho internacional, en particular los derechos humanos, dicha información no debe utilizarse ni divulgarse salvo para los fines para los que se recopiló o para los que se obtuvo el consentimiento (UNESCO, 2005).

Artículo 10. Igualdad, justicia y justicia: La igualdad fundamental en dignidad y derechos de todos los seres humanos debe ser respetada de tal manera que sean tratados con justicia y justicia (UNESCO, 2005).

Artículo 11. No discriminación y no estigma: Ningún individuo o grupo será objeto de discriminación o estigma por cualquier motivo que viole la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales (UNESCO, 2005).

Artículo 12. Respeto a la Diversidad Cultural y al Pluralismo: Si Debería Ser Considerar la importancia de la diversidad cultural y el pluralismo. Sin embargo, estas consideraciones no se utilizarán para violar o limitar el alcance de la dignidad humana, los derechos humanos y las libertades fundamentales, o los principios establecidos en esta Declaración (UNESCO, 2005).

Artículo 13. Solidaridad y Cooperación: Se fomentará la solidaridad entre los pueblos y la cooperación internacional con ese fin (UNESCO, 2005).

Artículo 15. Distribución y aprovechamiento de beneficios:

1. Los beneficios de toda investigación científica y su aplicación deben compartirse con la sociedad en general y con la comunidad internacional, especialmente los países en desarrollo. La aplicación de este principio proporciona los siguientes beneficios:

a) Apoyo y reconocimiento especial y duradero a las personas y grupos que participan en actividades de investigación; b) Acceso a una atención sanitaria de calidad. c) proporcionar nuevos tratamientos o productos diagnósticos y terapéuticos resultantes de la investigación; d) Apoyo a los servicios médicos. e) acceso al conocimiento científico y técnico; f) instalaciones y servicios de desarrollo de la capacidad de investigación; g) otros formatos de interpretación compatibles; con los Principios establecidos en esta Declaración (UNESCO, 2005). Los beneficios no deben constituir un incentivo injusto para participar en actividades de investigación. Por lo tanto, esta propuesta de investigación refleja los principios anteriores de la siguiente manera:

1.- Valor social o científico: En los términos expresados en el acápite de justificación (UNESCO, 2005).

2.- Validez científica: Representada en la coherencia entre objetivos (general y específicos), y la metodología indicada.

3.- Declaración de Consentimiento: Cualquier interacción con personas con el fin de obtener información, necesitará la manifestación expresa y voluntaria de su deseo de participación.

4.- Observación de Participantes: Toda interacción con grupos de personas o de una de ellas en su medio, se hará evitando intromisiones que alteren su cotidianidad.

5.- Confidencialidad: Toda información suministrada por las personas estará resguardada y su identidad será protegida.

6.- Grabaciones de audio y vídeo: Toda información que se documente en audio y vídeo requiere el consentimiento informado de los residentes y se aplican los principios de confidencialidad. y estará resguardada de la mejor manera, de tal forma que su acceso sea restringido.

7.- Respeto por los participantes: Que implica seguir los principios éticos aquí formulados.

8.- Selección equitativa de los sujetos: Las personas, de las cuales se requiera información, serán escogidos de manera equitativa para evitar sesgos.

9.- Comité de Ética: Las cuestiones relativas a la aplicación o interpretación de las normas aquí establecidas se remiten al Comité de Ética.

En el presente estudio se utilizará el consentimiento informado porque también se obtendrá el permiso correspondiente de la política institucional y de los docentes del Centro Educativo Comercial Municipal de Pupiales involucrados en el desarrollo del estudio. Proporciona información relevante para la discusión.

1.6. Metodología

1.6.1. Paradigma de investigación

Se empleará un paradigma de investigación cualitativa para llevar a cabo este proyecto. Según Ruiz (2012), este es un estilo de estudio de los fenómenos sociales con el objetivo específico de resolver una pregunta de investigación. Además de su objetivo de capturar y reconstruir el significado, su lenguaje es conceptual y figurativo, sus métodos de recopilación de información son flexibles y no estructurados en lugar de estructurales, y su enfoque es inductivo en lugar de deductivo y en última instancia, su dirección es holística y concreta en lugar de estructural. Ramírez et al. (2004) afirman que “la investigación cualitativa sugiere posibles caminos para abordar problemas de orden social relacionados con la explicación, interpretación, construcción o construcción de significado” (p. 31).

Del mismo modo, en la investigación cualitativa, el papel del investigador es fundamental, tanto en términos de distancia del sujeto como de enfoque de la investigación, esto se debe a que los investigadores son actores que pueden experimentar dentro de sí mismos lo que están investigando. En resumen, los investigadores abrazan la influencia de la ciencia y la experiencia personal, y utilizan su individualidad como herramienta. Y deja que tanto la emoción como la razón guíen tus acciones (Ruiz, 2012).

En este sentido, Badilla (2006) afirma que “la investigación cualitativa se caracteriza por la exploración de aspectos desconocidos o poco conocidos de los hechos sociales”. Los grupos afectados están vivos y muy conscientes de este hecho” (p. 45).

Así, el paradigma cualitativo aborda la conceptualización, los aspectos metodológicos, dado que, permite conseguir los objetivos planteados y hace que los individuos a participar obtengan un aprendizaje significativo implementando las estrategias establecidas, ya que fundamenta aspectos pedagógicos claves como lo es la neurodidáctica en los docentes de la Básica Primaria de la Institución Educativa de Comercio.

Tabla 1

Matriz de categoría año 2023

Objetivos	Categoría	Subcategorías	Pregunta Orientadora	Fuente	Técnicas / Instrumentos
Identificar el nivel de desempeño de la creatividad a través de la estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2.	El nivel de desempeño de la creatividad	creatividad expresiva, creatividad productiva, creatividad inventiva, creatividad para la innovación y creatividad emergente.	¿Cuál es el nivel de desempeño de la creatividad a través de la estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado?	Autores Estudiante	Formato taller diagnóstico
Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución educativa Niño Jesús de Praga.	Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo	Operativas metodológicas y socioemocionales.	¿Cómo Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Niño Jesús de Praga?	Estudiante	Observación Participante/ Diario de campo, taller didáctico

Evaluar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado segundo	Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad	Criterios de evaluación: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.	¿Qué actividades se deben realizar para evaluar el nivel de desempeño de la creatividad a través de la estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2	Estudiante	Taller de evaluación/ guía de aprendizaje
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	-------------------------------------------

1.6.2. Enfoque de investigación

1.6.2.1. Crítico-social. Cabe señalar que en el paradigma mencionado el enfoque a utilizar es el crítico- social, el cual como su nombre lo indica, puesto que a adoptar una perspectiva analítica e interpretativa de las problemáticas que aquejan a una población específica, siempre y cuando esta acción se la lleve a cabo con un propósito concreto como es el del adoctrinamiento, apropiación y la búsqueda de posibles soluciones a dichas adversidades.

Este enfoque es la mejor opción para trabajar problemas globales que van a estar siempre presentes en la sociedad; sin embargo, son cambiantes porque no van a estar presentes en un lugar de la misma manera y con la misma magnitud que en otro en el libro *los profesores como intelectuales transformativos*, Giroux (1990) se menciona la creatividad, disposición a explorar diversas cuestiones, su curiosidad, sus cuestionamientos, su disposición a enfrentar la incertidumbre en lugar de adherirse a certezas, su valentía para asumir riesgos, y su enfoque riguroso tanto en metodología como en teoría cuando aborda temas significativos. Freire reconoce a Giroux como uno de los destacados pensadores de la actualidad, no solo en los Estados Unidos sino en numerosos países, donde su pensamiento se lee ampliamente y se analiza de manera crítica. Además, destaca la influencia de Giroux en la configuración del discurso filosófico y educativo contemporáneo.

También, cabe resaltar que en esta investigación, el enfoque crítico social sobresale porque promueve una reflexión crítica destaca la importancia de la educación como una herramienta para la emancipación y la construcción de una sociedad más justa, democrática y plural, donde se valoren la diversidad, la inclusión y la participación ciudadana siendo creativos al momento de desarrollar ciertas actividades dentro y fuera del aula con esta postura se intenta comprender las rápidas transformaciones de la sociedad, buscando estrategias lúdico-pedagógicas para ser aplicadas en el salón clases, razonando así, acerca del beneficio que tendrán los estudiantes logrando tener un aprendizaje significativo para realizar una crítica a la realidad de la enseñanza puesto que va enfocada en solucionar problemáticas concretas y sociales en las cuales se estimule el pensamiento creativo en los estudiantes.

1.6.3. Tipo de investigación

Este paradigma cualitativo de la investigación-acción se entiende como un proceso de investigación que requiere docencia, búsqueda continua, integración de la profesión docente, reflexión, trabajo intelectual y análisis de experiencias. Los principios de la investigación acción logran transformación en su práctica docente. Las diferentes aplicaciones teóricas objetivos propuestos dentro de una investigación conllevan a la posibilidad de desarrollar una investigación cualitativa específica" (Ballesteros y Mata, 2014. p. 16).

A partir de esto se desarrolla las siguientes características de la investigación acción, en la que se construye desde la práctica y para mejorar la práctica a través de su propia transformación, pretendiendo mejorar la práctica a través de la propia transformación, realizando un análisis crítico y de situaciones que se implementan dentro de un proceso de planificación, acción, observación y reflexión. La investigación-acción se adecua para fomentar la calidad de enseñanza impulsando la figura profesional investigativa, reflexiva y en continua formación. Pretendiendo cambiar la calidad de educación a través de la transformación. Donde se ofrezca alternativas de acción innovadoras para obtener una mejor calidad educativa, teniendo en cuenta las necesidades, actitudes y capacidades del estudiante aplicando herramientas, estrategias de mejoramiento con la finalidad de contribuir en el desarrollo de estudiantes de Básica Primaria.

1.6.4. Población y muestra / Unidad de trabajo y unidad de análisis

1.6.4.1. Unidad de análisis. Para realizar esta investigación se elaboró una tabla 2 Número de alumnos para analizar a los estudiantes de la escuela primaria de una escuela de negocios de la parroquia Pupiales. Son 149 estudiantes.

1.6.4.2. Unidad de trabajo. Para describir la unidad de trabajo de los estudiantes se consideró la tabla 2, en la cual se muestra el grado a evaluar, el número de niños y niñas de la institución educativa comercio, la cual está conformada por 21 estudiantes.

Tabla 2*Número de estudiantes que participan*

Institución Educativa de Comercio					
	Estudiantes 149	Docentes 5	Coordinador 1	Rector 1	
Muestra	Grado 2°	Niñas 9	Niños 12	Docente	Total
				Titular	19
				Marcela	
				Moran	

Fuente: Institución Educativa de Comercio (2023)

Para este fin, la investigación utiliza un muestreo no probabilístico teniendo en cuenta lo que dice Cuesta (2009) muestreo no probabilístico. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo que recolecta muestras en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población la misma oportunidad de elección.

1.6.5. Técnica e instrumentos de recolección de información

1.6.5.1. Las técnicas de investigación.

1.6.5.1.1. Taller diagnóstico. Un taller diagnóstico es una actividad que se realiza para identificar los problemas y necesidades de una organización o grupo. Se trata de un proceso de recolección de información, análisis y reflexión que permite a los participantes comprender mejor la situación actual y tomar decisiones informadas sobre cómo abordarla.

Los talleres de diagnóstico suelen ser ejecutados por equipos de especialistas, quienes usan una variedad de técnicas para recopilar información, como entrevistas, encuestas, observaciones y análisis de documentos. La información recopilada se analiza para identificar los principales problemas y necesidades, así como sus causas y efectos. Para Bloom et al. (1956) sirve para evaluar el nivel de conocimiento adquirido en un área o en otras materias. Su trabajo sobre la taxonomía de objetivos educativos es fundamental en la creación de talleres diagnósticos para medir el

aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, Tomlinson (2017) ha escrito sobre la diferenciación en el aula y cómo diseñar los talleres diagnósticos para adaptarse a las necesidades de los estudiantes.

1.6.5.1.2. Observación participante. La observación participante es una técnica de investigación cualitativa en la que el investigador estudia un grupo no sólo observando sino también participando en sus actividades. Esto permite al investigador profundizar su comprensión de la cultura y las prácticas del grupo. Se puede utilizar en diversos contextos, como escuelas, empresas, comunidades y organizaciones comunitarias, para estudiar una variedad de temas que incluyen el comportamiento humano, las relaciones sociales, las creencias culturales y los procesos organizacionales. De acuerdo con Lave y Wenger (1991) en su libro "situated learning: legitimate peripheral participation, exploran cómo el aprendizaje ocurre en contextos sociales y cómo la observación participante puede ser una herramienta útil para comprender estos procesos.

1.6.5.1.3. Taller de evaluación. El taller de evaluación es una actividad que se realiza para aprender sobre la evaluación, sus principios y prácticas. Se trata de un proceso de aprendizaje activo y participativo que permite a los participantes desarrollar sus habilidades de evaluación. En este sentido, el sujeto de la evaluación "es un sujeto plural, constituido por aquellas personas implicadas en la tarea del aprendizaje " (Camps y Ribas, 1993, p. 62).

1.6.5.2. Instrumentos de recolección de información.

1.6.5.2.1. Guía didáctica. Una guía didáctica es un documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno, el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma.

Para Martínez (2000) "constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura" (p. 109).

1.6.5.2.2. Diario de campo. Es un registro escrito de las observaciones y experiencias del investigador durante el trabajo de campo. Es una herramienta importante para la investigación cualitativa, ya que permite al investigador capturar los detalles y matices de la realidad que se está estudiando. Los diarios de campo suelen ser escritos en tiempo presente y en primera persona. El investigador debe describir lo que ve, escucha, siente y piensa. También debe registrar sus reflexiones sobre las observaciones realizadas.

La observación es una técnica de investigación de fuente primaria que, como ya hemos visto, requiere de una planificación para abordar un objeto de estudio o comunidad a través del trabajo de campo. La teoría como fuente de información secundaria debe aportar elementos que conceptualizan este trabajo de campo de tal manera que la información no quede simplemente en la descripción, sino que continúe en su análisis; de esta manera, “práctica y teoría se retroalimentan y consiguen que los diarios se vuelvan cada vez más profundos en el discurso, porque en la investigación hay una relación recíproca entre práctica y teoría” (Bonilla y Rodríguez, 2000. p 129).

De acuerdo con lo anterior, un diario de campo no solo pretende recolectar información, sino también acceder a la elaboración de un informe con tres aspectos principales: Descripción, donde se evidencia una situación problemática, aquí damos un argumento del motivo de su creación. un campo de diario. e interpretación, teniendo en cuenta la experiencia vivida en la práctica, para que se pueda comprender e interpretar lo que está sucediendo.

1.6.5.2.3. Guía de aprendizaje. Una guía de aprendizaje es un documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos de los estudiantes el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma. Una guía de aprendizaje debe incluir los siguientes elementos:

Objetivos: los objetivos de la guía deben ser claros y específicos, y deben indicar lo que el alumno debe aprender al completar la guía.

Contenidos: los contenidos de la guía deben estar organizados de manera lógica y secuencial, y deben ser relevantes para los objetivos de la guía.

Actividades: las actividades de la guía deben ser variadas y atractivas, y deben permitir al alumno aplicar los conocimientos adquiridos.

Recursos: la guía debe incluir los recursos necesarios para que el alumno pueda completar las actividades, como textos, imágenes, videos, etc.

Las guías didácticas pueden ser utilizadas en una variedad de contextos educativos, como escuelas, universidades, centros de formación profesional, etc. Pueden ser utilizadas por docentes, tutores, estudiantes, y por cualquier persona que desee aprender de manera autónoma, teniendo en cuenta lo anterior, se concluye con el autor Martínez (2000) afirma que “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es ofrecer todas las orientaciones necesarias que le permitan integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura” (p. 110).

2. Análisis y discusión de resultados

2.1. Nivel de desempeño de la creatividad

La presente investigación en su primer objetivo pretende identificar las dificultades lingüísticas y textuales que presentan los estudiantes del grado segundo de la institución educativa de Comercio - Sede Niño Jesús de Praga. En el segundo objetivo se encuentra el hecho de desarrollar una estrategia pedagógica con la estrategia de enseñanza y aprendizaje “Explorando la creatividad, un viaje neurodidáctico” para mejorar la creatividad en los estudiantes de grado segundo y en el tercer objetivo evaluar los alcances obtenidos en el desarrollo de las propuestas en los estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa de Comercio - sede Niño Jesús de Praga Municipio de Pupiales - Nariño.

En el primer objetivo se llevó a cabo el diseño del taller diagnóstico con actividades específicas, diseñadas para identificar el nivel de desempeño en creatividad de los estudiantes utilizando principios de estimulación neurodidáctica, en la aplicación se brindó las instrucciones necesarias para que los estudiantes comprendan las actividades y se sientan cómodos expresando sus ideas creativas, así mismo, se supervisó que cada estudiante lo realice resolviendo sus dudas, para garantizar una manera equitativa y que se capturen datos precisos sobre el desempeño creativo de cada estudiante.

En la recopilación de datos se revisó cuidadosamente los resultados del taller, registrando las respuestas de los estudiantes y cualquier observación relevante sobre su enfoque creativo, seguido de esto, se clasifico y organizo los datos de acuerdo con los indicadores de creatividad que se está evaluando, de manera que se tenga claridad en análisis cuantitativos y cualitativos para diseñar estrategias y actividades específicas e implementar en el aula.

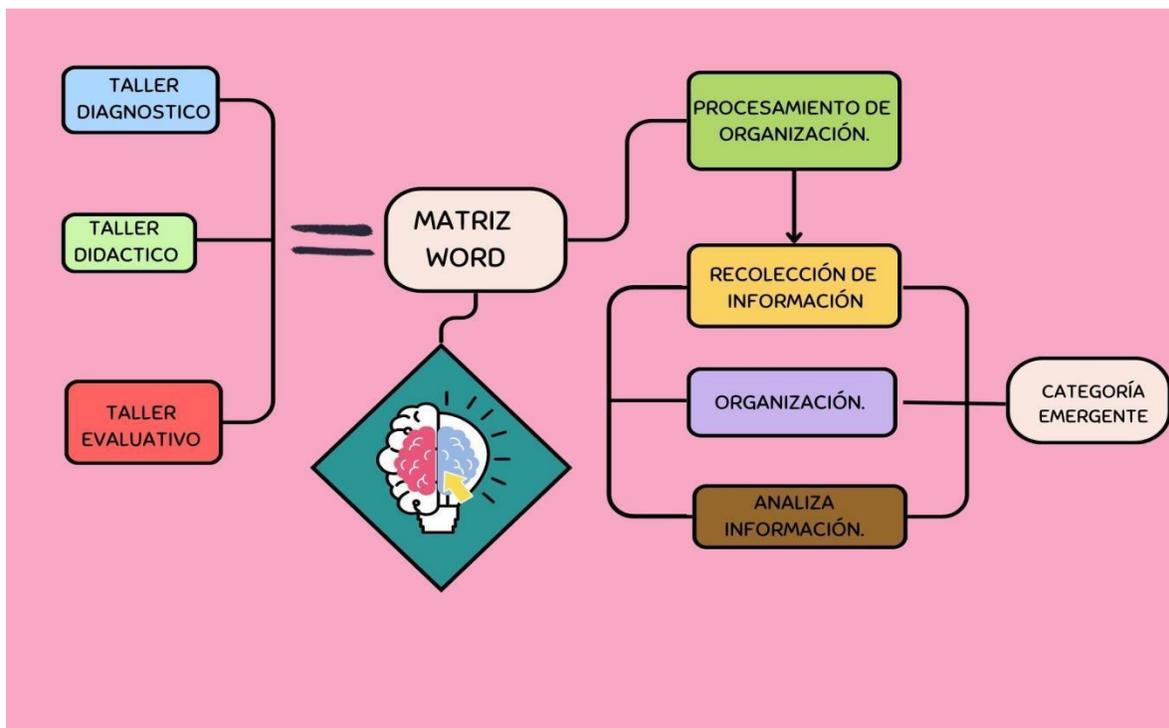
Este proceso sistemático permitirá obtener información valiosa sobre el nivel de desempeño de la creatividad de los estudiantes y proporcionará una base sólida para la implementación de estrategias de estimulación neurodidáctica en el contexto educativo específico.

La información recolectada a través del taller diagnóstico, se procesó utilizando la teoría fundamentada por los siguientes autores. La cual para Strauss y Corbin (1990) se refieren a “una teoría derivada del análisis de datos recopilados sistemáticamente a través de la investigación. Dado que la teoría de la Tierra se basa en datos, puede generar más conocimiento, aumentar la comprensión y guiar la acción” (p. 28) (ver figura 4).

Esta metodología se adapta al desarrollo de esta investigación porque tiene como objetivo desarrollar una interpretación de la realidad de las instituciones estudiadas. Teniendo en cuenta lo anterior, la validación de instrumentos se define en que se hizo con los estudiantes, como se hace el análisis, explicación a cuantos niños se aplicó y se desarrolló. ver anexo A.

Figura 4

Procesamiento de información



En la figura 4 se resume el procesamiento de la información correspondiente a la teoría fundamentada anteriormente, por lo tanto; en la etapa de recolección de información se ubicaron los datos que provienen de los tres instrumentos de la presente investigación, en la etapa de

organización de información se utilizaron dos matrices de Word la primera para el vaciado de la información proveniente del taller diagnóstico y la segunda para el vaciado de información del taller didáctico y la tercera el taller evaluativo.

En la fase de análisis de datos se utilizó un método de comparación constante para generar los hallazgos basados en el tema y la teoría. Para ello se utilizaron tres subpasos: El primer paso está relacionado con la codificación abierta, método que descubre el significado de la información en el texto en el que la información se identifica por las ideas que la unen en partes.

Durante la codificación abierta, los datos se dividieron en categorías individuales y se examinaron y compararon cuidadosamente en busca de similitudes y diferencias. “Los acontecimientos, sucesos, objetos y acciones o interacciones que se consideran conceptualmente similares en su naturaleza o relacionados en el significado se agrupan bajo conceptos más abstractos, denominados categorías” (Strauss y Corbin, 1990. p. 112).

Esta fase de codificación requiere las habilidades inductivas del investigador para observar, comparar y categorizar cuidadosamente la información en códigos para obtener temas emergentes o inductivos.

La segunda parte está relacionada con la codificación axial, su finalidad, según Strauss y Corbin (1990), "iniciar el proceso de síntesis de los datos que han sido separados en abierto". En la codificación axial, que conecta partes con sub- partes para describir mejor una situación" (p. 135). En esta etapa, la realización del segundo proyecto de investigación comenzó conectando nuevas partes y algunas partes de los métodos de escritura llevados a cabo en el Centro Educativo de Comercio.

La tercera y última fase de codificación es la codificación selectiva, que resulta ser una prolongación de la codificación axial y repercute en la etapa de desarrollo de la categoría central de la investigación que representa el tema principal. “Una categoría central tiene poder analítico. Lo que le otorga tal poder es la capacidad de reunir las categorías para formar un todo explicativo. Además, una categoría central debe poder dar cuenta de una considerable variación dentro de las

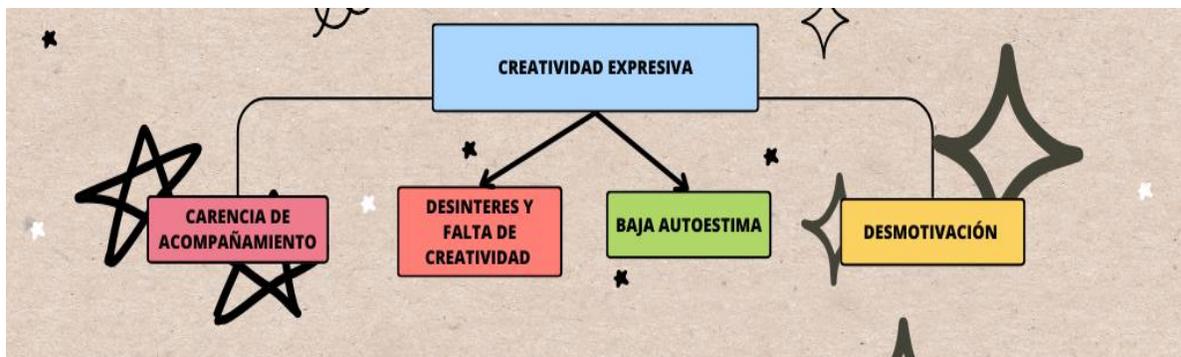
categorías” (Strauss y Corbin, 1990, p. 160). El descubrimiento de los elementos principales nos permite explicar la verdad de nuestra investigación, en este caso, es la síntesis del análisis cualitativo de la realidad presentada relacionada con las dificultades ortográficas provenientes de la carencia de creatividad y aprendizaje significativo en la Institución Educativa de Comercio.

2.1.1. La creatividad expresiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio

La interpretación y análisis de resultados presentados a continuación representan la información obtenida en el taller diagnóstico realizado a los estudiantes de grado 2° de la institución educativa de comercio sede niño Jesús de Praga, dicha información fue analizada y estructurada teniendo en cuenta las respuestas obtenidas por cada uno de los estudiantes (ver figura 5)

Figura 5

Creatividad expresiva



La creatividad expresiva es un elemento crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que no solo fomenta la innovación, sino que también contribuye al bienestar emocional, como lo dicen Hernán y De la Peña (2018) es una indagación entre colores, gustos, emociones, que son parte de la personalidad de los estudiantes, sin embargo, en el contexto educativo, se observan diversas barreras que limitan la plena expresión creativa en los estudiantes de segundo grado. Este ensayo examinará tres categorías interrelacionadas que afectan la creatividad expresiva: la carencia de acompañamiento por parte de los padres, el desinterés, la falta de creatividad de los estudiantes, la baja autoestima y desmotivación. Carencia de Acompañamiento por parte de los padres, una de

las principales influencias en el desarrollo de la creatividad expresiva es el entorno familiar. Los padres desempeñan un papel crucial al proporcionar apoyo emocional y estímulo a las habilidades creativas de sus hijos.

Sin embargo, la carencia de acompañamiento por parte de los padres de familia en los estudiantes de grado 2 emerge como una subcategoría significativa. La falta de participación activa y de fomento en actividades creativas puede limitar el potencial creativo de los niños, afectando negativamente su desarrollo integral. Desinterés y falta de creatividad por parte de los Estudiantes: otro desafío evidente es el desinterés y la falta de creatividad manifestados por los propios estudiantes. En muchos casos, el sistema educativo puede enfocarse demasiado en la memorización de hechos y cifras, dejando poco espacio para la expresión creativa.

La monotonía en las metodologías educativas y la falta de estímulos adecuados pueden resultar en estudiantes que muestran escaso interés en actividades creativas, limitando así su capacidad de expresión y resolución creativa de problemas. Baja autoestima y desmotivación: la creatividad expresiva está íntimamente ligada a la autoestima y la motivación intrínseca. Los estudiantes que experimentan una baja autoestima pueden sentir miedo al juicio de los demás, inhibiendo su disposición a expresarse creativamente. La desmotivación, a menudo vinculada a experiencias educativas desafiantes o carencias en el apoyo emocional, puede resultar en una falta de interés general, afectando directamente la capacidad del estudiante para explorar y desarrollar su creatividad.

Abordar estos desafíos en la creatividad expresiva de los estudiantes de segundo grado requiere un enfoque integral que involucre a padres, educadores y el sistema educativo en su conjunto. Fomentar la participación activa de los padres, diseñar estrategias pedagógicas que estimulen la creatividad y abordar las barreras emocionales que contribuyen a la baja autoestima y desmotivación son pasos esenciales para liberar el potencial creativo de los estudiantes. Solo al abordar estas subcategorías interrelacionadas podemos construir un entorno educativo que nutra la creatividad expresiva desde sus cimientos, asegurando un desarrollo integral y sostenible de las habilidades creativas de las generaciones futuras. sino que también influye en la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos, adaptarse a nuevas situaciones y tener éxito en diversos

aspectos de sus vidas, fomentar la creatividad desde una edad temprana puede contribuir significativamente al crecimiento integral de los estudiantes y prepararlos para un futuro en constante cambio.

2.1.2. Creatividad inventiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio

Figura 6

Creatividad inventiva



La creatividad inventiva implica encontrar nuevas formas de expresar ideas, utilizar objetos y resolver problemas se logra constatar con Robinson (2006) en la Universidad Autónoma de Yucatán, donde resultó que las habilidades creativas de los estudiantes se habían visto disminuidas, eso es muy preocupante para dicha universidad y en general para el sistema educativo nacional, porque esto es un caso de lo que posteriormente menciona el experto en educación Robinson (2006) “Todo ser lleva un talento en su interior, pero en las escuelas no se fomenta la creatividad” (p. 2).

La creatividad inventiva es la fuerza impulsora que impulsa la innovación y el progreso en todas las esferas de la vida. Es el chisporroteo inicial que enciende la llama de las ideas novedosas y soluciones revolucionarias. En este ensayo, exploramos la naturaleza de la creatividad inventiva, su importancia en el mundo actual y cómo podemos cultivar para cosechar beneficios tanto a nivel personal como global.

La creatividad inventiva no se limita a un selecto grupo de genios; está presente en cada uno de nosotros, esperando ser liberada. Es la capacidad de imaginar, combinar y transformar ideas de maneras que desafíen las convenciones establecidas. Muchas de las innovaciones que han dado forma a nuestro mundo han surgido de mentes creativas que se atrevieron a cuestionar el status y a explorar lo desconocido.

Ken Robinson (2006) define “la creatividad como el proceso de generar ideas que aporten valor; el primer paso para desarrollarla es encontrar lo que verdaderamente nos apasiona” (p. 16).

En la era actual, caracterizada por cambios rápidos y desafíos complejos, la creatividad inventiva se ha vuelto más valiosa que nunca. Las soluciones convencionales a menudo no son suficientes para abordar problemas emergentes, y es la creatividad la que nos permite pensar más allá de las limitaciones existentes. Desde avances tecnológicos hasta enfoques innovadores en la resolución de problemas sociales, la creatividad inventiva impulsa el motor del progreso.

¿Cómo podemos cultivar y nutrir nuestra creatividad inventiva? En primer lugar, es esencial adoptar una mentalidad abierta y receptiva. La creatividad florece en ambientes donde se fomenta la curiosidad y se celebra la diversidad de pensamiento. La exposición a nuevas experiencias, la lectura amplia y la colaboración con mentes diversas son elementos clave para estimular la creatividad. Además, la tolerancia al riesgo es un componente crucial de la creatividad inventiva.

A menudo, las ideas más innovadoras surgen de la disposición a enfrentar la posibilidad de fracasar. Aceptar que el error es una parte integral del proceso creativo libera a la mente para explorar territorios inexplorados y descubrir soluciones únicas, la creatividad inventiva también se beneficia de la paciencia y la perseverancia. Las grandes ideas no siempre surgen de inmediato; a veces, requieren tiempo, iteraciones y refinamientos. La dedicación a seguir buscando, incluso cuando los obstáculos parecen insuperables, es una característica distintiva de aquellos que cultivan su creatividad de manera efectiva.

En la institución educativa de comercio en la sede niño Jesús de Praga la elaboración de material didáctico original de su autoría presenta diversos desafíos que requieren creatividad, adaptabilidad

y un profundo entendimiento de las necesidades educativas de los estudiantes en su nivel de comprensión la edad de los estudiantes de segundo grado impone restricciones en términos de comprensión y procesamiento de información ya que el material debe ser claro, conciso y adaptado a su nivel cognitivo, lo que puede resultar desafiante al intentar transmitir conceptos comerciales más complejos.

En su interactividad es limitada se pudo evidenciar que el material didáctico a menudo se enfrenta a la dificultad de proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas por otro lado los recursos de los estudiantes son limitados en cuanto a recursos para la creación de material didáctico la falta de acceso a tecnologías avanzadas o materiales específicos puede dificultar la diversificación de los recursos las estrategias para poder superar las dificultades es la adaptación del lenguaje utilizando un lenguaje sencillo y accesible siendo esencial para desarrollar analogías y ejemplos relacionados con la vida diaria de los estudiantes puede facilitar la comprensión de conceptos, se logra incorporar diversos elementos visuales como imágenes, gráficos y actividades visuales pueden mejorar significativamente la comprensión.

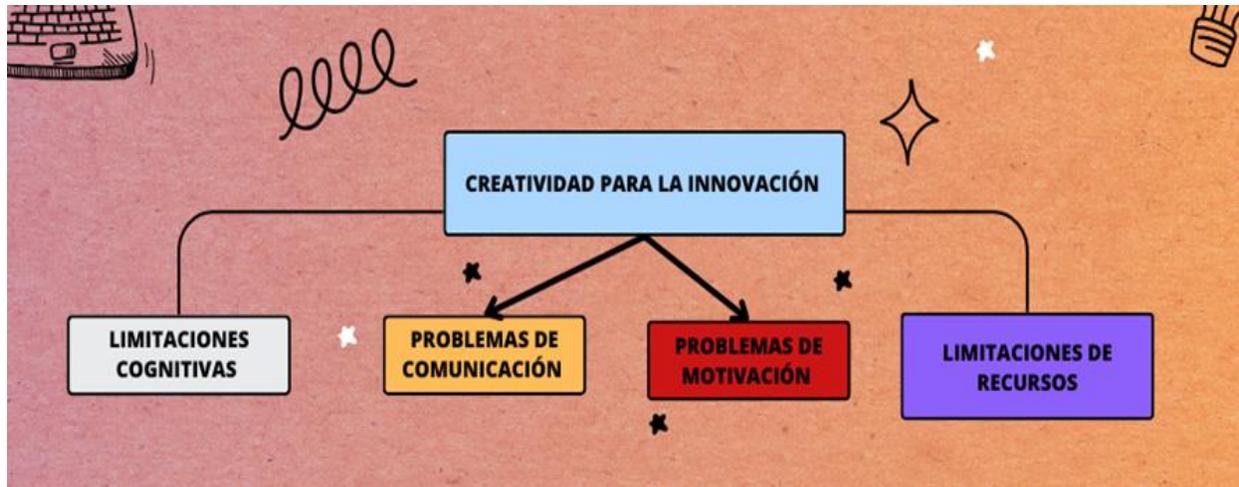
Los recursos visuales pueden actuar como apoyos para reforzar los conceptos enseñados se realizó una vinculación con las experiencias de los estudiantes donde se integró situaciones cotidianas en el material didáctico puede hacer que el contenido sea más relevante y motivador los niños realizaban historias o escenarios reconocer y ayudar a conectar los conceptos con su propia realidad.

En conclusión, la creatividad inventiva es una fuerza vital que impulsa la innovación y el cambio positivo, puesto que la creación de material didáctico original para el grado segundo de la institución educativa de comercio sede niño Jesús de Praga puede ser un desafío, pero es un paso fundamental para proporcionar una educación de calidad, la adaptabilidad, la creatividad y la atención a las necesidades específicas de los estudiantes son clave para superar las dificultades mencionadas. Al abordar estas cuestiones de manera proactiva, los educadores pueden contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y prepararlos para comprender y participar en el mundo de manera significativa.

2.1.3. La creatividad para la innovación en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio

Figura 7

Creatividad para la innovación



La creatividad es el acto de concebir nuevas ideas, enfoques o soluciones originales. Es el proceso de romper con la convención y explorar lo desconocido. Sin embargo, la creatividad por sí sola no garantiza la innovación; es la semilla que debe plantarse y cultivarse para florecer en el campo de la innovación. Cuando se nutre con el cuidado adecuado, la creatividad se transforma en el catalizador que impulsa la creación de algo nuevo y valioso. La innovación, en su esencia, implica la aplicación práctica de ideas creativas para abordar problemas o mejorar procesos. La creatividad actúa como el faro que guía la exploración de nuevos territorios. En *Where Good Ideas Come From* de Johnson (2011) describe la importancia de la “serendipia” y la conexión de ideas aparentemente dispares como elementos fundamentales para la innovación. Aquí, la creatividad desempeña el papel de conecta-puntos, llevando a soluciones innovadoras que surgen de la diversidad de pensamiento.

La colaboración se convierte en el crisol donde las ideas creativas se mezclan y fusionan, dando lugar a soluciones innovadoras que trascienden las limitaciones de la visión individual, la creatividad, lejos de ser un acto único, se convierte en un proceso continuo de experimentación y

refinamiento. La innovación surge no sólo de ideas creativas iniciales, sino también de la disposición a aprender y mejorar a medida que se implementan esas ideas.

Con este artículo se puede dar a conocer que en la institución educativa comercio sede niño Jesús de Praga los estudiantes de segundo grado pueden enfrentar limitaciones cognitivas que dificultan la manipulación de diversos elementos en actividades creativas. La complejidad de integrar múltiples ideas puede resultar abrumadora para su nivel de desarrollo, la escasez de recursos y materiales educativos diversos puede limitar la variedad de elementos que los educadores pueden introducir en las actividades. Esto podría afectar negativamente la calidad y originalidad de las experiencias de aprendizaje. Esto implica comenzar con actividades simples y, con el tiempo, aumentar la complejidad de los elementos integrados en las actividades educativas, se pudo proporcionar diferentes estímulos sensoriales, esto es especialmente beneficioso para estudiantes que aprenden de manera visual o auditiva.

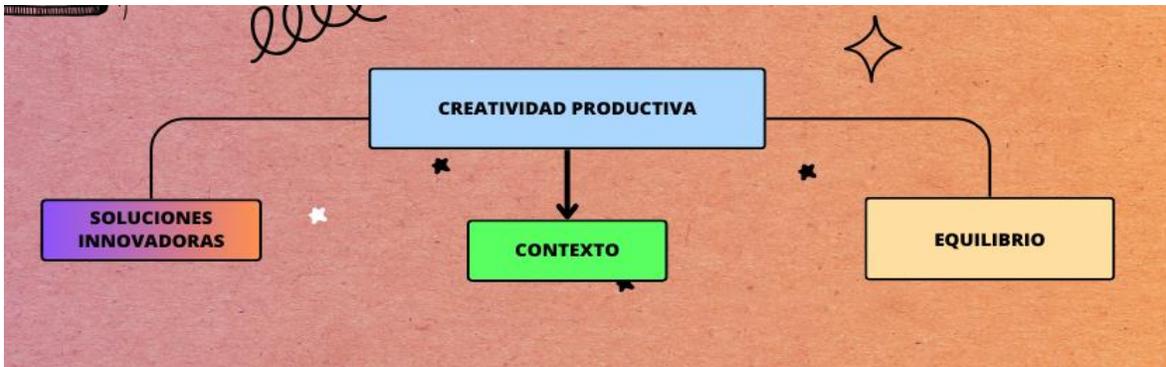
Al promover la colaboración entre los estudiantes se pudo facilitar la integración de diferentes perspectivas y enfoques creativos al trabajar en equipos se fomenta el intercambio de ideas y estimula la innovación colectiva.

A pesar de los desafíos en la integración de elementos en actividades educativas para estudiantes de segundo grado, es esencial abordar estas dificultades para cultivar la creatividad e innovación desde una edad temprana. La adaptación gradual, el uso de recursos multimedia, la colaboración entre estudiantes y la capacitación docente son elementos clave para superar las barreras y crear un entorno educativo estimulante. Al hacerlo, se contribuye no solo al desarrollo académico, sino también a la formación de individuos capaces de enfrentar los desafíos futuros con creatividad se en pocas palabras la creatividad y la innovación están entrelazadas de manera indisoluble. La creatividad desencadena el proceso, inspirando la búsqueda de lo novedoso y lo extraordinario. Sin embargo, para que la innovación florezca, la creatividad debe ser alimentada, compartida, diversa y resiliente. En un mundo que demanda respuestas frescas y soluciones innovadoras, cultivar la creatividad se convierte en el impulso vital para transformar ideas en acciones, desafiando fronteras y esculpiendo el futuro con el sello de la innovación.

2.1.4. Creatividad productiva en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio

Figura 8

Creatividad productiva



Weithemer (1959) la creatividad productiva es un elemento fundamental en la búsqueda de soluciones innovadoras y eficientes en diferentes ámbitos de la vida del ser humano. En este ensayo, explicaremos cómo la creatividad no solamente impulsa la generación e invención de ideas originales propias, sino que también impulsan su aplicación práctica para obtener resultados buenos y beneficiosos que aportan experiencias y aprendizajes significativos en la vida de los estudiantes.

En primer lugar, es importante entender que la creatividad va más allá de la mera expresión artística y corporal ya que en el contexto productivo, el proceso cognitivo hace una fusión e involucra la conexión de ideas y las falencias aparentemente dispersas que se encuentran y realizan un proceso que pretende encontrar soluciones únicas y prácticas para dar solución a dicha problemática. Este enfoque no solo fomenta la innovación, sino que también reta y desafía a las convicciones ya establecidas.

La creatividad productiva se nutre de un entorno que fomenta la libertad de pensamiento, de creación y la tolerancia hacia la diversidad de las diferentes ideas y puntos de vista en los estudiantes, pues esta no solamente debe ser establecida en edades maduras, sino más bien en edades tempranas donde ellos imparten el trabajo grupal y dinámico, puesto que en estos grupos se

promueve el trabajo en equipo, la expresión individual y la colaboración creativa y gracias a esto se logra que esta sea exitosa porque también fomenta la aplicación de valores .

Así mismo, la creatividad productiva exige un equilibrio entre la generación de ideas y su implementación efectiva. Una idea creativa por sí sola puede carecer de valor si no se traduce en acciones concretas y resultados tangibles. Es aquí donde entra en juego la capacidad de ejecución, que complementa y potencia la creatividad.

En la escuela de Comercio en la Sede Niño Jesús de Praga, en el grado segundo, la dificultad para colorear y dibujar es muy notoria, ya que en su mayoría los estudiantes presentan diversas falencias y no solo de creación sino también emocionales porque muchos de estos niños son descuidados por sus padres y no se encuentran con una mentalidad estable, pues al sentir el abandono no sienten la necesidad de imaginar o crear cosas propias que salgan de su mente o de su corazón, es decir que no les gusta expresar lo que sienten y se manifiestan incapaces para realizar alguna actividad, se hizo una indagación profunda de las diversas razones por las cuales se presentan dichas dificultades que no les permite avanzar a los estudiantes, en su proceso de aprendizaje y estos fueron los resultados.

En este salón hay muchos talentos y habilidades, pero los niños no saben cómo explotarlas o manifestarlas, esto se debe a la falta de práctica de ejercicios que les ayuden a sentir ganar confianza en ellos mismos, además de coordinarse en la motricidad fina como lo es el trazo de diferentes líneas, los círculos pequeños los cuales les permitirán crear diferentes obras artísticas y la coordinación de la motricidad gruesa la cual no les permite coordinar movimientos para la expresión corporal de cada uno.

Otra de las dificultades es el mal agarre de la pinza, el mal uso de sus elementos escolares y la pérdida de estos justificándose con un no tengo o no puedo, también no tienen una buena estimulación desde la percepción visual, ya que hay falta de creatividad al momento de crear e innovar y hacer cosas propias de cada niño implementando las diferentes estrategias o herramientas para desarrollar estas , dificultad para expresar lo que sienten por medio de los dibujos o diferentes expresiones artísticas.

Además, la falta de motivación la cual anime a los niños a comenzar a realizar trazos simples para así poco a poco avanzar y realizar formas complejas, también se visualiza la falta de imaginación que se necesita para crear y realizar diferentes escritos o narraciones donde se necesita la implementación de su creatividad, buscando que ellos por medio de estos nos manifiesten cómo se sienten, cómo es su diario vivir, qué esperan de ellos mismos, qué visión tienen hacia un futuro o que es lo que más les gusta o les disgusta, puesto que al momento de abordar una estrategia de escritura se pudo visualizar la falta de imaginación, ya que al presentarles diferentes escenas los niños no tenían buena fluidez para la escritura ni mucho menos para la creación de un cuento o una historia, que narre algo innovador o algo significativo de la vida del personaje o de sus propias vidas.

Para nosotras fue un desafío porque en varias ocasiones sentimos la falta de interés de ellos mismos y eso obstaculiza la aplicación exitosa de las ideas creativas que se llevaban, pero esto cambió con el pasar de las clases y fue enriquecedor y muy importante el familiarizarnos con las diferentes falencias y barreras para corregirlas mediante un liderazgo que valore y promueva la creatividad como un activo estratégico que se lo emplee dentro y fuera del aula buscando brindar aprendizajes relevantes que serán aplicados no solo para el momento sino para toda la vida de los educandos.

En conclusión, la creatividad productiva es un catalizador poderoso para el progreso y la mejora continua en cualquier entorno. Al cultivar un ambiente que fomente la diversidad de pensamiento, la libertad creativa y la ejecución efectiva, los estudiantes pueden aprovechar plenamente el potencial de la creatividad para alcanzar el éxito y la innovación sostenible, aplicando diferentes estrategias que los ayudarán a crecer como personas.

2.1.5. La creatividad emergente en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio

Figura 9

Creatividad emergente



Taylor (1956) menciona que la creatividad emergente, un fenómeno que se ha vuelto cada vez más prominente en nuestra sociedad actual, trasciende y rebasa las fronteras convencionales de la innovación. Este concepto es dinámico, puesto que refleja la capacidad de las mentes creativas para fusionar y expresar ideas, disciplinas y perspectivas en un movimiento de inspiración que da lugar a soluciones únicas y sorprendentes. En este ensayo, explicaremos cómo la creatividad emergente ha tenido un impacto en la resolución de problemas, la innovación y la transformación de un pensamiento cultural en los niños desde edades tempranas.

Uno de los elementos claves e importantes de la creatividad emergente es su inicio en la diversidad es la intersección de experiencias del día a día, los antecedentes y enfoques proporcionados en un medio fértil para el surgimiento de ideas innovadoras y la aplicación de estas, ya que mientras más diversas sean las voces involucradas en el proceso creativo, mayor será la probabilidad de que surjan soluciones que desafíen las normas establecidas y abran nuevas perspectivas y nuevos puntos de vista.

La colaboración abierta es otro aspecto esencial. En un mundo interconectado, las plataformas en línea y los espacios colaborativos han democratizado la creatividad, permitiendo que personas de todo el mundo contribuyan y construyan sobre las ideas de los demás. La creatividad emergente se convierte así en un acto colectivo, donde la contribución individual se convierte en un componente vital de un todo más grande.

La creatividad emergente se nutre de la capacidad de resolver problemas complejos. Al abordar desafíos multidisciplinarios, la creatividad emergente surge como un faro de soluciones que trascienden las barreras tradicionales. Este enfoque holístico se inspira a menudo en la naturaleza y en la observación de sistemas complejos, reconociendo que la innovación puede encontrar inspiración en la simplicidad y la complejidad de la naturaleza.

En la escuela de comercio sede niño Jesús de Praga en el grado segundo se pudo visualizar diferentes falencias en cuanto a la discusión y resolución de problemas porque al momento de impartir alguna actividad lúdico pedagógica, ya sea dentro o fuera del salón de clases la mayoría de los estudiantes hombres demostraron un comportamiento inapropiado, puesto que al momento de trabajar en clase o al salir al descanso, por medio de riñas y el conflicto que se visualizaba era grande y a la vez grave que para ellos enojarse entre compañeros era algo normal.

El permitir este tipo de comportamientos en la institución ocasiona conflictos que muchas veces terminaban a los golpes, habiendo uso de insultos y de otras expresiones no apropiadas para la edad establecida por los niños, esto se manifiesta debido a que hay comportamientos nada buenos y en su mayoría eran visualizados en el hogar, siendo estos un mal ejemplo y una alarma preocupante que se tenía una mala comprensión y falta de comunicación puesto que aun en este tiempo hay ese mal concepto de que los problemas se solucionan a golpes o con malas palabras.

Esto fue preocupante porque al momento de realizar actividades de trabajo grupal o en equipo se observaba el comportamiento inapropiado al momento de competir, ya que no era una sana competencia sin una competencia donde se observaba y se sentía que había una rivalidad entre los niños de quién era el mejor o el peor, donde los golpes y las agresiones eran el punto de partida para iniciar una actividad, con las estrategias establecidas con el proyecto se logró la comprensión de los malos hábitos que tienen muchos niños explicándoles acerca de los valores y los derechos que todos tenemos.

Además se resalta el valor que tiene cada persona y el respeto que cada una de estas se merece, esto también nos sirvió para fortalecer los valores que se han perdido en el hogar los cuales son la tolerancia, la comprensión y el compañerismo, también se fortaleció el respeto hacia docentes y

personal que labora en la institución y el respeto a los mismos compañeros del salón ,es importante recalcar que estas estrategias sirvieron para eliminar la brecha que había de rivalidades entre compañeros y se fortaleció cultivando el trabajo grupal y la unión de los mismos.

En un nivel más profundo, la creatividad emergente se ve respaldada por una cultura de la innovación donde no se debe perder el respeto sin dejar a un lado los valores. Es importante y de gran utilidad que se organice en las instituciones grupos o estrategias que fomenten la tolerancia que se está perdiendo, con el respeto a las nuevas ideas.

En conclusión, la creatividad emergente representa un salto audaz hacia el futuro de la innovación en los estudiantes y como docentes se debe fomentar la colaboración abierta y cultivar la adaptación y la originalidad para desbloquear el potencial de la creatividad emergente que cada niño tiene para transformar sus pensamientos erróneos e invitarlos para que sean capaces de enfrentar los desafíos que se les pueden presentar en el mundo que los rodea ,puesto que esta creatividad es un fenómeno dinámico que nos recuerda que en el mundo de la creatividad, no hay límites y que las barreras muchas veces somos nosotros mismos quienes las colocamos.

2.2. Estrategia pedagógica “explorando la creatividad, un viaje neurodidáctico” elementos de identificación

2.2.1. Caracterización de la población

Los participantes de esta propuesta pedagógica que se llevará a cabo está formada por 21 estudiantes de toda la básica primaria, entre ellos 9 niñas y 12 niños que da un total de 21 estudiantes con edades entre los 5 y 7 años del Centro Educativo De Comercio, Municipio de Pupiales. Cabe resaltar que en dicho centro educativo está implementada la estimulación Neurodidáctica. De la misma manera es importante insinuar que la docente de básica primaria será participe dentro del proceso investigativo, pedagógico y participativo que se desea implementar en esta propuesta.

2.2.2. Justificación

La estrategia pedagógica se basa en la estimulación de la creatividad a través de la Neurodidáctica para promover un aprendizaje significativo tanto dentro como fuera del aula de clase. Se reconoce la importancia de la creatividad en los niños, ya que les permite enfrentarse a la sociedad de manera activa y significativa, fomentando la confianza en sí mismos y preparándose para ser innovadores y capaces de superar adversidades.

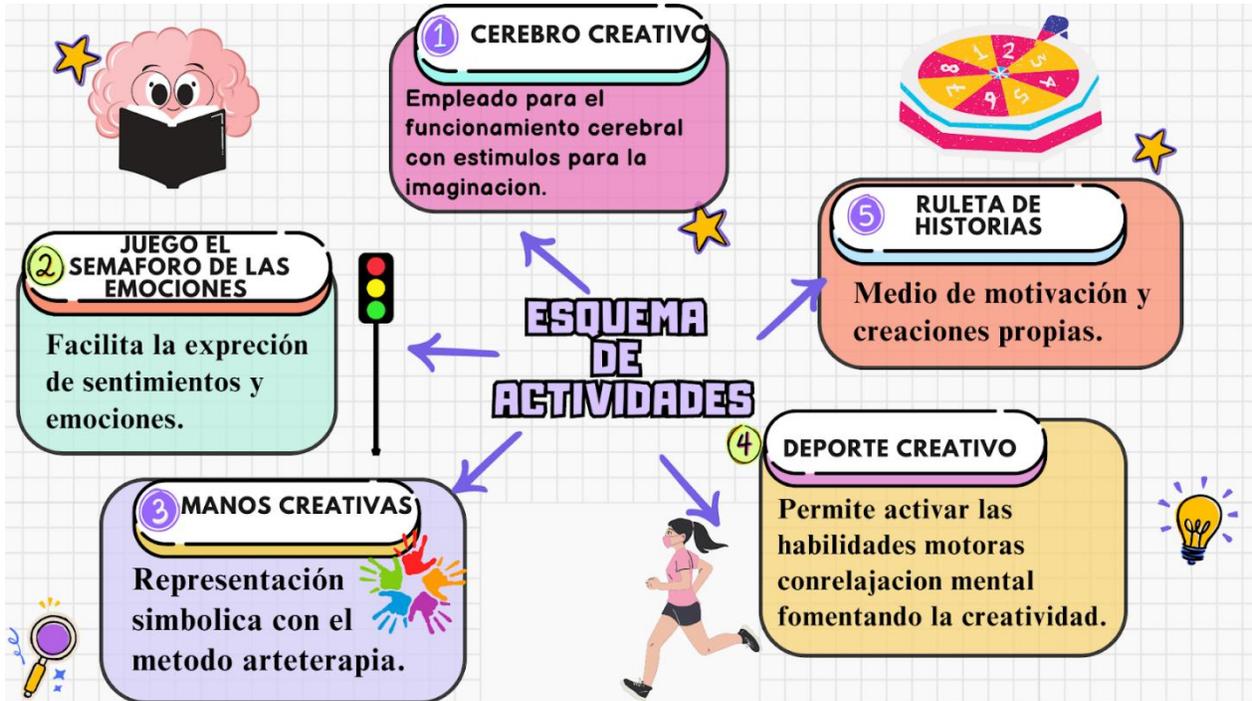
El grupo investigador desarrolla una serie de actividades lúdicas pedagógicas llamadas "Explorando la creatividad, un viaje neurodidáctico" con el objetivo de mejorar el aprendizaje significativo de las habilidades socioemocionales, motoras y psicológicas, centrándose en promover la creatividad de los estudiantes a través de métodos de enseñanza basados en la comprensión del funcionamiento del cerebro y cómo estimular las capacidades creativas de manera efectiva. La propuesta se lleva a cabo mediante un proceso planificado y coherente, adaptado a las necesidades de la población educativa, con el fin de crear un entorno de aprendizaje donde los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen habilidades creativas que puedan aplicar de manera significativa en situaciones reales. Esto puede beneficiar su desarrollo personal y académico, permitiéndoles ser más versátiles y efectivos en su pensamiento y resolución de problemas.

2.2.3. Descripción de la estrategia explorando la creatividad, un viaje autodidáctico

La estimulación de la creatividad es un tema fundamental en la educación y el desarrollo humano, diversos autores han abordado esta cuestión desde diferentes perspectivas, proponiendo estrategias y enfoques para fomentar la creatividad en los estudiantes. En esta síntesis, exploramos las ideas clave de varios de estos autores, examinando sus enfoques y recomendaciones para impulsar la creatividad en diferentes contextos educativos y sociales, estos autores ofrecen valiosas perspectivas sobre cómo cultivar y nutrir la chispa creativa en cada uno de nosotros, promoviendo así la innovación y el pensamiento original en todas las etapas de la vida, para esto se planteó esta estrategia basada en indagación. Donde se llevó a cabo un proceso constituido por técnicas e instrumentos (ver figura 10).

Figura 10

Esquema de actividades



Fase 1 Cerebro creativo: La actividad de exploración del cerebro creativo en educación plástica y visual, propuesta por Velásquez Burgos, se centra en la utilización de la técnica de visualización para profundizar en las ideas creativas, comprendiendo el funcionamiento cerebral en este proceso, así mismo relacionar vivencialmente con diversas modalidades de expresión emocional y su representación simbólica y comentar las reacciones frente a las producciones artísticas propias o de otros, de tal manera que los estudiantes estimulen su imaginación y obtengan aprendizajes significativos (ver tabla 1).

Teniendo en cuenta lo anterior, se inicia con la dinámica "el desafío del objeto misterioso" para motivar a los estudiantes y explorar sus conocimientos previos. Luego, se introduce el concepto de Cerebro Creativo, presentando los cuatro hemisferios cerebrales y utilizando recursos visuales para comprender su funcionamiento. La culminación de la actividad consiste en la dinámica "imitación de mi cerebro", donde los estudiantes representan su interpretación del cerebro creativo utilizando

témperas, escarcha y papel de colores, seguido del desarrollo de una ficha didáctica para complementar su aprendizaje. Los recursos didácticos incluyen objetos misteriosos, materiales para la visualización del cerebro, témperas, escarcha, papel de colores y una ficha didáctica (ver figura 11).

Figura 11

Evidencia fotográfica 1



Tabla 3

El cerebro creativo

1. Información general	
Institución educativa	De Comercio – Sede Niño Jesús de Praga
Grado de escolaridad	Segundo
Responsables	Sadali Chamorro – Leidy Chilanguay – Sulay Quistanchala
Ciudad	Pupiales
Fecha	20 de octubre de 2023
2. Fundamentos generales	

Área	Artística	
Componente	Educación plástica y visual.	
Estándar	Planifico el proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información y eligiendo los que mejor se adecuan a sus propósitos en la obra final.	
Competencia	Relacionar vivencialmente con diversas modalidades de expresión emocional y su representación simbólica; y comento mis reacciones frente a las producciones artísticas propias o las de otros.	
Derechos Básicos de Aprendizaje	No aplica	
Desempeños	<ul style="list-style-type: none">• Resuelve problemas de manera innovadora para expresarse de forma única.• Expone una variedad de experiencias y entornos que enriquecen la mente.	
Eje temático	Presentación del proyecto “Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo”	
3.Saberes		
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Reconozco entornos de aprendizaje que fomenten la curiosidad y la exploración, lo que a su vez estimula la creatividad.	Utilizó una amplia base de conocimientos y perspectivas que pueden estimular la creatividad.	Fomento una actitud positiva hacia el aprendizaje y la comunicación afectiva.
4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje		

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	de Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Como momento motivacional se utiliza la dinámica “el desafío del objeto misterioso” para indagar conocimientos previos de los estudiantes.	Dinámica	Objetos misteriosos: se utilizan para motivar a los estudiantes en su creatividad.
Desarrollo	Para llevar a cabo la temática se utiliza el cerebro creativo, donde se da a conocer los cuatro hemisferios del cerebro para que los estudiantes observen cómo se da un aprendizaje significativo.	Visualización del cerebro	Cerebro creativo: se utiliza para que los estudiantes conozcan y aprendan de manera significativa.
Final	Como actividad final se utiliza la dinámica “Imitación de mi cerebro” con témperas, escarcha y papel de colores. Después de esto se procede a desarrollar una ficha didáctica.	Dinámica Ficha Didáctica	Temperas, Escarcha, papel de colores, se utiliza para que cada estudiante imite y decore su cerebro. ficha didáctica: se utiliza para que los estudiantes complementen su aprendizaje.

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Formativa	Formal	Ficha didáctica Diario de campo

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Los estudiantes deben participar activamente en las actividades, mostrando interés y disposición para explorar nuevas ideas y enfoques creativos, deben desafiar sus propios límites creativos y pensar de manera innovadora, esto implica estar dispuestos a tomar riesgos y probar nuevas ideas sin temor al fracaso. El docente actúa como facilitador del proceso creativo, debe proporcionar orientación, recursos y un ambiente de apoyo para que los estudiantes desarrollen su creatividad e inspirarlos con ejemplos y experiencias que muestran la importancia de la creatividad en la vida cotidiana y en el aprendizaje.

7. Bibliografía

- Velásquez, B., Remolina de Cleves, N., y Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*. (13), 321-338. <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>
- Vygotsky, L. (1978). *Relación entre las emociones y el desarrollo cognitivo de los individuos*. <http://www.ciipmeconicet.gov.ar/ojs/index.php?journal=interdisciplinariaypage=articleyop=view ypath%5B%5D=527ypath%5B%5D=html>
-

Fase 2 Juego el semáforo de las emociones: El semáforo de las emociones es una actividad que busca fomentar el trabajo grupal, cooperativo con una participación activa. Este se desarrolla de la siguiente manera: para empezar, se hizo la dinámica de role playing más conocida como el juego de roles, esta es tomada como estrategia ya que es una herramienta que sirve para hacer una integración entre los niños y docentes buscando con esto tener la indagación de lo que son los conocimientos previos. Después se aplica un juego en equipo con la participación de los niños haciendo uso de la música y la danza ya que al momento de escuchar una canción empiezan a bailar en una hilera pasando por un obstáculo donde el participante que queda atrapado en él, por medio

de gestos le dará pistas a sus compañeros y ellos van a descubrir la acción o la emoción que él está representando con el fin de saber cómo se siente su compañero el día de hoy.

El semáforo de las emociones se lo emplea como una herramienta significativa para que los niños por medio del juego expresen sus sentimientos y emociones que viven dentro y fuera del salón de clase, en su casa. Por medio de una estimulación se le permite a éste expresar cómo está en el entorno que él vive, con las personas que lo rodean ya que este es más tomado como un canal de comunicación de información el cual permite que el docente conozca más a fondo la vida de su estudiante.

Para finalizar se hace lo que es el cierre con una dinámica que consiste que el estudiante pase al tablero y exprese por medio de una emoción cómo se cómo se sintió al hacer la actividad y que nos manifieste cómo se sentía antes de esta explicando el porqué de la emoción escogida, el semáforo maneja 3 colores los cuales representan las emociones por ejemplo verde que es la felicidad, azul la tristeza y rojo el enojo.

Es muy útil esta aplicación ya que es una dinámica que hace que se emplee mucho la participación activa puesto que hasta el más tímido de la clase participa, es decir que en este juego de roles todos los participantes van a participar y ninguno va a quedar por fuera aplicando los valores y el trabajo en equipo (ver figura 12).

Figura 12

Evidencia fotográfica 2



Tabla 4

El semáforo de las emociones

1. Información general	
Institución educativa	Institución Educativa de comercio-sede niño Jesús de Praga
Grado de escolaridad	Segundo
Responsables	Sadali chamorro-Leidy Chilanguay-Sulay Quistanchala.
Ciudad	Pupiales
Fecha	10 de noviembre de 2023
2. Fundamentos generales	
Área	Ética y valores
Componente	Conciencia, confianza y valoración de sí mismo.
Estándar	Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para mejorar la creatividad y tener un aprendizaje significativo.
Competencia	Realiza actividades prácticas para estimular la creatividad por medio de las emociones.

Derechos Básicos de Aprendizaje	No aplica.
Desempeños	Aplica prácticas con actitudes de tolerancia con sus compañeros a través de juegos dirigidos.
Eje temático	Descubriendo mis emociones.

3.Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Reconozco la introspección para identificar y comprender valores personales y cómo influyen en la creatividad por medio de las emociones.	Comprendo mis emociones y practico la creatividad para tener un aprendizaje significativo.	Desarrollo una base sólida de cualidades personales, que permitan comportamientos éticos positivos en la vida cotidiana

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica Dinámica	Recursos didácticos
Inicial	Como momento motivacional se utiliza la dinámica “Role playing”, para integrar a los estudiantes e indagar conocimientos previos.	Dinámica	la dinámica “Role playing”: se utiliza para indagar conocimientos previos en los estudiantes.

Desarrollo	Para trabajar la temática, se utiliza el semáforo de las emociones el cual se emplea como una herramienta para que los estudiantes expresen sus sentimientos, emociones y estimulen su creatividad.	-Participación activa - Juego dirigido	Semáforo de las emociones: se lo utiliza para que los estudiantes mediante el juego expresen sus sentimientos y emociones.
Final	Como actividad final se realiza una escultura manual, para que los niños mediante esta expresan una emoción.	- Realización de manualidad	Plastilina: Este elemento se lo utiliza, para que los estudiantes lo maniobren y realicen una escultura dejando fluir su creatividad.

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Formativa	Formal	Diario de campo, Taller didáctico

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Esta actividad permite, que el estudiante desempeña diferentes roles en los que primordialmente se busca observar su comportamiento mediante la participación activa y el saber cómo se siente al conocerse a sí mismo. Así mismo, se busca rescatar los valores los cuales son importantes en la vida del ser humano además nos permite como docentes indagar y saber cómo se sienten emocionalmente nuestros estudiantes y como rinde en su aprendizaje.

7. Bibliografía

Vygotsky, L. (1978). *Relación entre las emociones y el desarrollo cognitivo de los individuos*. <http://www.ciipmeconicet.gov.ar/ojs/index.php?journal=interdisciplinariaypage=articleyop=view ypath%5B%5D=527ypath%5B%5D=html>

Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2000). Lineamientos curriculares en educación artística. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

Fase 3 Manos creativas: esta actividad se realiza con el fin de compartir ideas artísticas disfrutando y asumiendo una actitud de pertenencia con la naturaleza, los grupos de amigos y un contexto cultural, particularmente se relaciona vivencialmente con diversas modalidades de expresión emocional y la representación simbólica y comentó reacciones frente a las producciones artísticas propias o a las de otros.

Para empezar, se hace la dinámica si fueras con unas tarjetas de pensamiento creativo que se las emplea para representar diferentes situaciones las cuales serán actuadas por los estudiantes para que de manera creativa empleando el mismo ellos actúen la ficha correspondiente para que sus amigos averigüen cuál es el personaje esta temática empleando su creatividad e imaginación.

Esta estrategia se utiliza para trabajar la creación de una obra de arte al aire libre más conocida como Arteterapia, en primer lugar, se les explica a los niños y se les hace la entrega de una cartulina y crayolas, la cual es el elemento con el que ellos van a trabajar. El segundo paso es llenar la cartulina de diferentes colores con las crayolas hasta que esta quede llena de rayones en su totalidad.

Después como tercer paso Se pinta la cartulina completamente de color negro con vinilo cubriendo las rayones para después proceder a hacer la técnica del esgrafiado que corresponde a crear imágenes con un elemento de punta o un lápiz encima de la cartulina negra teniendo una como resultado un cuadro creativo, donde los niños por medio de esta Arteterapia expresan cómo se sienten al momento de realizar esta actividad y también comentan que les gustaría ser o lo que imaginan ser cuando sean grandes (ver figura 13).

Figura 13

Registro fotográfico 3



Figura 14

Manos creativas al aire libre

1. Información general

Institución educativa Institución Educativa de comercio-sede niño Jesús de Praga

Grado de escolaridad de Segundo

Responsables Sadali chamorro-Leidy Chilanguay-Sulay Quistanchala.

Ciudad Pupiales

Fecha 17 de noviembre de 2023

2. Fundamentos generales

Área Educación artística

Componente	Educación plástica y visual.
Estándar	Comparto ideas artísticas, disfrutando y asumiendo una actitud de pertenencia con la naturaleza, los grupos de amigos y a un contexto cultural particular.
Competencia	Relacionar vivencialmente con diversas modalidades de expresión emocional y su representación simbólica; y comento mis reacciones frente a las producciones artísticas propias o las de otros.
Derechos Básicos de Aprendizaje	No aplica.
Desempeños	Realizó una obra artística al aire libre empleando la imaginación y creatividad. Aplico mi creatividad para tener un aprendizaje significativo.
Eje temático	Manos creativas al aire libre (Manualidades)

3.Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Reconozco las diferentes combinaciones que se puede realizar con los colores para así estimular la creatividad.	Identificó el arte de pintar como estimulante mental, para despertar la creatividad y lograr un aprendizaje significativo.	Cuido y respeto mis trabajos realizados y los de mis compañeros.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica Dinámica	Recursos didácticos
Inicial	Como momento motivacional se utiliza la dinámica “si fueras”, para integrar a los niños y despertar su creatividad.	Dinámica “si fueras”	Tarjetas de pensamiento creativo: se las emplea para presentar diferentes situaciones, las cuales serán actuadas por los estudiantes, para que muestren su lado creativo, pero también se diviertan.
Desarrollo	Para trabajar la temática, se utiliza la creación de una obra de arte al aire libre más conocida como arte terapia de Montessori, donde los estudiantes van a pintar con crayolas de diferentes colores un octavo de cartulina, expresando sus sentimientos por medio de los colores.	Obra plástica	Cartulina, Crayolas: Se los utiliza para que los estudiantes, mediante esta Manualidad expresen sus sentimientos y emociones, desarrollando su creatividad a un aprendizaje significativo.

Final	Como actividad final se realiza la cartulina totalmente coloreada con las crayolas, se la pinta con témpera negra haciendo un efecto de tablero donde después con un objeto puntudo los estudiantes proceden a dibujar. Después se procede a desarrollar una ficha didáctica.	Manualidad -Ejercicios prácticos	Témpera negra y Punzón: estos elementos se los utiliza, para que los estudiantes pinten la cartulina de colores, haciendo el efecto de estado neutral y con el lápiz van hacer el movimiento de trazo expresando sus sentimientos descubriendo los maravillosos colores que se dan al quitar la tempera negra.
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Formativa	Formal	Diario de campo- Taller evaluativo

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Esta actividad permite, que el estudiante experimente diferentes espacios donde desarrollará un trabajo libre, el cual lo motivará despertando la creatividad y recuperando el gusto de crear trabajos plásticos manuales elaborados por ellos mismos, los cuales le servirán para fortalecer la confianza en sí mismo y el valor de las personas que lo rodean.

Con esta actividad, se busca despertar el espíritu creativo de los niños, además nos permite como docentes hacer parte de la creación de nuevas obras y descubrir los dones y talentos que tienen los estudiantes, enseñándoles el valor de cada persona y de las capacidades que cada uno tiene que no solamente las aplicara en un momento sino para toda su vida.

7. Bibliografía

Ministerio de Educación Nacional [MEN] (2000). Lineamientos curriculares en educación artística. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

Fase 4 La ruleta de historias: Esta actividad se realiza con el fin de desarrollar la creatividad, la imaginación y la capacidad de expresión de los estudiantes, tanto a través de la escritura como del arte visual. Se espera que esta experiencia los motive a ser creativos en diferentes contextos y que se conviertan en participantes activos en su propio proceso de aprendizaje. En si cada momento como lo es en el juego "Mi fiesta" con palabras que contienen la letra "H" sirve como un elemento motivacional inicial, proporcionando un desafío divertido que requiere creatividad por parte de los estudiantes, la ruleta de imaginación posteriormente les brinda un marco para generar ideas y crear historias originales, lo que les permite explorar su imaginación y compartir sus creaciones con sus compañeros, la actividad evaluativa se entrega a los niños y niñas para realizar un dibujo creativo y colorear con diferentes materiales esto permite a los estudiantes expresarse de manera visual y utilizar su imaginación de una manera diferente. Robinson (2022) enfatiza la importancia de cultivar la imaginación y la creatividad desde una edad temprana, así como de permitir que los estudiantes desarrollen sus propias habilidades y talentos únicos (ver figura 14).

Figura 15

Registro fotográfico 4



Tabla 5

Ruleta de la imaginación, creando historias

1. Información general	
Institución educativa	Comercio-sede niño Jesús de Praga
Grado de escolaridad	Segundo
Responsables	Sadali Abigail Chamorro, Leidy Vanessa Chilanguay y Sulay Quistanchala.
Ciudad	Pupiales
Fecha	27 de octubre de 2023
2. Fundamentos generales	
Área	Lenguaje
Componente	Literatura
Estándar	Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
Competencia	Elaborar y socializar hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos
Derechos Básicos de Aprendizaje	Identifica la función de las imágenes en textos como: manuales de instrucción, carteles y etiquetas de productos.
Desempeños	Utiliza diferentes materiales para crear historias utilizando su imaginación.

Eje temático	Creando historias para estimular la creatividad		
3.Saberes			
Saber conocer	Saber hacer	Saber ser	
Identificó a través de la ruleta las diferentes características para crear una historia.	Analizó las imágenes que se dan a conocer en cada actividad creando así diferentes historias.	-Valoro las diferentes actividades que docente presenta durante el desarrollo de la clase. -Participó activamente en las actividades realizadas por la docente.	
4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje			
Proceso	Actividades de enseñanza y aprendizaje	Técnica	Recursos didácticos
Inicial	Como momento motivacional se utiliza el juego “mi fiesta” donde se pretende observar la creatividad de los estudiantes con palabras que lleven la letra Ll.	Juego dirigido	-Juego la fiesta donde se pretende activar la creatividad de los estudiantes. -Imágenes -flash-Card de imágenes

Desarrollo	Para esta temática, se utiliza la ruleta de imaginación creando historias, para que los estudiantes creen una historia creativa y den a conocer a sus compañeros para apreciar lo realizado.	Exploración de la ruleta de imaginación	Ruleta: se utiliza para que los estudiantes realicen historias con diferentes características y den paso a la imaginación para estimular su creatividad.
Final	Como actividad final se realiza un dibujo en el cual se va colorear de forma creativa con diferentes materiales después se procede a desarrollar un taller didáctico.	- Decoración de dibujo. - Taller didáctico.	Materiales: plastilina, colores, vinilos, entre Otros: se utilizan para la elaboración y decoración del dibujo. Taller didáctico: se utiliza para estimular la creatividad de los estudiantes.

5. Evaluación

Tipo	Técnica	Instrumento
Formativa	Formal-	Taller didáctico/Diario de campo

6. Rol de los participantes (Estudiantes e investigadores)

Con el desarrollo de la actividad se quiere lograr que los estudiantes sean creativos, pensadores al momento de realizar o elaborar diferentes actividades dentro y fuera del aula y que sean participantes activos en el desarrollo de ejercicios de las diferentes materias. Como docente quiero lograr con estas actividades motivar a cada uno de los niños a ser más creativos, siendo innovador aplicando diferentes estrategias, para que los niños se sientan libres al momento de interactuar con los demás que sean autónomos de su propio aprendizaje.

7. Bibliografía

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). Estándares básicos de competencias del lenguaje. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Orientación Andújar. (2021). *Escritura creativa Ruleta cuenta historias*. <https://www.orientacionandujar.es/2021/01/20/escritura-creativa-ruleta-cuenta-historias/>

Ortega, A. (2022). Ruleta de lectura para niños [Tesis de pregrado, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla] Repositorio BUAP. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/160afc04-8982-4150-9824-b307e2b88998>

Fase 5 Deporte creativo: Esta actividad está diseñada con el propósito de desarrollar habilidades motoras, fomentar la creatividad, promover el trabajo en equipo y la colaboración, y permitir la evaluación y ajuste continuo de las estrategias de enseñanza para mejorar el rendimiento de los estudiantes para ello se inicia con la actividad de papiroflexia u origamis, tiene como objetivo mejorar el aprendizaje esquemático utilizando papel y creatividad, al involucrar a los estudiantes en una actividad práctica y manipulativa, se busca mejorar su comprensión y retención del contenido; se logra que los estudiantes utilicen su creatividad para imitar los dibujos presentados, mientras que el deporte educativo les permite resolver obstáculos utilizando su creatividad y habilidades deportivas; al utilizar diferentes materiales de enseñanza en el deporte educativo y la pista de comandos, se busca estimular la participación activa de los estudiantes en el proceso de

aprendizaje. Esto les permite aplicar lo que han aprendido de manera práctica y recibir retroalimentación inmediata (ver figura 16).

Figura 16

Registro fotográfico 5



Tabla 6

Activación de la creatividad física

1. Información general	
Institución educativa	Comercio Sede Niño Jesús de Praga
Grado de escolaridad	Segundo
Responsables	Sadali Chamorro, Leidy Chilanguay y Sulay Quistanchala
Ciudad	Pupiales
Fecha	3 de noviembre de 2023

2. Fundamentos generales

Área	Educación física
Componente	Motricidad fina y gruesa
Estándar	Explora formas básicas del movimiento y sus combinaciones en diferentes situaciones y contextos
Competencia	Explorar la práctica de diferentes juegos deportivos individuales y grupales para estimular y relajar la mente.
Derechos Básicos de Aprendizaje	Identifica capacidades físicas en la realización de ejercicios físicos y juegos
Desempeños	Deduca su rapidez, fuerza y coordinación mediante formas jugadas y ejercicios dinámicos, aplicados a las cualidades físicas básicas en su formación integral y creativa.
Eje temático	Activación a la creatividad física.

3.Saberes

Saber conocer	Saber hacer	Saber ser
Analizar los diferentes conceptos e instrucciones acerca del deporte como estimulante de la mente.	Interpreto las diferentes instrucciones que el docente en cada actividad.	Participo con mis compañeros en las diferentes actividades que el docente realiza durante la clase, de manera responsable y respetuosa.

4. Estrategia de enseñanza y aprendizaje

Proceso	Actividades de Técnica enseñanza y aprendizaje	Recursos didácticos
Inicial	<p>Como momento motivacional se utiliza actividad llamada papiroflexia donde se presentan los dibujos a imitar, con esta técnica se busca mejorar el aprendizaje esquemático en los estudiantes utilizando papel y su creatividad.</p>	<p>-Papiroflexia: actividad pedagógica de elaboración de animales entre otros.</p>
Desarrollo	<p>Para llevar a cabo la temática, se da las instrucciones a los estudiantes de la actividad planeada, la cual es deporte</p>	<p>Material para ejercitar: se lo utiliza para que los estudiantes se relajen física y emocionalmente.</p>

educativo donde se involucra algunas disciplinas deportivas para que ellos hagan uso de su creatividad y poder resolver cada obstáculo a presentar.

Final

Como actividad final se realiza la pista de comandos donde se da diferentes instrucciones acerca de lo visto y se procede a desarrollar un taller didáctico.

- Pista de comandos
- Juego dirigido
- Ejercicios prácticos

Juego: se utiliza para que los estudiantes den a conocer su punto de vista sobre la actividad.

Ficha didáctica: se la utiliza para que los estudiantes refuercen la temática.

5. Evaluación

Tipo

Técnica

Instrumento

Continua

Observación

Taller didáctico/diario de campo

El rol de los estudiantes del grado segundo en las actividades es la contribución al desarrollo de las capacidades motoras básicas de los niños al realizar los movimientos y realizar diferentes actividades se está reforzando habilidades que resultan básicas para diferentes actividades

propias de la vida en la sociedad de igual manera se busca que el niño al momento de presentarle problemas u obstáculos use su creatividad para que pueda resolver estos obstáculos y poder llegar a cumplir los objetivos ya sea individual o en grupo. Por otro lado, el papel del docente en esta actividad es ser un observador activo que logre evidenciar que fortalecer en los estudiantes si logra o no realizar o ejecutar cada una de las actividades que se da a conocer en el desarrollo de la clase y luego realizar un informe y poder elaborar cambios para motivar a los estudiantes para que mejore su rendimiento creativo estimulándolo con diferentes estrategias.

7. Bibliografía

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2015). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles340033_archivo_pdf_Orientaciones_EduFisica_Rec_Deporte.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia [MEN]. (2015). *Derechos Básicos de Aprendizaje Lenguaje*. <https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/derechos-basicos-de-aprendizaje>

Velásquez et al. (2010) aborda la creatividad como un constructo vinculado a procesos cognitivos enriquecidos por experiencias sociales, culturales y educativas, que se manifiesta en diversas áreas de la vida humana y explica diferentes maneras de estimular la creatividad por medio del cerebro, por otra parte, Vygotsky (1978) se enfoca en la relación entre emociones y desarrollo cognitivo, argumentando que las emociones son producto de la interacción social y desempeñan un papel crucial en la conciencia y el pensamiento, destaca la importancia de la mediación cultural en el desarrollo emocional, María Montessori (2004) en su obra “La Mente absorbente del niño” subraya la importancia de la educación de los sentidos como puntos de contacto con el ambiente, promueve el uso del arte y los sentidos en la expresión emocional y enfatiza la integración del arte en el ambiente, Duarte (2000) dice que la creatividad implica la construcción de nuevas alternativas y posibilidades de movimiento, de las acciones motrices o sencillamente de las tareas de movimiento presentadas en la clase de educación física como esencia y Walter Benjamín (207) resalta la importancia del lenguaje en la expresión de la esencia lingüística de las cosas y cómo la creatividad en el lenguaje permite expresar ideas de manera inesperada y jugar con las palabras,

construyendo mundos enteros con ellas. En conjunto, estos autores abordan la creatividad desde diferentes perspectivas, destacando su relación con la cultura, la educación, las emociones y el lenguaje, así mismo cómo se puede desarrollar diferentes estrategias para que el estudiante aprenda significativamente y lo fomenta a lo largo de su vida.

2.2.4. *Análisis de la Información de investigadores*

La triangulación de los investigadores en las actividades de la estrategia de un viaje neurodidáctica es un enfoque metodológico que busca garantizar la validez y fiabilidad de los hallazgos obtenidos durante la investigación. En este contexto se refiere a un proceso educativo que integra conocimientos sobre el funcionamiento del cerebro en el diseño y la implementación de estrategias de enseñanza y aprendizaje. La triangulación implica el uso de múltiples fuentes de datos, métodos y perspectivas para examinar un fenómeno desde diferentes ángulos. En el contexto de la neurodidáctica, esto puede incluir la combinación de datos cuantitativos y cualitativos, así como el uso de diferentes técnicas de recolección de datos, como encuestas, observaciones y entrevistas.

Tabla 7

Triangulación de la información

Investigador.1	Investigador.2	Investigador.3	Proposición. Final
Es de gran importancia destacar que el realizar este proceso neurodidáctica con cada estudiante, estos manifestaron interés y compromiso por desarrollar en sí las diferentes actividades brindadas ya que, estás mejoran la parte	Durante la aplicación pudimos observar una serie de resultados que destacan la eficacia de la estrategia implementada, así como áreas que podrían mejorarse para futuras iteraciones.	Se destaca el desarrollo de habilidades motoras, creatividad y participación activa de los estudiantes. A su vez el desarrollo de la creatividad a través de la escritura, la creatividad a través del arte visual, la participación activa y	Se puede decir que es de gran importancia que los docentes conozcan e indaguen la parte emocional de cada estudiante, ya que, dicho anteriormente el estado emocional de cada niño, da pie para que ellos se puedan

humana y con valores brindado aprendizajes significativos. Además de fomentar el trabajo grupal con participación activa, estas estrategias de indagación, de juego entre docentes y niños sirve no solamente para trabajar la parte educativa sino que también ayudan para tener canales de comunicación entre el docente y el estudiante donde el estudiante manifiesta sus sentimientos, emociones y pensamientos dando así un paso a la creatividad donde por medio de la diferentes expresiones ellos transmite y dan a conocer lo que sienten lo que viven y lo que quieren ser en futuro mejorando su comportamiento	Integración Estrategias Neurodidácticas: La aplicación de enfoques basados en la neurociencia educativa demostró ser efectiva para promover un aprendizaje más profundo y significativo. Se observó una mejora en la gestión emocional de los estudiantes, lo que contribuyó a un clima de aula más positivo y colaborativo. Los juegos y actividades lúdicas proporcionaron oportunidades para la práctica activa y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.	de entusiasta de los estudiantes en cada actividad propuesta, la motivación para ser creativos en diferentes contextos fue fuente primordial para llevar a cabo esta investigación, de igual manera la capacidad para generar ideas originales dentro y fuera del aula al aplicar los contenidos, se logra evidenciar en los estudiantes la habilidad para expresarse visualmente a través del dibujo y el uso de diversos materiales, el nivel de exploración de la imaginación por parte de los estudiantes al inicio era muy baja pero a medida que se aplicaron las diferentes estrategias de enseñanza se evidencio avances fomentando así el desarrollo de	enfrentar a diferentes situaciones que se les puedan presentar a lo largo de su vida asumiéndolas con respeto responsabilidad y sentido de pertenencia. Igualmente, se crea lazos de confianza, los cuales son importantes para conocer y sacar a flote los diferentes talentos que, muchas veces por timidez o temor o poca socialización, no se han desarrollado, permitiéndole al docente conocer así las fortalezas y debilidades de cada uno de sus estudiantes. los resultados de la evaluación del viaje neurodidáctica resaltan la importancia de combinar enfoques
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

comprendiendo y colocando en práctica y analizando qué cosas están bien y qué cosas están mal permitiendo así tener una buena práctica de sus valores. Por otra parte se lidera el trabajo emocional con estimulación neuronal ,el cual ayuda a mejorar el aprendizaje de los estudiantes fomentando el trabajo grupal, cooperativo, con participación activa e integración desarrollando de esta manera el uso de la comunicación, la expresión corporal, la expresión sensorio motora siendo puente primordial para explotar la creatividad ,donde por medio de las diferentes dinámicas el estudiante es capaz de enfrentarse a

habilidades y talentos innovadores con una comprensión profunda de los procesos de aprendizaje humano. De igual manera el juego es primordial para el desarrollo de habilidades motoras a través de la actividad de papiroflexia u origamis se observa la dificultad para elaborarlas pero a medida que se iba explicando los niños y niñas tenían una destreza para poder elaborar las imágenes en esta actividad fomentando así la creatividad, el trabajo en equipo y la colaboración durante el deporte educativo fue de gran ayuda ya que todos daban solución a los diferentes retos y problemas propuestos dentro de esta estrategia utilizando diferentes materiales de enseñanza en el deporte educativo y en la pista

innovadores con una comprensión profunda de los procesos de aprendizaje humano. Si bien hubo aspectos positivos que celebrar, también reconocemos la necesidad de seguir mejorando y refinando nuestras prácticas educativas para garantizar experiencias de aprendizaje aún más enriquecedoras y significativas para nuestros estudiantes. La actividad diseñada ha sido exitosa en el desarrollo integral de los estudiantes, destacando su creatividad, habilidades motoras, trabajo en equipo y participación activa. Continuar promoviendo este tipo de enfoques pedagógicos

diferentes obstáculos, teniendo como resultados aprendizajes significativos que serán aplicados a lo largo de la vida y que le servirán para manifestar como es el y cómo se siente tanto en su entorno educativo como en lo familiar. Puesto que en primera instancia los niños eran muy reservados y poco sociables, pero a medida de cómo se fueron trabajando las diferentes actividades se observó una mayor participación que hizo que los encuentros fueran divertidos y dinámicos teniendo así resultados positivos que cumplen con las expectativas de este proceso de investigación.

de comandos, esto fue centrados en el de gran importancia ya estímulo de la que el estímulo que se creatividad y la le fue implementando participación activa sirvió de ayuda por la contribuirá al participación activa de desarrollo integral de los estudiantes en el los estudiantes y a su proceso de aprendizaje. éxito académico y personal. Finalmente, se puede afirmar que es importante que los docentes creen un ambiente en el aula que fomente la experimentación, la exploración y la expresión libre, promoviendo así la participación activa animando a los estudiantes a participar activamente en cada actividad y a compartir sus ideas y creaciones con sus compañeros, creando un ambiente de colaboración y respeto mutuo donde todos se sientan seguros para expresarse libremente es necesario que los

También el arte y la creación son expresiones donde el niño plasma sus ideas y emociones, asumiendo una actitud de pertenencia con un contexto cultural ,ya que este relaciona diferentes modalidades de expresión con respeto y da valor a las reproducciones artísticas propias y de otros representando diferentes situaciones porque en muchas ocasiones se evidenció que los niños por temor , o por pereza no querían dar a conocer los talentos que tenían ,para el dibujo o la pintura asumiendo una actitud negativa de un no puedo ,no quiero o no tengo los elementos para trabajar, pero eso fue cambiando a medida de que se fue

docentes creen un entorno enriquecedor y estimulante que inspire a los estudiantes a desarrollar su creatividad, imaginación y capacidad de expresión de manera significativa

trabajando la parte emocional y artística en los diferentes encuentros ,donde ellos asumieron con amor y responsabilidad la práctica de cada una de las actividades teniendo como resultados obras exitosas donde cada niño manifestó sus ideales sus sentimientos y nos contaron un poco de lo que ha sido su vida.

2.2.5. Discusión de autores

El autor más innovador del grupo comenzó la discusión, explicando cómo el cerebro creativo es capaz de conectar ideas de manera única y producir soluciones originales a los problemas. Según Camps, los mediadores tienen un papel crucial en la facilitación del aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los alumnos, enfatizó la importancia de fomentar la creatividad en el aula para estimular la mente de los estudiantes y promover un pensamiento crítico y analítico.

Lev Vygotsky (1978) se centra en la relación entre las emociones humanas y el desarrollo cognitivo, cree que las emociones son el producto de la interacción social y desempeñan un papel importante en el desarrollo de la cognición y el razonamiento.

Las emociones se desarrollan en las interacciones sociales. Los niños aprenden a interpretar y gestionar sus emociones mientras interactúan con los demás y adquieren valores propios. A medida que los niños crecen, sus emociones se vuelven más fuertes y sus pensamientos y recuerdos se vuelven más involucrados. Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de la mediación en el desarrollo de las emociones, señalando la influencia de los objetos y herramientas culturales en la forma en que las personas experimentan y expresan las emociones. Por ejemplo, las señales lingüísticas y culturales desempeñan un papel importante en la forma en que las personas entienden y comunican sus emociones.

María Montessori (2004), apoya en la mente absorbente del niño, donde dice que la exposición al arte y las actividades al aire libre son importantes para los niños. Porque las emociones se pueden expresar convirtiendo las emociones en arte. Lo mismo ocurre con los adultos para pintar, bailar, hacer teatro, cantar, dibujar, dibujar, coser, etc. Para desarrollar todas estas cosas, utilizamos nuestro cuerpo, nuestras manos, nuestra mente. Asimismo, en el entorno Montessori, el arte forma parte de la vida diaria del niño. Un niño puede elegir si quiere tener tiempo para "pensar" en el arte (dibujar, coser, dibujar) u otros recursos de la escuela u otras partes del entorno experiencial.

El autor Velásquez et al. (2010) quien establece la creatividad como un proceso cognitivo enriquecido por experiencias sociales, culturales y educativas, destacando la importancia de experiencias variadas y enriquecedoras, lo que se reflejó en la diversidad de actividades que se aplicó, Vygotsky se centra en las emociones y cognición, lo que respalda la importancia de la expresión emocional en las actividades artísticas y sensoriales propuestas por María Montessori, Duarte define la creatividad como la generación de nuevas alternativas y posibilidades, lo que se refleja en el diseño de actividades que fomentan la exploración y la innovación en el movimiento en el contexto del deporte creativo.

Walter Benjamín (2007) destaca el poder del lenguaje en la expresión creativa, lo que inspiró el desarrollo de actividades que incorporen el lenguaje de manera creativa y finalmente, el autor Robinson (2022) enfatiza la importancia de cultivar la imaginación y la creatividad desde una edad temprana, respaldando el propósito de las actividades de motivar a los estudiantes a ser creativos en diferentes contextos y convertirse en participantes activos en su propio proceso de aprendizaje.

Juntos, estos enfoques teóricos respaldan y enriquecen la investigación con las actividades realizadas ya que ayudan en el desarrollo de la creatividad, la expresión emocional, la exploración sensorial y la innovación en el contexto.

Estos autores se centran en la capacidad de la neurociencia para comprender cómo funciona el cerebro y diseñar estrategias educativas que estimulen el aprendizaje creativo, y cómo actividades específicas como el arte, la música y el teatro activan y mejoran diferentes áreas del cerebro. Capacidad de memoria, concentración y atención de los estudiantes. Los autores concluyeron que la creatividad es una habilidad clave para el éxito en la vida y debe fomentarse en todos los niveles de educación.

2.3. Objetivo 3. Descripción del taller evaluativo “Explorando Nuestro Mundo Creativo”

Luego de haber realizado e implementado la estrategia con las diferentes actividades para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del grado segundo, se realiza la aplicación del taller de evaluación, "Explorando Nuestro Mundo Creativo", está diseñado para fomentar la creatividad y el pensamiento en los estudiantes se da una breve descripción del taller que se aplicó En la Institución Educativa de Comercio Sede Niño Jesús de Praga se desarrolla actividades de acuerdo a lo observado en cada intervención como primer punto tenemos coloreo y funciones cerebrales esto consiste en los participantes comenzarán coloreando un dibujo del cerebro utilizando crayones. Luego, basándose en lo aprendido en clases, escribirán las funciones asociadas con los hemisferios cerebrales derecho e izquierdo.

Como segundo punto se realiza la elaboración de un cuento corto los estudiantes crearán un cuento corto utilizando la información proporcionada de esta manera los estudiantes con la creación de un cuento les permite a los niños ejercitar su imaginación y creatividad al inventar personajes, lugares y situaciones, desarrollan su expresión oral y escrita al narrar o escribir el cuento, los niños practican la expresión oral y escrita, lo que contribuye al desarrollo de sus habilidades lingüísticas de igual manera la organización de ideas para crear una historia coherente, los niños deben organizar sus ideas de manera lógica y secuencial, lo que fomenta habilidades de organización y estructuración del pensamiento, en si se logra evidenciar que es una actividad enriquecedora que

promueve el desarrollo integral de los niños al involucrar habilidades cognitivas, lingüísticas, creativas y emocionales. En la lluvia de Ideas – Temas se realizará una lluvia de ideas de palabras relacionadas con diversos temas, como animales salvajes, acuáticos, domésticos, medios de transporte, frutas, figuras geométricas, países, ciudades, emociones, comida, entre otros.

Los participantes elegirán una palabra simple para comenzar, durante esta lluvia de ideas de temas los niños pueden desarrollar una variedad de habilidades y competencias principalmente la creatividad al pensar en palabras relacionadas con diferentes temas, los niños tienen la oportunidad de ejercitar su imaginación y creatividad al generar una amplia gama de ideas su vocabulario, expresión oral al compartir sus ideas con el grupo, los niños practican la expresión oral, aprendiendo a comunicarse de manera efectiva y a expresar sus pensamientos de forma clara y coherente; en el punto de dibujo y coloreo se les pedirá a los estudiantes que completen la mitad faltante de varias figuras y luego las coloreen a su gusto al colorear las figuras a su gusto.

En dicha instancia, los niños tienen la oportunidad de expresar su creatividad y personalidad, eligiendo colores y patrones que reflejen sus preferencias y estilo individual donde los niños de segundo grado desarrollan su percepción visual al completar la mitad faltante de las figuras, los niños están practicando la percepción visual al observar detalladamente la forma y los contornos de las figuras para asegurarse de completarlas de manera precisa coloreando las figuras, los niños prestar atención a los detalles y ser precisos en su trabajo, lo que ayuda a desarrollar habilidades de atención y concentración, y al enfrentarse a la tarea de completar la mitad faltante de las figuras.

En este caso, los niños están practicando la resolución de problemas al encontrar soluciones creativas para integrar las partes faltantes de manera coherente con el diseño original como siguiente punto se realiza una decoración creativa para ello los participantes decorarán un dibujo proporcionado utilizando algodón de colores para fomentar la creatividad y la experimentación con texturas esta actividad de decoración creativa con algodón de colores proporciona a los niños una oportunidad para desarrollar una variedad de habilidades artísticas, motoras y cognitivas, al tiempo que fomenta la auto expresión, la creatividad y la confianza en sí mismos, más de un niño mejoró ya que al manipular y pegar el algodón en el dibujo requiere precisión y coordinación motriz fina.

Lo anterior ayuda a mejorar las habilidades motoras de los niños, en el rompecabezas los estudiantes deberán recortar, armar y pegar un rompecabezas proporcionado de manera correcta para desarrollar habilidades de resolución de problemas es una forma divertida y educativa de desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales en los niños, al tiempo que fomenta la resolución de problemas, la paciencia y la colaboración y creatividad en la sopa de Letras - identificación de Emociones.

Como último punto del taller se proporcionará una sopa de letras con diferentes emociones ocultas los estudiantes del grado segundo deberán encontrar cada emoción y colorearla con un color diferente para fortalecer el reconocimiento emocional, su creatividad y la concentración con este taller, se evidencia que los estudiantes logran tener la oportunidad de expresar su creatividad, desarrollar habilidades cognitivas y emocionales, así como también fortalecer su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo.

Tabla 8

Criterios y niveles de evaluación (rúbrica holística)

Rubrica: Taller Evaluativo				
Nombre del maestro:	Sadali Chamorro, Sulay Quistanchala, Leidy Chilanguay			
Nombre del estudiante:				
Categoría	1	2	3-4	1-5
Explorando el cerebro con crayones funciones de los hemisferios cerebrales.	El estudiante pinta correctamente sin salirse del espacio asignado en el dibujo	La estructura organizacional establece relaciones entre ideas eventos aunque puede haber algunos errores.	La estructura organizacional establece alguna relación entre algunas ideas eventos. La estructura es completa a nivel básico.	

Elaboración de cuento	Presenta de manera ordenada en la elaboración de textos con su respectiva estructura.	Presenta un uso razonable de vocabulario que es preciso y adecuado.	Presenta un uso mínimo al momento de redactar de manera coherente y organizada.
Dibujo de simetrías	El estudiante completa la imagen de manera coordinada con la proposición correcta.	El estudiante utiliza el espacio en la página para dibujar y colorear las figuras.	Creatividad y originalidad en la elección de colores y en la aplicación del color.
Expresión creativa con algodón de colores: decora y transforma el dibujo.	El estudiante utiliza de forma correcta el material entregado.	Decora el dibujo haciendo uso de la creatividad para la finalización de su obra de arte.	El estudiante manipula con sus manos el material entregado de manera creativa.
Desafíos de rompecabezas recorta pega y arma con precisión.	El estudiante sigue las instrucciones que se le ha asignado.	Manipula de manera correcta el material entregado (tijeras, colbón, fichas) haciendo uso de su imaginación.	Organiza de manera correcta el rompecabezas entregado.
Explorando emociones: encuentra y colorea en la sopa de letras.	Demuestra un manejo excelente en la fluidez encontrar las palabras de	Demuestra un manejo razonable y creativo en la fluidez de las palabras asignadas.	Encuentra todas las palabras que se le ha asignado en su respectivo taller evaluativo.

manera
creativa.

2.3.1. Análisis de los resultados

Como análisis de resultados del taller "Explorando Nuestro Mundo Creativo" en la Institución Educativa de Comercio Sede Niño Jesús de Praga revela varios aspectos positivos en el desarrollo de los estudiantes del grado segundo para ello se destaca lo que es la creatividad y expresión artística donde los niños demostraron un aumento en su creatividad y expresión artística a través de actividades como la elaboración de cuentos cortos, el dibujo, coloreo, y la decoración creativa utilizando algodón de colores.

Esta expresión creativa les permitió a los estudiantes explorar su imaginación y desarrollar su identidad artística. En términos de resultados, 16 estudiantes están en nivel alto con un promedio de 46-47, y 6 estudiantes están en nivel medio con un promedio de 37-40. Ningún estudiante está en nivel bajo, por lo tanto, se obtuvieron excelentes resultados. Además, el desarrollo de habilidades lingüísticas se potenció con la actividad de elaboración de cuentos cortos, la cual brindó a los estudiantes la oportunidad de practicar su expresión oral y escrita, así como también su organización de ideas para crear una narrativa coherente, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades lingüísticas y comunicativas. Estas actividades también ayudaron a los niños a desarrollar su percepción visual y fortalecieron sus habilidades motoras; tanto la actividad de decoración creativa con algodón de colores como la de completar el rompecabezas implicaron el uso de habilidades motoras finas, fortaleciendo la coordinación y mejorando la destreza manual de los estudiantes. En el desarrollo de habilidades cognitivas, la resolución de problemas estuvo presente en actividades como la lluvia de ideas de palabras y la complementación de rompecabezas. Estas actividades desafiaron a los estudiantes a pensar de manera crítica, encontrar soluciones creativas y trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común. Finalmente, el reconocimiento emocional se promovió con la actividad de la sopa de letras en la identificación de las emociones, fomentando la conciencia emocional y la capacidad para expresar y manejar las emociones de manera saludable (Ver anexo H).

En conclusión, el taller "Explorando Nuestro Mundo Creativo" fue efectivo para promover el desarrollo integral de los estudiantes del grado segundo, ofreciendo oportunidades para expresar su creatividad, fortalecer habilidades lingüísticas y cognitivas, así como también fomentar la conciencia emocional y el trabajo en equipo los resultados muestran un progreso significativo en diversas áreas de aprendizaje y desarrollo de los niños.

2.3.2. Discusión de resultados

El proyecto de estimulación de la creatividad con Neurodidáctica para obtener un aprendizaje significativo, ha sido una estrategia innovadora implementada en el ámbito educativo, En la Institución Educativa de Comercio, Sede Niño Jesús de Praga, grado segundo buscando mejorar la experiencia de los estudiantes a través de la estimulación de su cerebro en diferentes áreas como los sentimientos, la educación física y la música. Esta iniciativa se ha basado en las teorías de autores como Piaget y María Montessori, quienes han contribuido significativamente al campo de la educación y el desarrollo cognitivo de los individuos.

En un contexto histórico, la idea de estimular la creatividad y el aprendizaje significativo ha sido ampliamente valorada a lo largo de los años. Piaget, conocido por su teoría del desarrollo cognitivo, destacó la importancia de la interacción activa de los estudiantes con su entorno para construir su propio conocimiento. Por otro lado, María Montessori revolucionó el enfoque educativo al promover el aprendizaje a través de la experimentación y la autonomía del estudiante, fomentando así su creatividad y desarrollo integral.

La implementación de esta estrategia en cinco fases orientadas a estimular diferentes áreas del cerebro ha demostrado resultados positivos en los estudiantes. Al centrarse en aspectos emocionales y artísticos, se logra una mayor relajación y conexión con el contenido educativo, favoreciendo un aprendizaje más significativo y duradero. Esta aproximación holística al proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido clave para alcanzar el éxito en la aplicación de la Neurodidáctica en el aula.

El impacto de la Discusión de resultados, sobre el proyecto de estimulación de la creatividad con Neurodidáctica no solo se refleja en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también en su bienestar emocional y su motivación intrínseca hacia el aprendizaje al incorporar métodos innovadores y creativos en el aula, se promueve un ambiente de exploración y descubrimiento que estimula el interés y la participación activa de los estudiantes en su propio proceso educativo.

Entre los individuos influyentes en este campo, destacan los profesionales de la educación que han abrazado la Neurodidáctica como un enfoque integral para mejorar la calidad de la enseñanza. La capacidad de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes ha sido fundamental para el éxito de esta metodología. Asimismo, los investigadores y expertos en neurociencia educativa han aportado conocimientos valiosos sobre el funcionamiento del cerebro en relación con el aprendizaje, enriqueciendo así la práctica pedagógica con bases científicas sólidas.

En cuanto a las perspectivas futuras, se vislumbra un mayor énfasis en la personalización del aprendizaje y el uso de la tecnología como herramienta para potenciar la creatividad y la motivación de los estudiantes. La integración de la Neurodidáctica con enfoques pedagógicos innovadores promete revolucionar la educación tradicional y abrir nuevas posibilidades para el desarrollo integral de los individuos en un mundo cada vez más complejo y cambiante.

En resumen, la Discusión de resultados, sobre el proyecto de estimulación de la creatividad con Neurodidáctica ha demostrado ser una estrategia efectiva para promover un aprendizaje significativo y estimulante en los estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa de Comercio, Sede Niño Jesús de Praga, al combinar teorías educativas fundamentales con enfoques neurocientífico avanzados, se abre un camino prometedor hacia una educación más personalizada, inclusiva y enriquecedora para todos los involucrados en el proceso educativo.

3. Conclusiones

Mediante esta investigación se identificaron diferentes dificultades lingüísticas, ortográficas, textuales, la falta de creatividad, el no empleo de las motricidades fina y gruesa y el mal comportamiento que presentan los estudiantes de grado segundo de la institución de comercio sede niño Jesús de Praga. Debido a esto el niño no es capaz de expresar sus pensamientos, comprender y resolver actividades de manera cómoda al momento de trabajar ya sea individual o grupal observado que el estudiante se encuentra estancado sin permitirle avanzar de manera significativa.

Los niños carecen de creatividad y del cumplimiento de normas establecidas ya que, a muchos, no les gusta crear o emplear su imaginación, también se pudo observar el poco entusiasmo por dibujar, por colorear o por hacer trabajos manuales con mal agarre de la pinza, el mal uso de sus elementos escolares. Esto se debe a la falta del diseño de estrategias por parte de la docente de planta, ya que, al no brindar clases dinámicas y pedagógicas con la monotonía en las metodologías educativas, limitan la capacidad de expresión y resolución de problemas con baja autoestima y desmotivación en los estudiantes.

El desinterés en los estudiantes por parte de los padres de familia ocasionó una baja autoestima y desmotivación. La carencia de acompañamiento es una de las principales influencias en el desarrollo de la creatividad, La poca comunicación en los hogares ha ocasionado grandes falencias a nivel del comportamiento ya que hay poca tolerancia en cuanto a la discusión y resolución de problemas, a causa de esto se obtienen como resultados las agresiones entre los mismos compañeros y una mala convivencia.

Con la aplicación de los principios de estimulación neurodidáctica , de las diferentes estrategias y adaptaciones flexibles brindadas, se logró que este proceso permita a los estudiantes comprender y resolver las actividades de manera cómoda al momento de expresar sus ideas, expresar lo que sienten y lo que creen de ellos mismos y del mundo que los rodea resolviendo así sus dudas y garantizándoles de manera equitativa un desempeño positivo y aprendizajes significativos, ya que este método es capaz de evaluar los diferentes estilos de aprendizajes.

Es de gran importancia tener presente el conocimiento neurocientífico en la educación, ya que por medio de la investigación neurodidáctica se resalta la importancia de comprender cómo funciona el cerebro en el proceso de aprendizaje, puesto que este sirve como medio para guiar las diferentes prácticas pedagógicas, buscando que sean efectivas y de ganancia para él estudiante en su proceso educativo, empleando recursos con variabilidad y la necesidad de enfoques educativos personalizados para eliminar diferentes barreras.

La aplicación de estrategias de enseñanza basadas en neurodidáctica proporcionan información sobre qué métodos de enseñanza son más efectivos en función de cómo procesa la información el cerebro. Además, resaltan la importancia del entorno de aprendizaje que resaltan la influencia del entorno físico y emocional en el proceso de aprendizaje, esto destaca la importancia de crear entornos educativos que sean propicios para el aprendizaje óptimo.

4. Recomendaciones

Se recomienda sugerir a la institución educativa de comercio sede niño Jesús de Praga una implementación de estrategias neurodidáctica para así estimular de manera significativa la creatividad dentro del ámbito educativo, proporcionándoles a los educadores las diferentes pautas específicas para que sean implementadas dentro de las diversas disciplinas; se busca Proponer la adaptación de las estrategias neurodidácticas de manera personalizada, reconociendo y analizando las necesidades individuales de cada uno de los estudiantes y teniendo en cuenta que cada alumno posee un estilo de aprendizaje único que cada uno de ellos son un mundo diferente y es por esto que hay que tener presente los diferentes ritmos de aprendizaje.

Al programa de licenciatura en básica primaria de la universidad, se le sugiere trabajar en procesos investigativos basándose en la neurodidáctica ya que está diseñando diferentes actividades educativas que involucran varios sentidos como el tacto, la vista, el oído, pero principalmente el cerebro como órgano clave para lo anteriormente mencionado, además de las emociones que manifiesta cada individuo y éstas permiten fortalecer la conexión neuronal y mejorar la retención en los niños estableciendo rutinas regulares y hábitos en el aula. Estas son estrategias que se deben implementar para trabajar con estudiantes que presentan dificultades en el proceso de aprendizaje como lo es la motricidad fina, gruesa y la lateralidad siendo estas herramientas claves para ser aplicadas en el diario vivir y así obtener aprendizajes significativos que serán empleados a lo largo de la vida y no de manera momentánea.

Es necesario implementar actividades neurodidácticas, para conocer cómo funciona el cerebro en el proceso creación y adoptar las diferentes actividades estratégicas que fomenten la imaginación, el juego de roles, el dibujo libre, la construcción de herramientas con materiales diversos, la música, la lectura, entre otros y así mismo promover la solución de problemas, mediante el pensamiento crítico y la exploración de diferentes soluciones, dando paso a formar estudiantes seguros de sí mismos en su educación personal.

4. Referencias bibliográficas

- Acevedo, A., y Murcia, Á. (2017). La inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje de estudiantes de quinto de primaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada. *El Agora USB*, 17(2), 545-555.
- Amabile, T. (1996). *Creativity in context*. West view press.
- Armstrong, T. (2012). *Neurodiversity in the classroom. Strength based strategies to help students with special needs succeed in school and life*. ASCD.
- Ausubel, N. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2a ed.). Editorial Trillas.
- Badilla, L. (2006). Fundamentos del paradigma cualitativo en la investigación. *Pensar en movimiento: revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 4(1), 42-51.
<https://www.redalyc.org/pdf/4420/442042955005.pdf>
- Ballesteros, B., y Mata, P. (2014). *Sentido y forma de la investigación cualitativa*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED.
- Belda, L. (2018). *Las neurociencias aplicadas a la educación: neuroeducación y neurodidáctica*.
<https://www.universidadviu.com/co/actualidad/nuestros-expertos/las-neurociencias-aplicadas-la-educacion-neuroeducacion-y>
- Benavidez, V., y Flores, R. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Rev. Estud. de Psicología UCR*, 14(1), 25-53.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6794283.pdf>
- Benjamín, W. (2007). *Sobre el lenguaje en cuanto tal y sobre el lenguaje del hombre, en Primeros trabajos de crítica de la educación y de la cultura*. Abada.

Bloom, B., Engelhart, M., Furst, E., Hill, W., y Krathwohl, D. (1956). *Taxonomía de los objetivos educativos: La clasificación de los objetivos educativos. Manual I: Dominio cognitivo*. David McKay Company.

Bonilla, E., y Rodríguez, P. (2000). Manejo de datos cualitativos. En P. Rodríguez, *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales* (págs. 243-310). Grupo Editorial Norma.

Briones, G., y Benavides, J. (2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 6(1), 72-81. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512773>

Calatayud, A. (2018). Hacia una cultura neurodidáctica de la evaluación. La percepción del alumnado universitario. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 67–85. <https://doi.org/10.35362/rie7813212>

Calderón, R. (2023). *Pupiales*. <https://www.colombiaturismoweb.com/departamentos/narino/municipios/pupiales/pupiales.htm>

Camps, A., y Ribas, T. (1993). *La evaluación del aprendizaje de la composición escrita en situación escolar*. Ministerio de Educación Cultura y Deporte.

Código Postal. (2023). *Código Postal de Pupiales, Nariño*. <https://codigo-postal.co/colombia/narino/pupiales/>

Colombia Extraordinaria. (2023). *Municipio de Pupiales*. https://colombiaextraordinaria.com/somos_colombia/turismo/municipios/Pupiales

Constitución Política de Colombia [Const]. (1991, 4 de julio). *Artículo 79*. Legis.

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Ovidio.

Decreto 1860 de 1994. (1994, 3 de agosto). Presidencia de Colombia. Diario Oficial No 41.473:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-172061_archivo_pdf_decreto1860_94.pdf

Duarte, E. (2000). *Modelo para la Estimulación del Pensamiento Creativo (MEPC). Tercer ciclo de educación básica*. McGraw-Hill.

Falconi, A., Alajo, A., Cueva, M., Mendoza, R., Ramírez, S., y Palma, E. (2017). Las neurociencias. Una visión de su aplicación en la educación. *Revista Órbita Pedagógica*, 4(1), 61-74.
<http://education.esp.macam.ac.il/article/1742>

Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales transformativos. Los profesores como intelectuales*. Paidós.

González, C. (2005). *La creatividad*. Grupo Interuniversitario Grincea.

Guilford, J. (1991). *Creatividad y Educación*. Ediciones Paidós educación.

Hernán, M., y De la Peña, C. (2018). Creatividad y personalidad, ¿conectadas en el Trastorno Mental? *ReiDoCrea Revista electrónica de investigación Docencia Creativa*, 7(32), 404-411.
<https://doi.org/10.30827/Digibug.54144>

Institución Educativa de Comercio. (2023). *Información general de la institución*.

Jara, M., Mancilla, P., y Gálea, J. (2018). *Algunas consideraciones sobre los problemas de la enseñanza de la historia, geografía y ciencias sociales por profesores formados en la Universidad de Playa Ancha*. LW Editorial.

Jensen, E. (2010). *Cerebro y aprendizaje*. Narcea.

Johnson, S. (2011). *Where Good Ideas Come From: The Natural History of Innovation*. Riverhead Books.

Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Hardback.

Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). Congreso de Colombia. Diario Oficial No. 41.214: <https://r.issu.edu.do/?l=12885xUr>

Leyes, M., Mendoza, J., y Trujillo, J. (2020). Propuesta de la incorporación de nuevas estrategias pedagógicas en los programas de pregrado y posgrado con énfasis en neurodidáctica y aprendizaje basado en proyectos. *Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería ACOFI 2020*, 1, 1-7. <https://doi.org/10.26507/ponencia.819>

Martínez, C. (2000). Elaboración de materiales didácticos escritos para la educación a distancia. *Revista Enseñanza e Investigación en Psicología*, 5(33), 33-50. <https://n9.cl/w62t>

Mendoza, E., Boza, J., y Morales, M. (2018). La neurodidáctica en función del aprendizaje basado en proyectos. *Journal of business and entrepreneurial studies: JBES*(1), 224-240. <https://doi.org/10.37956/jbes.v0i0.142>

Mendoza, J. (2022). *Aprender para vivir, vivir para aprender. Una apuesta pedagógica con principios neuroeducativos en un Ambiente Pedagógico Complejo*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional] Repositorio Pedagógica: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17973>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2000). *Serie de lineamientos curriculares para la educación artística*. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). *Estándares básicos de competencias del lenguaje*. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje*.
https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/DBA_Lenguaje.pdf

Montessori, M. (2004). *La Mente absorbente del niño*. Editorial Diana.

Muchiut, Á., Zapata, R., Comba, A., Mari, M., Torres, N., Pellizardi, J., y Segovia, A. (2018).
Neurodidáctica y autorregulación del aprendizaje, un camino de la teoría a la práctica.
Neurodidáctica en el aula: transformando la educación, 78(1), 205-219.
<https://doi.org/10.35362/rie7813193>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].
(2005). *Declaración universal sobre Bioética y derechos humanos*.
https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documentos_Investigacion/Docs_Comite_Etica/UNESCO__Bioetica_y_Derechos_Humanos_2005_unisabana.pdf

Orientación Andujar. (2021). *Escritura creativa Ruleta cuenta historias*.
<https://www.orientacionandujar.es/2021/01/20/escritura-creativa-ruleta-cuenta-historias/>

Ortega, A. (2022). *Ruleta de lectura para niños*. [Tesis de pregrado, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla] Repositorio BUAP:
<https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/160afc04-8982-4150-9824-b307e2b88998>

Pérez, M. (2018). *La Neuroeducación: el origen de una nueva enseñanza*. [Tesis de maestría, Universidad de Zaragoza] Zagan Unizar : <https://zagan.unizar.es/record/76490/files/TAZ-TFG-2018-3863.pdf>

Ramírez, L., Arcila, A., Buriticá, L., y Castrillón, J. (2004). *Paradigmas y modelos de investigación. Guía didáctica y módulo*. Fundación universitaria Luis Amigó.

Resolución 8430 de 1993. (1993, 4 de octubre). Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. D. O. 49.427: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>

Robinson, K. (2006). *Las escuelas matan la creatividad*. TED.

Robinson, K. (2022). *Imagina si: el poder de crear un futuro para todos*. Grijalbo.

Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Deusto.

Saavedra, M. (2001). Aprendizaje Basado en el Cerebro. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, 10(1), 140-150. <https://doi.org/10.5354/0719-0581.2001.18559>

Sousa, D. (2014). *Neurociencia educativa*. Narcea.

Sternberg, R. (1999). *Estilos de pensamiento. Claves para identificar nuestro modo de pensar y enriquecer nuestra capacidad de reflexión*. Paidós.

Strauss, A., y Corbin, J. (1990). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Editorial Universidad de Antioquia.

Taylor, A. (1956). *Aristotle*. Dover Publications.

Tomlinson, C. (2017). *Conversación con el profesorado: Carol Tolinson sobre la diferenciación*. Universidad de Virginia.

Velásquez, B., Remolina de Cleves, N., y Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*(13), 321-338. <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

Villamarin, L. (2020). *Fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje a través de estrategias neurodidácticas en los niños y niñas del grado jardín 2 del Hogar Infantil Pequeñines de la ciudad de Popayán*. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma del Cauca] Repositorio Uniaitonoma: <https://repositorio.uniautonoma.edu.co/handle/123456789/487>

Vygotsky, L. (1978). *Relación entre las emociones y el desarrollo cognitivo de los individuos*. <http://www.ciipmeconicet.gov.ar/ojs/index.php?journal=interdisciplinariaypage=articleyop=viewypath%5B%5D=527ypath%5B%5D=html>

Weithermer, M. (1959). *Productiva thinking*. Harper.

5. Anexos

Universidad
Facultad
FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO APLICADO

Reciba el saludo a nombre de participante de la Sadali Abigail chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar, Sulay Margarita Quistanchala Muñoz participantes de la investigación: : Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio - sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales, de la Universidad Mariana, a la vez deseándole el mayor de los éxitos en sus funciones. La presente comunicación tiene como finalidad solicitar ante usted la posibilidad de que valide el Instrumento taller Diagnóstico el cual será aplicado a estudiantes de grado segundo que representa la muestra de estudio, cuyo objetivo radica en efectuar un Diagnóstico sobre las fortalezas y debilidades de los estudiantes a su capacidad creativa, Por lo cual se agradece su valiosa opinión, que permitirá a la investigadora verificar si las preguntas planteadas guardan relación con el título, objetivos y variables planteados en la investigación. Segura de contar con su experiencia como Experto en validar instrumentos, agradezco su atención.

Instrucciones

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente cada uno de los enunciados y de respuesta de cada ítem. Utilice este formato para indicar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado que se presenta, marcando con una equis (x) en el espacio correspondiente según la siguiente escala: 5 Superior - 4 Excelente - 3.- Bueno 2.- Regular 1.- Deficiente. Si desea plantear alguna sugerencia para enriquecer el instrumento, utilice el espacio correspondiente a observaciones, ubicado al final del formato.

Indicadores de Evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Excelente 4	Superior 5
1. Calidad	Esta formulado con lenguaje apropiado					<input checked="" type="checkbox"/>
2. Objetividad	Esta expresado en Conductas observables				<input checked="" type="checkbox"/>	
3. Actualidad	Adecuado al alcance de la Investigación				<input checked="" type="checkbox"/>	
4. Organización	Existe constructo lógico de los ítems				<input checked="" type="checkbox"/>	
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad			<input checked="" type="checkbox"/>		
6. Intencionalidad	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados			<input checked="" type="checkbox"/>		
7. Consistencia	Utiliza suficientes referentes bibliográficos				<input checked="" type="checkbox"/>	
8. Coherencia	Entre Hipótesis Dimensiones e Indicadores				<input checked="" type="checkbox"/>	
9. Metodología	Cumple con los lineamientos metodológicos					<input checked="" type="checkbox"/>
10. Pertinencia	Es asertivo y funcional para la ciencia.				<input checked="" type="checkbox"/>	
Sub total				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	10
Total						

Valoración Cuantitativa
Valoración Cualitativa
Valoración de aplicabilidad

1 - 19 Improcedente
20 - 29 Aceptable con Recomendación
30 - 50 Aceptable

La aplicación del taller es ACEPTABLE, CON VALORACIÓN DE APLICABILIDAD VALORACIÓN : 40

Anexo A. Instrumento de recolección de información

Universidad
Facultad

FORMATO PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO APLICADO

Experiencia docente:	Mi nombre Yolanda Chamorro, docente coordinadora del Programa de Formación Complementaria de la Escuela Normal Superior Pio XII. Con 32 años de experiencia como docente.
Nivel Académico:	Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Mariana, Magister en Educación de la Universidad de Nariño.
Fecha:	
Observaciones:	Me parece que el taller está bien elaborado, analizando las categorías que presentan, sugiero que se agregara una opción relacionada con aprendizaje significativo, ya que dan mayor importancia a las emociones.
Firma del docente validador:	Gladis Yolanda Chamorro Arévalo

Anexo Instrumento de evaluación

Título de Investigación;

Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio - sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales

Objetivo General

Desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio - sede Niño Jesús de Praga.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Formato para la validación del instrumento aplicado

Evaluar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje.

Significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Categorías

- El nivel de desempeño de la creatividad
- Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo
- Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad

Anexo B. Taller diagnóstico



Universidad Mariana
Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Básica Primaria

Taller diagnóstico



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE COMERCIO

SEDE – NIÑO JESÚS DE PRAGA

Proyecto de Investigación:

Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Investigadores: Sadali Abigail Chamorro, Leidy Vanessa Chilanguay, Sulay Margarita Quistanchala. Objetivo de investigación:

Desarrollar la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Nombre:

Grado:

Universidad

Facultad

Formato para la validación del instrumento aplicado

1. Observa las imágenes e inventa un cuento utilizando tu imaginación. **¡MANOS A LA OBRA**

i

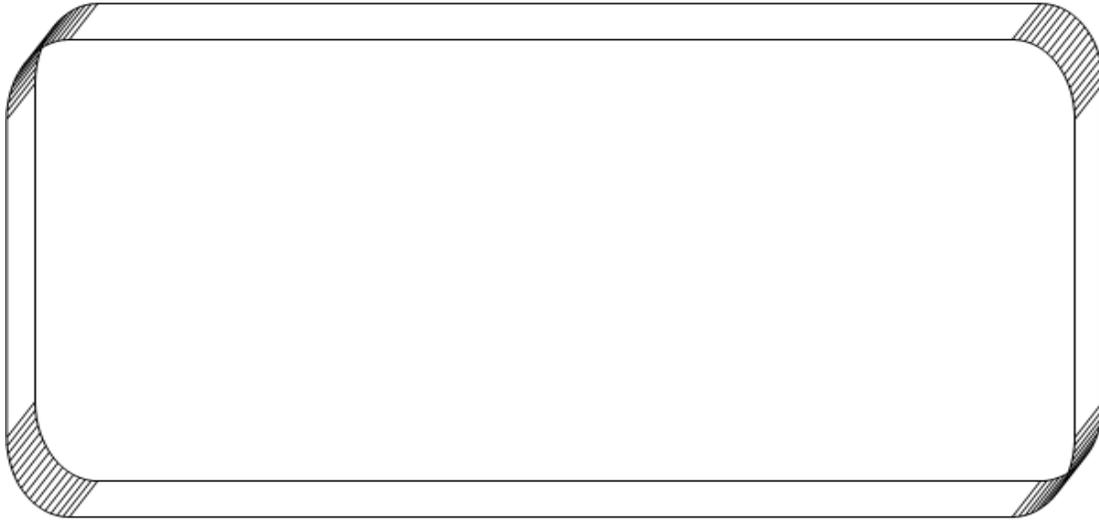








2. Dibuja tu familia y escribe el nombre de cada uno de ellos.



3. Dibuja las expresiones de tu cara dependiendo la situación presentada.



4. Imagina que vas a entrevistar a "Pinocho". Escribe dos preguntas que le harías.



1.-

2.-

5. Observa los colores que corresponde a cada emoción y ayuda al monstruo de los colores a pintar cada emoción según corresponda.



El Monstruo de Colores

Ayúdame a poner mis emociones en su lugar. Pinta cada frasco del color que corresponde. ¿Qué emoción guardarás en el último frasco?



Aprender
juntos



Alegría



Tristeza



Enojo



Miedo



Calma



6. Decora el monstruo de las emociones de manera creativa, dependiendo tu estado de ánimo es decir cómo te sientes el día de hoy.



Anexo C. Vaciado de información

VACIADO DE INFORMACIÓN OBJETIVO N° UNO					
<p>OBJETIVO UNO</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de desempeño de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga. <p>TÉCNICA: Taller diagnóstico</p> <p>INSTRUMENTO: Formato de taller diagnóstico</p>					
CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	PREGUNTAS	ESTUDIANTE	PROPOSICIONES	CATEGORÍA EMERGENTE
El nivel de desempeño de la creatividad	creatividad expresiva	<p>Observa los colores que corresponden a cada emoción y ayuda al monstruo de los colores a pintar cada emoción según corresponda.</p> <p>-Decora el monstruo de las emociones de manera creativa, dependiendo tu estado de ánimo es decir cómo te sientes el día de hoy.</p>	<p>Estudiante 1: Es un estudiante juicioso al realizar las actividades de las diferentes áreas, pero presenta carencia de creatividad al desarrollar manualidades o decorar dibujos, ya que se distrae a cada momento.</p> <p>Estudiante 2 Es una estudiante con poca imaginación, lo que conlleva a ser poco creativa, pero es ordenada en sus actividades y en algunas ocasiones muestra poco interés por las actividades.</p> <p>Estudiante 3 Es un estudiante un poco desordenado al presentar las actividades de todas las áreas, es tímido pero cuando participa tiene bastante imaginación, aunque al plasmar en un dibujo no sabe cómo colocar en orden sus ideas, por lo tanto su creatividad se torna poco estimulada</p> <p>Estudiante 4 Es una estudiante que está en término medio, con respecto a creatividad, ya que realiza las actividades con responsabilidad, pero no plasma el</p>	<p>4 estudiantes en óculo manual tienen el nivel superior, 9 estudiantes se encuentran en el nivel medio y 8 estudiantes se encuentran en el nivel bajo.</p> <p>5 estudiantes se encuentran en el nivel superior de motricidad fina, 1 estudiante en el nivel medio y 15 estudiantes se encuentran en el nivel bajo.</p> <p>3 estudiantes se encuentran en un nivel superior en motricidad gruesa, 9 estudiantes en un nivel medio y 9 estudiantes están en un nivel bajo.</p> <p>5 estudiantes se encuentran en un nivel superior en lateralidad, 16 estudiantes en un nivel</p>	<p>Dificultad para colorear y dibujar.</p> <p>Dificultad para seguir instrucciones y dar soluciones a diferentes problemas.</p> <p>Dificultad para emplear diferentes elementos al momento de realizar las actividades.</p> <p>Presencia de baja autoestima, la cual no permite que se obtengan aprendizajes significativos.</p> <p>La carencia de</p>
	creatividad productiva	<p>Observa las imágenes e inventa un cuento utilizando tu</p>			

	<p>creatividad inventiva.</p>	<p>imaginación.</p> <p>Imagina que vas a entrevistar a "pinocho". Escribe dos preguntas que le harías.</p>	<p>gusto por decorar o imaginar.</p> <p>Estudiante 5</p> <p>Es un estudiante tímido por lo tanto no le gusta dar a conocer sus habilidades de creatividad, pero si participa en clases y tiene interés por aprender.</p> <p>Estudiante 6</p> <p>Le gusta jugar mucho, por esa razón al realizar las actividades, lo hace de una manera rápida y no muestra tanto interés y no da su máximo potencial al momento de ser creativo.</p> <p>Estudiante 7:</p> <p>El estudiante coloca su interés por aprender, pero le cuesta mostrar sus habilidades creativas</p> <p>Estudiante 8:</p> <p>Carece de creatividad, tiene mal agarre de la pinza, no le gusta seguir órdenes o indicaciones, es desordenado e impulsivo y su motricidad gruesa es nula.</p> <p>Estudiante 9:Es creativa, le gusta emplear diferentes materiales para desarrollar múltiples actividades, además demuestra interés por aprender ya que en sus actividades demuestra orden y disciplina.</p> <p>Estudiante 10:</p> <p>No le gusta recibir órdenes, grita mucho en el salón, tiene baja autoestima, mal manejo de sus útiles escolares y poca coordinación y participación.</p> <p>Estudiante 11:Es una estudiante que participa de manera activa, tiene mucha creatividad y fluidez para hablar es ordenada al momento de</p>	<p>medio y 0 estudiantes están en un nivel bajo.</p> <p>7 estudiantes se encuentran en un nivel superior, 5 estudiantes se encuentran en un nivel medio y 9 estudiantes están en un nivel bajo.</p> <p>7 estudiantes muestran interés en las clases y en el desarrollo de las actividades, 5 estudiantes están en intermedio y 9 estudiantes están en nivel bajo.</p> <p>8 estudiantes están en un nivel superior de creatividad, 3 estudiantes en término medio y 10 estudiantes carecen de creatividad en un nivel bajo.</p>	<p>acompañamiento o por parte de los padres hacia los estudiantes ha implicado desorden y mal manejo de sus elementos escolares.</p> <p>Falta de imaginación al momento de crear, escribir o emplear decoraciones.</p> <p>Falta de concentración y desmotivación en clase.</p>
--	-------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>creatividad para la innovación y creatividad emergente.</p>	<p>Dibuja las expresiones de tu cara dependiendo la situación presentada.</p>	<p>hacer sus trabajos.</p> <p>Estudiante 12: Es una niña que le gusta trabajar en equipo, participa de manera activa, le encanta escribir y leer, tiene una excelente motricidad fina y gruesa.</p> <p>Estudiante 13:</p> <p>Es un estudiante desordenado, no le gusta recibir órdenes, carece de creatividad y dice que le aburren o le parecen una pérdida de tiempo elaborar este tipo de actividades.</p> <p>Estudiante 14:</p> <p>Es una niña que no le gusta recibir órdenes, molesta mucho en clases, no es creativa pero tampoco hace el intento por aprender.</p> <p>Estudiante 15 Es un estudiante que es juicioso con las actividades de las diferentes áreas, pero presenta carencia de creatividad al desarrollar manualidades o decorar dibujos, ya que se distrae a cada momento.</p> <p>Estudiante 16</p> <p>Es una estudiante con poca imaginación, lo que conlleva a ser poco creativa, pero es ordenada en sus actividades y en algunas ocasiones muestra poco interés por las actividades.</p> <p>Estudiante 17 Es un estudiante que es desordenado al presentar las diferentes actividades de todas las áreas, es tímido pero cuando participa tiene bastante imaginación, aunque al plasmar en un dibujo no sabe cómo colocar en orden sus ideas, por lo tanto su creatividad se torna poco estimulada.</p> <p>Estudiante 18 Es una estudiante que está en término medio, con respecto a creatividad, ya que</p>		
--	----------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

			<p>realiza las actividades con responsabilidad, pero no plasma el gusto por decorar o imaginar.</p> <p>Estudiante 19 Es un estudiante muy tímido por lo tanto no le gusta dar a conocer sus habilidades de creatividad, pero si participa en clases y tiene interés por aprender.</p> <p>Estudiante 20 Es un estudiante que le gusta jugar mucho, por esa razón al realizar las actividades, lo hace de una manera rápida y no muestra tanto interés y no da su máximo potencial al momento de ser creativo.</p> <p>Estudiante 21 Es un estudiante que coloca de todo su interés por aprender, pero le cuesta mostrar sus habilidades creativas al momento de dibujar, pintar o expresar sus ideas.</p>		
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Educación básica Primaria

Reciba el saludo a nombre de Sadali Abigail chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar, Sulay Margarita Quistanchala Muñoz participantes de la investigación: Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio - sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales, de la Universidad Mariana, a la vez deseándole el mayor de los éxitos en sus funciones. La presente comunicación tiene como finalidad solicitar ante usted la , posibilidad de que valide el Instrumento basado en un Taller Didáctico con diferentes actividades el cuál será aplicado a estudiantes de grado segundo, que representa la muestra de estudio, cuyo objetivo radica en una comprensión integral de los recursos pedagógicos fundamentales en el proceso de planificación de la enseñanza y del aprendizaje, Por lo cual se agradece su valiosa opinión, que permitirá a las investigadoras verificar si los estudiantes aplican habilidades de la creatividad y se determinen los objetivos y variables planteados en la investigación. Segura de contar con su experiencia como Experto en validar instrumentos, agradezco su atención.

Instrucciones

Instrucciones: Por favor, lea detenidamente cada uno de los enunciados y de respuesta de cada ítem. Utilice este formato para indicar su grado de acuerdo o desacuerdo con cada enunciado que se presenta, marcando con una equis (x) en el espacio correspondiente según la siguiente escala: 5 Superior - 4 Excelente - 3.- Bueno 2.- Regular 1.- Deficiente. Si desea plantear alguna sugerencia para enriquecer el instrumento, utilice el espacio correspondiente a observaciones, ubicado al final del formato.

Indicadores de Evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Excelente 4	Superior 5
1. Calidad	Esta formulado con lenguaje apropiado				x	
2. Objetividad	Esta expresado en Conductas observables				x	
3. Actualidad	Adecuado al alcance de la Investigación					x
4. Organización	Existe constructo lógico de los Items			x		
5. Suficiencia	Valora las dimensiones en cantidad y calidad			x		
6. Intencionalidad	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados					x
7. Consistencia	Utiliza suficientes referentes bibliográficos				x	
8. Coherencia	Entre Hipotesis Dimensiones e Indicadores				x	
9. Metodología	Cumple con los lineamientos metodológicos				x	
10. Pertinencia	Es asertivo y funcional para la ciencia.				x	
Sub total				6	24	10
Total						

Valoración Cuantitativa
 Valoración Cualitativa
 Valoración de aplicabilidad

1 - 19 Improcedente
 20 - 29 Aceptable con Recomendación
 30 - 50 Aceptable

El taller está bien estructurado para darle viabilidad a su aplicación.

Valoración final: 4.0

Anexo D. Taller didáctico

- Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad

Anexo

	UNIVERSIDAD MARIANA FACULTAD EDUCACIÓN	Investigadores
		Sadali Abigail Chamorro Caicedo Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar Sulay Margarita Quistanchala Muñoz



INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE COMERCIO SEDE – NIÑO JESUS DE PRAGA

Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales

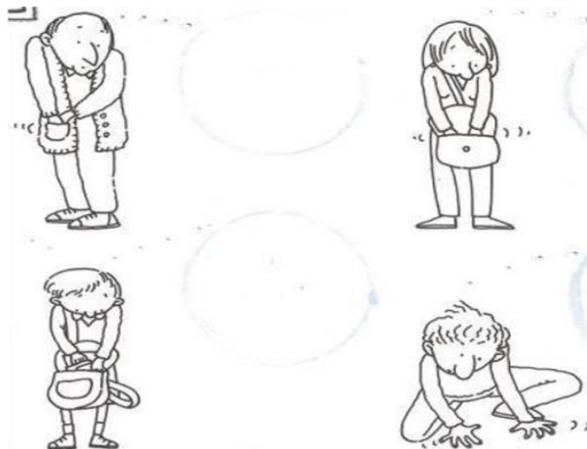
Fecha

: _____ Nombre: _____

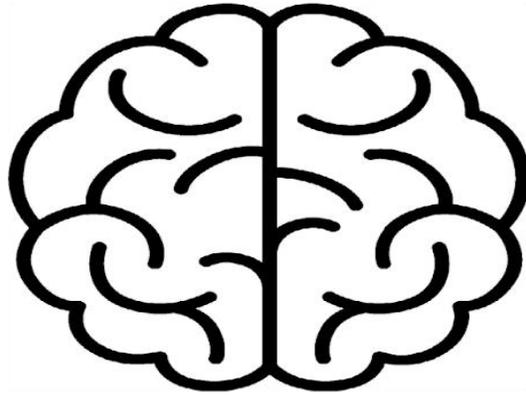
1. Encuentra las 8 diferencias del Niña y enciérralas en un círculo.



2. Dibuja y pinta lo que crees que está buscando cada miembro de la familia.



3. Dibuja y decora el cerebro, teniendo en cuenta lo que tu sientes o piensas, utiliza colores claros para lo que te hace feliz y colores oscuros para lo que sientas tristeza



Observa y describe la escena.



Escribe un cuento relacionado con las imágenes. Usa las palabras del recuadro y no te olvides del título

de - para - y - con - después

Handwriting practice area consisting of three sets of horizontal lines (top solid, middle dashed, bottom solid).

Anexo E. Diarios de campo

**UNIVERSIDAD MARIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA PRIMARIA
DIARIO DE CAMPO**

Proyecto: Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la institución Educativa de comercio- sede Niño Jesús de Praga – Municipio de Pupiales.

Datos de información

Nombre del observador: sadali abigail chamorro caicedo, leidy vanessa chilanguay cuaichar y sulay margarita quistanchala Muñoz

Facultad: de educación

Programa de licenciatura en educacion basica primaria

Séptimo semestre

Módulo: investigacion y practica pedagogica

Categoría: estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo.

SUBCATEGORÍAS:

1. Operativas
2. Metodológicas
3. Socioemocionales

PREGUNTAS ORIENTADORAS:

¿Cómo Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Niño Jesús de Praga?

DIARIO DE CAMPO

No. 1

FECHA: 20/ 10/2023

Actividad:

Explorando el cerebro creativo.

Descripcion de la actividad:	<p>Inicio: En el momento inicial los estudiantes realizaron la dinámica “El desafío del objeto misterioso” para indagar conocimientos previos en los estudiantes.</p> <p>Desarrollo: se utiliza el cerebro creativo, donde se da a conocer los 2 hemisferios del cerebro para que los estudiantes observen y conozcan cómo vamos a estimular su creatividad para que se dé un aprendizaje significativo</p> <p>Final: Como actividad final se utiliza la dinámica “Imitación de mi cerebro” para que los estudiantes interpreten como está desarrollado su cerebro</p>
Responsables :	Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar y Sulay Margarita Quistanchala Muñoz
Recursos:	<ul style="list-style-type: none">· Ficha del cerebro· Temperas· Escarcha· Papel de colores· Marcadores

Reflexión de la práctica pedagógica: En esta actividad el grupo de investigación logró que los estudiantes conozcan cómo está funcionando su cerebro y sus habilidades, es fundamental destacar la importancia de la conciencia metacognitiva que los estudiantes han adquirido durante este proceso, ya que tenían varias falencias, por esta razón, al explorar las complejidades de su propio cerebro creativo, los estudiantes han desarrollado una comprensión más profunda de cómo piensan, procesan la información y generan ideas, en cuanto a las habilidades específicas, ellos fortalecieron sus capacidades creativas, explorando activamente las funciones cerebrales relacionadas con la creatividad, como la conexión de ideas aparentemente no relacionadas y la superación de patrones de pensamiento convencionales, puede haber llevado a un aumento significativo en la capacidad creativa de los participantes. Además, el grupo de investigación contribuyó al desarrollo de habilidades de colaboración y comunicación, de esta manera se fortalecieron.

las habilidades de trabajo en equipo, la capacidad de expresar ideas de manera clara y comprensible. En resumen, el grupo de investigación implementó una estrategia con varias actividades como lo es el cerebro creativo y ha brindado a los estudiantes la oportunidad de profundizar en su comprensión del funcionamiento de sus mentes y ha cultivado habilidades valiosas como la conciencia metacognitiva, la creatividad y las habilidades de comunicación, estas habilidades no solo son relevantes para el ámbito académico, sino que también contribuyen al desarrollo personal y profesional a lo largo de la vida de los estudiantes.

Esta actividad fue muy enriquecedora pues se obtuvieron resultados favorables para la investigación.

Datos de información

Nombre del observador: Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar Y Sulay Margarita Quistanchala Muños

Facultad: de educación

Programa de licenciatura en educación básica primaria

Séptimo semestre

Módulo: investigación y practica pedagógica

Categoría: estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo.

Subcategorías:

- 4. Operativas
- 5. Metodológicas
- 6. Socioemocionales

Preguntas orientadoras:

¿Cómo Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la institución Niño Jesús de Praga?

Diario de campo

No. 1 **Fecha: 20/ 10/2023**

Actividad: **Conociendo mis emociones.**

Descripción de la actividad: **Inicio:** En el momento inicial los estudiantes realizaron la dinámica “Role playing”, para integrar a los estudiantes e indagar sus conocimientos previos.

Desarrollo: se utiliza el semáforo de las emociones el cual se emplea como una herramienta significativa para que los estudiantes expresen sus sentimientos, emociones y estimulen su creatividad.

Final: Como actividad final se realiza una escultura manual, para que los niños mediante esta expresen una emoción.

Responsables : Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay Cuaichar y Sulay Margarita Quistanchala Muñoz

Recursos:

- Fichas
- Plastilina
- Cartulina
- Palillos

Reflexión de la práctica pedagógica: En esta actividad el grupo de investigación ha observado de cerca cómo los estudiantes experimentan y manejan sus emociones en el proceso creativo. La conexión entre la comprensión emocional y la expresión creativa se ha revelado como un aspecto crucial de su desarrollo integral, al promover la autoconciencia emocional, hemos notado que los estudiantes han logrado una mayor autenticidad en sus manifestaciones creativas, permitiéndoles explorar y comunicar sus ideas de manera más genuina. Un aspecto significativo de nuestra reflexión ha sido la importancia del manejo emocional durante el proceso creativo, algunos estudiantes han demostrado habilidades excepcionales para canalizar sus emociones de manera positiva, utilizando la energía emocional como un impulso para la creatividad. Sin embargo, también hemos identificado desafíos para aquellos que luchan por gestionar sus emociones, lo que puede afectar negativamente su capacidad para expresarse creativamente. Este hallazgo destaca la necesidad de integrar estrategias de manejo emocional específicas en nuestro enfoque pedagógico, brindando a los estudiantes herramientas prácticas para superar obstáculos emocionales durante el proceso creativo. En términos de impacto en el aprendizaje, hemos notado una evaluación clara entre un entorno emocionalmente positivo y el compromiso activo de los estudiantes en actividades creativas. Los resultados indican que cuando los estudiantes se sienten comprendidos y respaldados emocionalmente,

están más dispuestos a asumir riesgos creativos ya participar plenamente en la exploración de nuevas ideas. Esta reflexión refuerza la idea de que el conocimiento y manejo de las emociones son elementos clave para cultivar un ambiente educativo propicio para el florecimiento de la creatividad entre los estudiantes.



Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa De Licenciatura En Educación Básica Primaria
Diario De Campo

Proyecto: Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga Municipio de Pupiales.

Diario de Campo

Institución

Objetivo y categoría de observación **Objetivo:** Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Categoría:

- El nivel de desempeño de la creatividad
- Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo
- Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad

Fecha 3 de noviembre de 2023

Lugar Pupiales Sede Niño Jesús de Praga.

Tema de clase Con la ruleta imaginamos y creamos historias el cuento .

Descripción de 12 niños y 9 niñas un de total 21 estudiantes.
la Población

Descripción de **Inicio:**

las actividades Se inicia las actividades con un juego “mi fiesta” esta consiste en dar una palabra clave que contenga la “Ll” para poder decirle al niño tu vienes conmigo el que no va hasta que diga la palabra correcta, se pretende observar la creatividad y la rapidez de los estudiantes con palabras que lleven la letra Ll.

Desarrollo:

Como desarrollo de la clase se realiza a través de la ruleta se creará un cuento pues imaginaremos y crearemos historias, esta contiene diferentes elementos como los personajes, objetos, lugares, transportes y emociones en el cual se debe girar cada una estas son 5 de cada una de ellas se escoge un solo elemento y luego los niños deberán crear una historia creativa luego la darán a conocer con todos los compañeros del salón para poder apreciar lo realizado.

Final:

Como cierre de las actividades se realiza un dibujo en el cual se va colorear de forma creativa con diferentes materiales.

Reflexión Pedagógica	Las actividades propuestas en la planeación abordan aspectos importantes del desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo habilidades lingüísticas, creatividad, expresión oral y artística la dinámica y participación busca estimular la creatividad y la expresión de los estudiantes a través de diferentes actividades lúdicas y artísticas. A continuación, se presentan algunas reflexiones pedagógicas sobre cada fase de la planeación:
Cuento	<p>En el juego "Mi Fiesta" parece ser una forma divertida de comenzar la clase y captar la atención de los estudiantes. Al enfocarse en la letra "Ll", se fomenta el desarrollo del lenguaje y la atención a detalles específicos en las palabras. Esta actividad ayuda a crear un ambiente positivo y motivador desde el inicio, lo cual es crucial para el aprendizaje.</p> <p>De igual manera la utilización de la ruleta para crear un cuento es una estrategia interesante para promover la imaginación y la creatividad de los estudiantes. Al incluir diferentes elementos como personajes, objetos, lugares, transportes y emociones, se abarca una variedad de aspectos cognitivos y emocionales. La participación activa de los estudiantes en la creación y presentación de historias fomenta el trabajo en equipo, la expresión oral y el desarrollo de habilidades narrativas.</p> <p>Además, se puede considerar la inclusión de una breve reflexión grupal después de las presentaciones para que los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes.</p> <p>Lo más importante de las actividades es la estimulación de la creatividad se realiza para ello la entrega de un dibujo como cierre pues proporciona una oportunidad para expresar visualmente las ideas creativas generadas durante la clase. El uso de diferentes materiales fomenta la exploración artística y el desarrollo de habilidades motoras finas. Se podría considerar la posibilidad de vincular el dibujo con las historias creadas anteriormente, permitiendo a los estudiantes representar visualmente algún momento clave de sus narrativas.</p>

Fundamentación teórica (fuentes bibliográficas) Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2015). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. La educación es de todos*. Mineducación. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2015). *Derechos Básicos de Aprendizaje Lenguaje*. Colombia aprende la red del conocimiento. https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf

Orientación Andujar. (2012). *Recursos educativos accesibles*. <https://www.orientacionandujar.es/2021/01/20/escritura-creativa-ruleta-cuenta-historias/>

Ortega, A. (2022) *Ruleta de lectura para niños, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla*. Repositorio Buap. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/items/160afc04-8982-4150-9824-b307e2b88998>

Nombre del Investigador: Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay, Sulay Quistanchala.



Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Educación básica Primaria
Diario de Campo

Proyecto. Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga Municipio de Pupiales

Diario de Campo

Institución

Objetivo y **Objetivo:** Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el categoría de aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución observación Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga.

Categoría:

- El nivel de desempeño de la creatividad
- Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo
- Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad

Fecha 10 de noviembre de 2023

Lugar Pupiales Sede Niño Jesús de Praga.

Tema de clase Deporte educativo.

Descripción de 12 niños y 9 niñas un de total 21 estudiantes.
la Población

Descripción de las actividades de **Inicio:** Se inicia las actividades con un saludo de bienvenida por parte de las docentes en formación luego de ello se realiza la explicación la actividad llamada papiroflexia u origami donde se presenta los dibujos a imitar con esta técnica se busca mejorar el aprendizaje esquemático utilizando papel y su creatividad el primero que lo realice gana un premio.

Desarrollo: Para el desarrollo de la clase se explica a los estudiantes utilizando la estrategia de deporte educativo este se trabajará para ello se da las instrucciones de la actividad planeada para la clase la cual es deporte educativo donde se involucra algunas disciplinas deportivas para que los niños hagan uso de su creatividad para poder resolver cada obstáculo a presentar para ello se realiza fuera del aula utilizando diferentes materiales referentes al deporte

Final: Se finaliza con la pista de comandos donde se da diferentes materiales a manipular presentando las instrucciones acerca de lo visto para corroborar si el tema expuesto se dio a entender.

Reflexión Pedagógica

Deporte educativo.

Con grupo de investigación se realiza diferentes actividades para poder ser aplicadas con los estudiantes del grado segundo donde se logra aplicar las diferentes actividades plasmadas en la planeación al ser una materia como lo es educación física se logra integrar otras áreas que los niños han recibiendo en su formación al momento de aplicar el primer inicio de la evidencia la manipulación de la motricidad fina y motricidad gruesa de los niños la creatividad con la cual resuelven los obstáculos que se presentan en la pista de comandos se realiza tipo gincana donde los niños divididos en 2 grupos deben cumplir cada uno de los retos que se explica como primer punto de partida tienen saltar en un solo pie por los aros para llegar a armar un rompecabezas el monstruo de las emociones luego de ello debe tomar el balón de baloncesto y con el balón de baloncesto poder realizar un zic- zac a través de los conos al terminar debe resolver una suma y una multiplicación luego el niño o junto con su compañero debe inflar un globo y llevarlo hasta el otro

extremo con la ayuda de sus manos como otro obstáculo debe de llenar una canica en una caja pasa al otro reto debe de pintar con rollos de papel el cerebro lo decora con vinilo y para finalizar el reto realizara la anotación de un gol en la cancha de micro.

En esta estrategia los 2 grupos logran cumplir el reto se observa que utilizaron estrategias y a su vez el trabajo cooperativo los estudiantes al ver que uno de sus integrantes no podía resolver algún reto lo motivan y le ayudan avanzar dirigiéndolo explicándole con su creatividad asignan diferentes roles a cada van más allá de la realidad piensan crean y desarrollan diferentes soluciones para poder llegar a la meta aunque en algunos de ellos falta desarrollar sus habilidades como lo es en lateralidad o seguir ordenes especificas Se puede concluir que los niños al aplicar las diferentes actividades y estrategias para ellos son innovadoras y llamativas logran confianza y así pueden sacar sus potenciales que tiene cada uno de ellos participando y perdiendo el miedo hablar o decir lo que piensan de los temas vistos.

Fundamentación teórica (fuentes bibliográficas) Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2015). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. La educación es de todos*. Mineducación. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-116042_archivo_pdf1.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2015). *Derechos Básicos de Aprendizaje Lenguaje*. Colombia aprende la red del conocimiento. https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_Lenguaje-min.pdf

Nombre del Investigador: Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay, Sulay Quistanchala.



Universidad Mariana
Facultad de Educación
Programa de Licenciatura en Educación básica Primaria
Diario de Campo

Proyecto: Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga Municipio de Pupiales.

Diario de Campo	
Institución	
Objetivo y categoría observación	Objetivo: Implementar la estrategia neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga. Categoría: <ul style="list-style-type: none">• El nivel de desempeño de la creatividad• Estrategia neurodidáctica y aprendizaje significativo• Evaluación del nivel de desempeño de la creatividad
Fecha	3 de noviembre de 2023
Lugar	Pupiales Sede Niño Jesús de Praga.
Tema de clase	El semáforo de las emociones
Descripción de la Población	12 niños y 9 niñas un de total 21 estudiantes.

Descripción de las actividades **Inicio.** Para empezar de manera divertida se emplea la dinámica “Role playing” más conocida como juego de roles, para integrar a los niños y después se procede a indagar sus conocimientos previos.

Desarrollo. Para colocar en práctica la temática, se aplica un juego en el que se trabaja en equipo, de la siguiente manera:

Con una canción se hace una hilera y los niños empiezan a bailar, pasando por un obstáculo donde el participante que quede atrapado en él, será el que por medio de gestos les dará pistas a sus compañeros para que ellos descubran como se siente para después indicar su estado emocional en el semáforo de las emociones, el cual se lo emplea como una herramienta significativa para que los niños expresen sus sentimientos y emociones dentro y fuera del salón de clases, esta actividad sirve para estimular a los estudiantes y también para estar informados de como los tratan en sus hogares, como se sienten en el colegio y con las personas que los rodean ya que es un canal de información.

Final. Como cierre de las actividades los estudiantes pasan al tablero con una emoción que se les entrego expresando en el semáforo como se siente y explicando el porqué de la emoción escogida.

Reflexión Pedagógica	<p>Las actividades propuestas en la planeación abordan aspectos importantes del desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo habilidades lingüísticas, creatividad, expresión oral y artística la dinámica y participación busca estimular la creatividad y la expresión de los estudiantes a través de diferentes actividades lúdicas y artísticas. A continuación, se presentan algunas reflexiones pedagógicas sobre cada fase de la planeación:</p> <p>En la dinámica “Role playing”.Es una forma lúdica para comenzar una clase ,ya que por medio del juego se puede interactuar con los estudiantes , porque que al hacer el sorteo de fichas para los diferentes roles o situaciones los niños se emocionan, ellos se concentran mucho y son ágiles al tener que hacer el pase de la pelota que se la emplea como recurso para jugar también al tingo tango que es un juego que se lo utiliza para sortear las fichas y saber qué persona es la que va a salir a participar escogiendo la acción .Además esta dinámica fomenta la creatividad ya que al practicar el juego de roles los estudiantes deben actuar e interactuar con sus compañeros dejando a un lado la vergüenza y la timidez para que al utilizar el lenguaje mudo que es el lenguaje de señas, los demás compañeros puedan identificar qué palabra o qué rol está desempeñando el compañero que está al frente del tablero.</p> <p>Es muy útil esta aplicación ya que es una dinámica que hace que se emplee mucho la participación activa puesto que hasta el más tímido de la clase participa, es decir que en este juego de roles todos los participantes van a participar y ninguno va a quedar por fuera aplicando los valores y el trabajo en equipo.</p>
-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fundamentación teórica (fuentes bibliográficas) Vygotsky, L. (1932). *Las emociones y su desarrollo en la edad infantil*. En L. Vygotsky, *Obras Escogidas*. Tomo II. (pp. 403-424). Editorial Antonio Machado.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2015). *Lineamientos curriculares en educación artística. La educación es de todos*.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf

Nombre del investigador: Sadali Abigail Chamorro Caicedo, Leidy Vanessa Chilanguay, Sulay Quistanchala.

Anexo F. Taller evaluativo

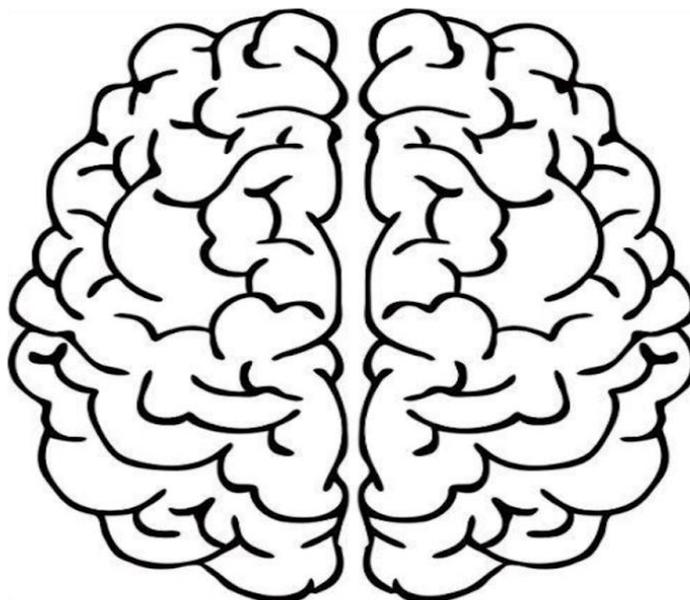
	UNIVERSIDAD MARIANA FACULTAD EDUCACIÓN	Investigadores	
		Sadali Chamorro, Chilanguay, Quistanchala	Abigail Vanessa Sulay

Objetivo: Desarrollo de la creatividad con estimulación neurodidáctica para mejorar el aprendizaje significativo en estudiantes de grado 2 de la Institución Educativa de Comercio- sede Niño Jesús de Praga Municipio de Pupiales

FORMATO DE TALLER DE EVALUACIÓN “EXPLORANDO NUESTRO MUNDO CREATIVO”

Fecha: _____
Horas: _____
Lugar: _____

1. Coloreo con crayones el cerebro y de acuerdo a lo aprendido en clases escribe cuáles son las funciones de los hemisferios cerebrales derecho y hemisferio izquierdo.



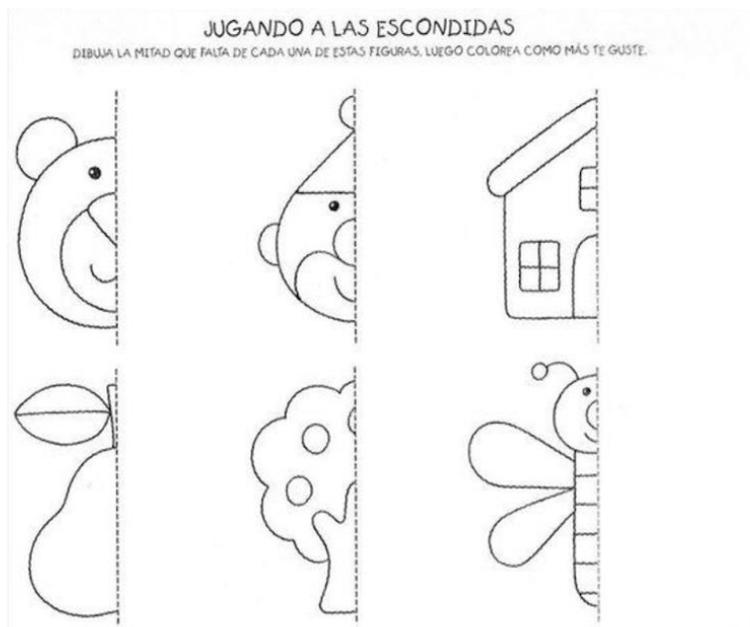
2. Elabora un cuento corto con la siguiente información.

Título: _____



3. Para el juego de lluvia de ideas de palabras elige una palabra simple para poder iniciar primero se les pide a los estudiantes que elijan uno de los siguientes temas presentados como lo es animales salvajes, acuáticos, domésticos, medios de transporte, frutas, figuras geométricas, países, ciudades, emociones, comida entre otros.

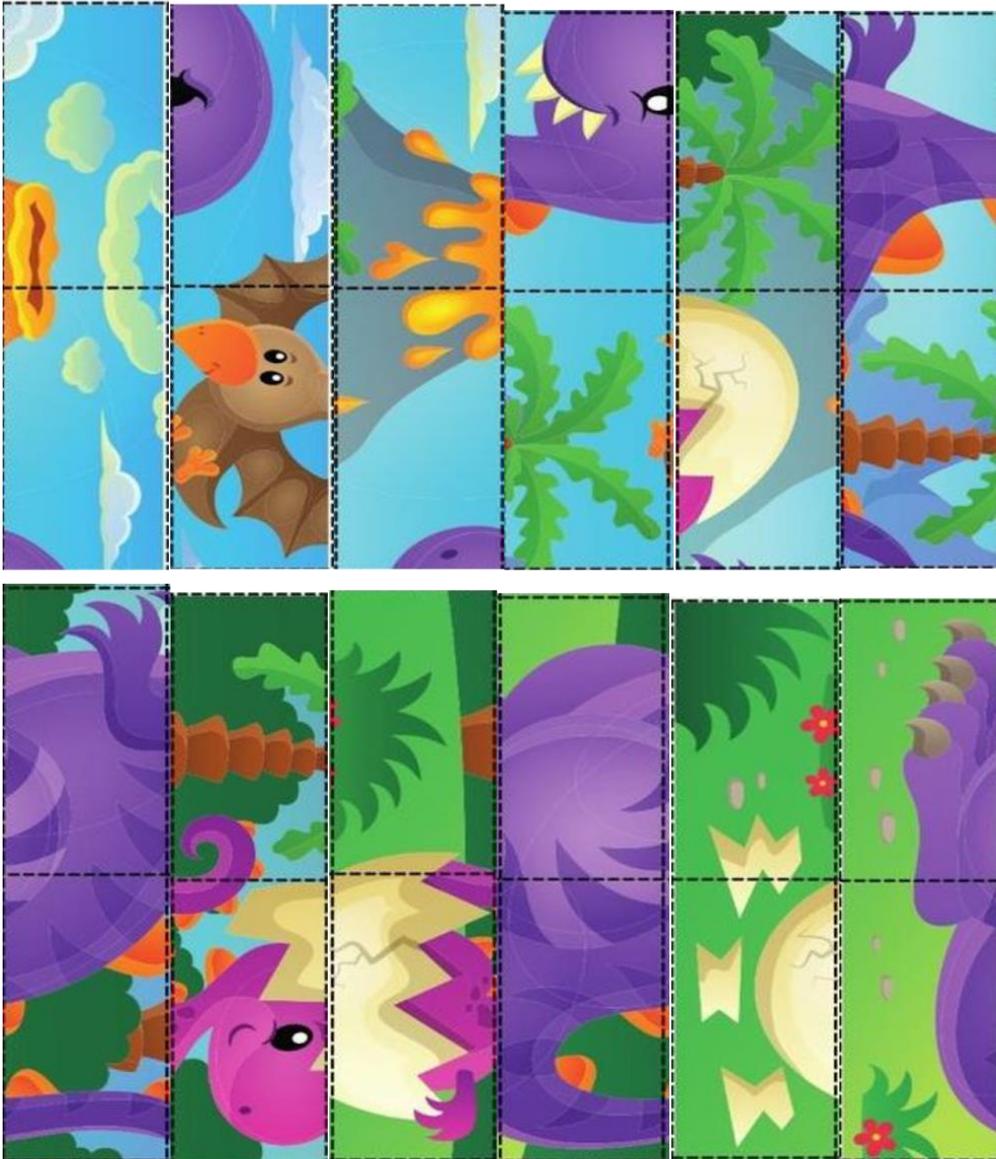
4. Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.



5. Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.



6. Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.



7. Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ellas.

Encuentra cada emoción en la sopa de letras.

				
contento	alegre	feliz	triste	deprimido
	A R R E P E N T I D O T A G C O N T E N T O T R V A F U E G O Ñ F E L I G A B R L A L E G R E S D U D U U P D E E N F T N A L O R S A O D N R E U G F L Ñ R T B V O F R A R A D O A I R L A E U E A D E Á S I D A E Ñ N R D L L O C O E O D D T T E G Á I Ñ I P S E O O É C C D O L Z R D N N E N I T I D O N I O F O T A D O L D P O M Z E Ñ E I O E S F O O I J R A N A D E N O J A D O M A S D M O S T A D O S O L O R M O S			
acelerado				enojado
				
aburrido				enfurecido
				
tenso				frustrado
				
culpable				enfermo
				
orgullosa	agradecido	avergonzado	arrepentido	

LIVWORKSHEETS

Anexo G. Triangulación de diarios pedagógicos

Diario1	Diario 2	Diario3	Diario 4	Diario 5
<p>En esta unidad, los estudiantes explorarán la creación de combinaciones de colores armoniosas y contrastantes en sus creaciones artísticas, desarrollando su sentido estético y creativo. Los estudiantes investigarán sobre la teoría del color y la relación cromática, creando un círculo cromático.</p> <p>Resumen: Los estudiantes aprenderán sobre la teoría del color y cómo combinar colores de manera armoniosa.</p>	<p>En esta unidad, los estudiantes explorarán de cómo expresar emociones y sensaciones a través del uso del color en sus propias obras de arte. Los estudiantes investigarán la relación entre colores y emociones, creando un cuadro con la paleta de colores que asocian con diferentes sentimientos. Se discutirán en clase elecciones de colores de cada estudiante y cómo pueden influir</p>	<p>Esta unidad se enfocará a explorar analizar diferentes estilos artísticos a lo largo de la historia, centrándose en el uso del color y las formas como elementos clave en la expresión artística. De tal manera que los estudiantes por medio de sus propias creaciones vayan identificando cómo el uso del color y la luz define este estilo artístico. Se destacarán las características distintivas del</p>	<p>En esta unidad, los estudiantes explorarán la relación entre música y creatividad, utilizando diferentes elementos musicales para inspirar la creación artística. Se estudiarán obras de compositores clásicos y contemporáneos, identificando cómo la música puede influir en la expresión artística y la creatividad. Los estudiantes crearán obras de arte inspiradas en piezas musicales específicas, utilizando diferentes técnicas</p>	<p>Esta unidad se centrará en la exploración de la creatividad a través de actividades deportivas creativas. Los estudiantes participarán en una gincana deportiva donde resolverán desafíos físicos mientras fomentan la cooperación y la creatividad. Se analizará cómo el ejercicio físico influye en la capacidad creativa y el rendimiento académico de los estudiantes.</p>

en la percepción impresionismo y y materiales para
emocional de la inspiración representar las
una obra de arte. emociones y
Los estudiantes sensaciones
seleccionarán evocadas por la
una emoción o música.
sensación para
representar en
una obra de arte.
utilizando
colores
específicos

Anexo H. Resultados del taller

Estudiante	Preguntas	Alto 4.0- 5.0	Medio 3.0-3.9	Bajo 1.0- 2.9
1.Cadena Cortes Gabriel Alejandro	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.9		
	2.Elabora un cuento corto.	4.9		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.5		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.4		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.8		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colorea cada una de ella.	4- 9		
Total		4.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
2.Caicedo Cuaran Juan José.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.9		
	2.Elabora un cuento corto.	4.8		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.9		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.4		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.5		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		

	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.9		
Total		4.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
3.Chavez Inchuchala Edwar Sebastián.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.0		
	2.Elabora un cuento corto.		3.8	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.2		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.		3.6	
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4,0		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.		3.9	
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.		3.9	
Total		4.0		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
4.Cuaran Cepeda Laura Julieth	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.9		
	2.Elabora un cuento corto.	4.8		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.6		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.4		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.5		

	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.4		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
5.Cuchala Ríos Yair Camilo.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.0		
	2.Elabora un cuento corto.		3.8	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.0		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.2		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.		3.9	
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.		3.8	
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.0		
Total		4.0		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
6.Estrada Sosa Sheric Lisbeth.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.8		
	2.Elabora un cuento corto.	4.3		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.4		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.6		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.8		

	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.9		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
7.Inchuchala Lucero Valeria Elizabeth.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.9		
	2.Elabora un cuento corto.	4.7		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.6		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.9		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.8		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.6		
Total		4.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
8.Medina Pérez Samuel.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.8		
	2.Elabora un cuento corto.	4.8		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.9		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.6		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.5		

	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.4		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes coloreas colorea cada una de ella.	4.3		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
9.Meneses Arévalo Daniela Estefanía	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.		3.8	
	2.Elabora un cuento corto		3.7	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.		3.8	
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.		3.9	
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.0		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.2		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes coloreas colorea cada una de ella.		3.8	
Total		3.8		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
10.Montilla Ojeda Sarita Sofia.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.7		
	2.Elabora un cuento corto.	4.7		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.4		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.6		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.8		

	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.9		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes coloreas colorea cada una de ella.	4.9		
Total		4.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
11.Moran Zambrano Laura Estefanía.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.8		
	2.Elabora un cuento corto	4.9		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.7		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.9		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.8		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.5		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes coloreas colorea cada una de ella.	4.4		
Total		4.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
12.Moreno Ayala Valery Samantha	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.8		
	2.Elabora un cuento corto.	4.7		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.9		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.6		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.7		

	6. Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.4		
	7. Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.3		
Total				
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
13. Pascual Nastar Yina Gisell.	1. Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.9		
	2. Elabora un cuento corto.	4.8		
	3. juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.6		
	4. Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.4		
	5. Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.7		
	6. Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.4		
	7. Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.3		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
14. Potosí Guerra Carol Jasmín.	1. Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.5		
	2. Elabora un cuento corto.		3.9	
	3. juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.		3.8	
	4. Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.		3.6	

	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.		3.3	
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.0		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.		3.9	
Total		3.9		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
15.Rios Chachinoy Yeferson Danilo	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.7		
	2.Elabora un cuento corto.	4.4		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.7		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.8		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.9		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.4		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.5		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
16.Salazar Potosí Yinneth Sofia	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.		3.8	
	2.Elabora un cuento corto.		3.9	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.		3.8	
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.0		

	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.		3.9	
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.		3.8	
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.0		
Total		3.8		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
17.Vaca Pinchao Harvey Jair	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.0		
	2.Elabora un cuento corto.		3.8	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.		3.7	
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.		3.5	
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.2		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.		3.8	
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.		3.7	
Total		3.7		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
17.Vaca Pinchao Harvey Jair	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.6		
	2.Elabora un cuento corto.	4.8		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.8		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.7		

	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.5		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.9		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.4		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
18.Villota Vilchaez Sara Abigail	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.8		
	2.Elabora un cuento corto.	4.7		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.6		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.9		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.4		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.7		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.2		
Total		4.6		
Estudiante	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
19.Vivas Eduardo	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.		3.8	
	2.Elabora un cuento corto.		3.9	
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.		3.7	
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.		3.6	

	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.		3.9	
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.		3.8	
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.		3.7	
Total		3.7		
Estudiantes	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
20.Zurata Coral Martin Giancarlo	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.5		
	2.Elabora un cuento corto.	4.9		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.8		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.7		
	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.6		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.9		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.8		
Total		4.7		
Estudiantes	Preguntas	Alto	Medio	Bajo
21.Zuñiga Bastidas Andrés.	1.Coloreo el cerebro y escribe cuáles son las funciones de los hemisferios derecho e izquierdo.	4.5		
	2.Elabora un cuento corto.	4.9		
	3.juego de lluvia de ideas de palabras. Elige una palabra y completa la lotería.	4.7		
	4.Dibuja la mitad que falta de cada una de las siguientes figuras, luego colorea como a ti te guste.	4.8		

	5.Decora el siguiente dibujo de manera creativa utilizando algodón de colores.	4.6		
	6.Recorta, arma y pega el siguiente rompecabezas de manera correcta.	4.9		
	7.Encuentra en la sopa de letras cada emoción y con diferentes colores colorea cada una de ella.	4.8		
Total		4.7		



Anexo I. Cronograma

Actividades		Año 2023						
		Trimestre 1		Trimestre 2		Trimestre 3		
Agosto		Septiembr e	Octubre	Noviembr e	Febrer o	Marz o	Abri l	May o
fase	1: <i>o</i> ¹ a revisión de	9 al 15 de agosto						
Diagnóstico	Diseño	23 al 30 de agosto						
	2 instrumento	validación de del 30 al 7 de septiembre						
	3 instrumentos	análisis y discusión de (8 al 29 de septiembre)						
	4 resultados.	Diseño de la propuesta: 14 al 18 de agosto						
6	Neurodidáctica.	Revisión documental:						
7	Referentes							

			28 al 4 de septiembre
fase Ilustración	2	Diseño de prototipo: Taller 8 didáctico/guía	14 al 18 de septiembre
		Evaluación del prototipo: Observación participante/Diario 9 de campo	9 al 16 de octubre
	10	Implementación de la propuesta: Estudiantes	23 al 27 de octubre
	11	Validación de la propuesta: Guía	27 al 30 noviembre
	12	Análisis y discusión de resultados	24 al 8 de octubre
fase 3	13	revisión documental	10 al 16 de agosto

Valoración		
	Criterios de evaluación: taller de evaluación	16 al 22 de agosto
14		
15	Construcción rubrica: criterios de evaluación	24 al 31 de agosto
16	Aplicación taller evaluativo: Guía de aprendizaje	4 al 6 de septiembre
17	Retroalimentación	7 al 12 de septiembre
18	Evaluación sumativa/evaluati va	13 al 20 de septiembre
19	Análisis y discusión de datos	23 al 29 de octubre