



Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico

Didactic strategies to strengthen creative thinking in the classroom. A meta-analytic study

Estratégias didáticas para fortalecer o pensamento criativo em sala de aula. Um estudo meta-analítico

Cecilia Delgado¹

Universidad César Vallejo, Chiclayo – Lambayeque, Perú

 <https://orcid.org/0000-0003-1521-3175>

DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>

Recibido 21/08/2021/ Aceptado 12/11/2021

ARTÍCULO DE REVISIÓN

PALABRAS CLAVE

Pensamiento creativo, estrategias, creatividad, educación.

RESUMEN. El pensamiento creativo es un talento que poseemos todos los seres humanos, sin embargo, algunos lo ejercitamos más que otros. Desde el punto de vista educativo, este tipo de pensamiento puede ser fortalecido a través de diversos medios. El objetivo de esta investigación fue analizar los conceptos básicos del pensamiento creativo, su importancia y las estrategias didácticas más relevantes utilizadas en el aula para su efectividad. Para ello, se realizó un estudio descriptivo-analítico, revisando diversa literatura científica en revistas indexadas. Se obtuvo información valiosa de 54 artículos científicos, accediendo a diversas fuentes, bases de datos y repositorios como Ebsco, Researchgate, Google scholar, Pro Quest, Scopus, Dialnet y Eric. Los resultados muestran que existen diversas estrategias que se trabajan en el aula que fortalecen y desarrollan el pensamiento creativo. Se concluye que el pensamiento creativo se puede desarrollar desde los primeros niveles de educación básica con actividades motivadoras y significativas para los estudiantes.

KEYWORDS

Creative thinking, strategies, creativity, education.

ABSTRACT. Creative thinking is a talent that all human beings possess; however, some exercise it more than others. From an educational point of view, this type of thinking can be strengthened through various means. The objective of this research was to analyze the basic concepts of creative thinking, their importance, and the most relevant didactic strategies used in the classroom for their effectiveness. For this, a descriptive-analytical study was carried out, reviewing diverse scientific literature in indexed journals. As a result, valuable information was obtained from 54 scientific articles, accessing various sources, databases, and repositories such as Ebsco, Researchgate, Google scholar, Pro-Quest, Scopus, Dialnet, and Eric. The results show that various strategies are worked on in the classroom that strengthens and develop creative thinking. It is concluded that creative thinking can be created from the first levels of primary education with motivating and meaningful activities for students.

¹ Correspondencia: dorrillomc@ucvvirtual.edu.pe



PALAVRAS-CHAVE

Pensamento criativo, estratégias, criatividade, educação.

RESUMO. O pensamento criativo é um talento que todos os seres humanos possuem, no entanto, alguns de nós o exercem mais do que outros. Do ponto de vista educacional, esse tipo de pensamento pode ser fortalecido por diversos meios. O objetivo desta pesquisa foi analisar os conceitos básicos do pensamento criativo, sua importância e as estratégias de ensino mais relevantes utilizadas em sala de aula para sua eficácia. Para isso, foi realizado um estudo descritivo-analítico, com revisão da literatura científica diversa em periódicos indexados. Informações valiosas foram obtidas de 54 artigos científicos, acessando várias fontes, bancos de dados e repositórios como Ebsco, Researchgate, Google scholar, Pro Quest, Scopus, Dialnet e Eric. Os resultados mostram que existem várias estratégias trabalhadas em sala de aula que fortalecem e desenvolvem o pensamento criativo. Conclui-se que o pensamento criativo pode ser desenvolvido desde os primeiros níveis da educação básica com atividades motivadoras e significativas para os alunos.

1. INTRODUCCIÓN

Durante muchas décadas, investigadores y pedagogos han puesto su mirada en el pensamiento creativo, considerado una de las habilidades del siglo XXI. Sin embargo, en educación los programas y políticas educativas actuales no vislumbran aún el valor esencial de la creatividad en la formación personal del ser humano. Pensar de manera creativa se relaciona estrechamente con la capacidad de crear, idear algo nuevo apartándose de las conductas habituales. Consiste en utilizar la razón y la pasión a la vez, para percibir nuestra realidad de otra forma, estrenando ideas, costumbres y diversas formas de ser y hacer la vida. La creatividad nos brinda la luz que necesitamos para rescatar la curiosidad y el asombro que se nos han opacado por realizar acciones rutinarias (Summo et al., 2016).

La forma más eficaz para que los profesores estimulen el pensamiento creativo en su práctica pedagógica es siendo creativos ellos mismos. Por lo tanto, se convierte en un reto el diseñar sus clases orientadas a brindar la oportunidad a sus estudiantes de que contribuyan con ideas originales, se expresen con libertad y confianza, aprovechen el error cognitivo para transformarlo en oportunidad de aprendizaje, invitándolos a investigar y ofreciéndoles situaciones problemáticas que promuevan pensar en varias soluciones y propiciar una motivación adecuada (Zambrano, 2019).

La creatividad es considerada como un proceso dinámico, entendido como una forma de cambio en el ser humano, el motor del desarrollo personal y por ende el punto clave para el adelanto de toda una cultura. Existen factores intervinientes de la creatividad que se relacionan a la habilidad individual de cada persona como son los cognitivos (captación de la información y su relación con la realidad), los afectivos (generan el potencial creativo) y ambientales (condiciones climáticas asociadas al potencial creativo personal). Estos factores deben estar presentes en la práctica pedagógica de los maestros (Hurtado et al., 2018; Lorenzo, 2020).

La agenda del objetivo del desarrollo sostenible 20-30, se plantea como meta 4.4. “Garantizar habilidades relevantes para el mundo laboral”. Considera la importancia de adquirir capacidades para el desempeño laboral tales como: resolución de problemas, el pensar crítica y creativamente, trabajo colaborativo, habilidades comunicativas y resolución de conflictos (UNESCO, 2017). Por lo tanto, el pensamiento creativo es una capacidad de mucha trascendencia que debe ser abordada en todos los niveles educativos.

Finlandia, es uno de los primeros países con el mejor desempeño en el ranking del Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA), en su política educativa se considera de mucha importancia el desarrollo de

habilidades futuras en los estudiantes como el pensamiento crítico, la creatividad, el espíritu empresarial y el uso de la tecnología e inteligencia artificial (N. García, 2020; Uriarte, 2018). Por consiguiente, desarrollar el pensamiento creativo en nuestras aulas es muy significativo y para ello debemos aplicar diversas estrategias que nos conlleven a promover la creatividad de los estudiantes. Se busca hacer cambios contundentes notorios, no sólo en el ámbito escolar sino también para construir un mundo mejor.

Es posible potenciar la creatividad mediante prácticas educativas, utilizando estrategias didácticas novedosas, dejando fluir la curiosidad, haciendo lo que nos apasiona y enfocándose a realizar actividades que permitan imaginar consecuencias de los problemas y experimentar el proceso de solución a partir de varios puntos de vista (Maggio, 2018).

En este sentido, el presente trabajo planteó como objetivo analizar los conceptos básicos del pensamiento creativo, su importancia además de las estrategias didácticas más relevantes que permitirán desarrollar este tipo de pensamiento. Asimismo, se presentan definiciones de diversos autores y un conjunto de estrategias que orientarán a los docentes en el trabajo pedagógico y así fortalecer la creatividad de los estudiantes de manera motivadora y significativa.

2. MÉTODO

La investigación fue de tipo descriptivo-analítico, donde se revisaron diversas fuentes de información y bases de datos como Ebsco, Pro Quest, Scopus y Eric, Dialnet, Science direct, Researchgate, Google Scholar. Se realizó una adecuada búsqueda de información referente al pensamiento creativo, la creatividad, su importancia y las estrategias didácticas más importantes para el fortalecimiento de este tipo de pensamiento.

Para los criterios de exclusión se consideró la duplicidad y la información desactualizada y para los criterios de inclusión se tomó en cuenta el título del artículo, resumen, método utilizado considerando como objeto de estudio estudiantes de todos los niveles de educación.

Tabla 1:

Matriz de sistematización de información

Universo	Ejes	Subejos
Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico.	Breve revisión de los conceptos de estrategias didácticas y pensamiento creativo. Beneficios/importancia del desarrollo del pensamiento creativo en el aula.	Definición de las estrategias didácticas. Definición del pensamiento creativo. Desarrollo personal. Adaptación al trabajo colaborativo. Transformación de nuestro entorno. Innovación de ideas. Toma de decisiones adecuadas.

Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula.	El juego pedagógico. El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). La Robótica Educativa. El Brainstorming. Los mapas mentales. El Drama Creativo. Uso de la Plataforma Moodle.
--	---

3. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la búsqueda documental, los mismos que darán soporte teórico y científico a este estudio.

3.1. Pensamiento creativo

De Bono (2016) considera al pensamiento creativo como una habilidad posible de aprender, al igual que las matemáticas o la música, desterrando la idea de que la creatividad es tarea solo de personas talentosas o con cierto grado de locura. La creatividad nos permite ser proactivos y buscar nuevas alternativas ante determinadas situaciones que van más allá de las ya conocidas, por lo tanto, es necesaria e imprescindible en nuestras vidas. El pensamiento creativo es la capacidad innata que tiene todo ser humano de resolver problemas, tomar adecuadas decisiones, entender que ante una dificultad no sólo existe una posible solución sino muchas. Sin embargo, debido al sistema educativo vamos perdiendo esta capacidad a medida que crecemos. Fomentar el pensamiento creativo en los niños es guiarlos a ser más autónomos, más resilientes y mejores líderes para nuestra sociedad, tarea que empieza en el hogar y continúa en la escuela (Pérez, 2017).

Dogan et al. (2020) definen al pensamiento creativo como una habilidad en las personas, que es posible desarrollar mediante el proceso educativo contando con el material adecuado. Además de ser la clave para la adaptación a diversos contextos y para dar solución a problemas o conflictos de toda índole en especial los relacionados con la ciencia y la tecnología. Se toma en cuenta también que las sociedades del conocimiento actuales nos retan a fortalecer diversas habilidades del siglo XXI, entre las cuales el pensamiento crítico y creativo son considerados de gran relevancia por la mayoría de expertos e investigadores en educación.

Para Delgado (2021) el pensamiento creativo es la capacidad de innovar ideas y soluciones a circunstancias difíciles que se nos presenta en la cotidianidad que aparentemente están resueltas. Por lo tanto, debemos desarrollar la creatividad y generar mejores ideas que nos servirán no sólo en el campo educativo sino también en la vida diaria, es decir una manera de afrontar la realidad de manera genuina y flexible.

El pensamiento creativo también llamado innovador es aquel que nos conduce a nuevos descubrimientos, puntos de vista novedosos a matices genuinos, a formas de pensar totalmente nuevas con respecto a percibir las cosas que nos sucedan. Existen productos obvios de este tipo de pensamiento como la música, la danza, el teatro, la literatura, los inventos entre otras innovaciones cómo también hay los menos obvios como el formular una interrogante que oriente a buscar soluciones diversas y nos llevan a ver el mundo que nos rodea de manera creativa y distinta (Facione, 2007).

Se concibe al pensamiento creativo como un importante elemento cognitivo de la creatividad en los seres humanos, cuyo desarrollo permitirá dar solución a diferentes problemas que se nos presente en la vida diaria (Salamanca & Badilla, 2021). Fortalecer este tipo de pensamiento hoy en día se convierte en un reto docente que nos orienta hacia una educación de calidad, donde es muy importante no sólo cuánto uno sabe o conoce, sino también si piensa y actúa de manera creativa.

3.2. Importancia del Pensamiento Creativo

El pensamiento creativo es una pieza clave muy importante para desarrollo personal y profesional de todas las personas, debido a que la creatividad permite adquirir nuevos conocimientos, diversas formas de aprender y revelar nuevas experiencias. La creatividad está presente en todo momento de la vida humana, en las actividades que realiza, en su proceso de aprendizaje y en la generación de nuevos conocimientos o inventos científicos (Ferreira et al., 2020).

El pensamiento creativo constituye un elemento de mucha importancia en la formación de los estudiantes, debido a que a través de éste adquieren la capacidad de hacer frente a diversos escenarios que demandan generar alternativas de solución, expresar ideas nuevas, facilidad para adaptarse al trabajo colaborativo, toma de decisiones, producción de conocimientos, las mismas que determinan el progreso de una nación, enfrentando las diversas situaciones de un mundo globalizado y en permanente cambio (Chaverraz & Gil, 2017).

Partiendo de la comprensión de la importancia del desarrollo del pensamiento creativo, tenemos individualmente la libertad de crear situaciones nuevas, tener una mente abierta con respecto a ver la vida de diferentes maneras, a ver más allá de lo que simplemente podemos observar, de transformar a nuestro modo lo que ya está establecido en incluir en todas nuestras acciones la creatividad. Sólo si actuamos con autonomía, libertad y creatividad, podremos cambiar el mundo en que vivimos (Cevallos, 2016).

PISA en 2021 conceptualiza el pensamiento creativo como una competencia que desarrolla la generación, evaluación y mejora de ideas, que brindarán soluciones genuinas y efectivas, así como logros en conocimiento e imaginación de impacto. Por tal motivo el pensamiento creativo será considerado como una competencia innovadora en la evaluación PISA 2022, además de la competencia matemática, comprensión lectora y científica como materias principal y secundarias respectivamente (La razón, 2020).

Está comprobado científicamente que la creatividad, entendida como un talento de innovar, imaginar, transformar situaciones cotidianas y científicas; puede desarrollarse desde los primeros años de vida. En tal caso es necesario promover en nosotros mismos el desarrollo del pensamiento creativo, que nos imponga a razonar en novedosas maneras de efectuar por cuenta propia acciones progresistas, transformando el planteamiento y la praxis.

En consecuencia, es fundamental que a partir de los inicios de la existencia no se restrinja este talento imaginativo, donde forman parte los progenitores y los primordiales educadores ya que son ellos quienes son los que inician la enseñanza. El desarrollo del pensamiento creativo es primordial y tendría que ser aceptado



como un instrumento importante en la educación y la formación, para lo cual debería ser incluido prioritariamente en el currículo educativo actual (Cevallos, 2016).

3.3. Definición de estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son consideradas procedimientos y acciones, mediante las cuales los docentes esbozan y aplican sus sesiones de enseñanza – aprendizaje, utilizando diversos métodos y técnicas, con la finalidad de llevar a cabo el proceso educativo donde los estudiantes deberán desarrollar capacidades y competencias hacia el logro de sus aprendizajes (Hernández & Guaraté, 2019).

Las estrategias didácticas se definen como el conjunto de acciones orientadoras, amplias y generales, que los docentes contextualizan, especifican y adaptan a su labor pedagógica, con el propósito de lograr metas educativas propuestas con el fin de producir nuevos y mejores conocimientos en sus estudiantes (Martínez et al., 2019).

Se denomina estrategias didácticas al conjunto de procedimientos y recursos que son utilizados de manera reflexiva, flexible e intencional por el agente de enseñanza para cumplir los objetivos propuestos en un determinado contexto de enseñanza aprendizaje donde se ponen en práctica. Se dividen en dos grandes grupos: estrategias de enseñanza, que son utilizadas por el docente con el fin de promover el aprendizaje significativo y estrategias de aprendizaje, que son utilizadas por los estudiantes para reconocer y aplicar información obtenida (Flores et al., 2017).

Las estrategias didácticas son aquellas que establecen una relación dialógica, constante y triangular entre docentes, estudiantes y metodologías, para lograr ciertos aprendizajes, a pesar que los educandos no tengan conocimiento de qué metodología esté utilizando el maestro para tal fin. El docente debe dar respuesta de manera reflexiva a la pregunta ¿Para qué estoy educando?, la respuesta a esta pregunta debe orientar los constantes ajustes metodológicos para lograr aprendizajes significativos y formar estudiantes autónomos que se desempeñen de manera eficaz dentro de la sociedad (Reynosa et al., 2020).

3.4. Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo

Estrategia 1

El juego pedagógico

El juego es considerado como una valiosa estrategia para desarrollar el pensamiento creativo, debido a que permite a los niños expresar al máximo su imaginación y fantasía, iniciando de esta manera su deseo de crear y descubrir el entorno que lo rodea y la iniciativa de imaginar situaciones nuevas. Además contribuye de manera muy significativa al desarrollo motriz, social y cognitivo de los estudiantes formando parte esencial de la creatividad (Albornoz, 2019).

Los orígenes del juego se remontan a los albores de la humanidad donde Platón y Aristóteles le otorgaban gran importancia y recomendaban que se les dotara a los niños de diversos juguetes para formar su mente. En el siglo XIX aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego, posteriormente se considera al juego como

un elemento muy valioso, una gran oportunidad de aprendizaje y desarrollo de la creatividad. Desde una mirada pedagógica, el juego aborda diversas dimensiones del ser humano: corporal, emocional y racional, lo que permite estimular aspectos de adaptación social, liberación y transformación de culturas Piaget, Vigotski y Brunner (citado por Mota, 2018; Tamayo & Restrepo, 2017).

Dentro de las características más importante del juego está el desarrollo de competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Contribuye a desarrollar la capacidad de autoafirmación y liderazgo, desarrolla su creatividad al tener que afrontar situaciones nuevas, expresa sus emociones fortaleciendo su creatividad, imaginación y curiosidad (Quicios, 2017; Unicef, 2018). Por lo tanto, es crucial que el maestro en la estrategia del juego pedagógico tenga en cuenta: su rol orientador, el diseño del espacio, los materiales a usar, el manejo del tiempo y su actitud discreta y observadora.

Estrategia 2

El aprendizaje basado en problemas (ABP)

El aprendizaje basado en problemas (ABP) es considerado una estrategia didáctica muy importante en materia de desarrollo del pensamiento creativo. Fue diseñado en 1969 por el Dr. Howard Barrows como método de aprendizaje, en el campo de la medicina cuyo punto de partida era usar problemas, posteriormente se aplica al sector educativo.

Consiste en plantear diversos problemas relacionados con las áreas de estudio, los mismos que se serán solucionados por los alumnos. Permite producir aprendizaje significativo y conocimientos nuevos. A través del ABP los estudiantes participan activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando posibles soluciones a la problemática abordada de forma creativa (Ortiz, 2020; Reinoso, 2018).

El ABP, desarrolla contenidos de concepto, de procedimiento y de actitud, mediante el trabajo colaborativo. Es aplicable a distintas áreas del conocimiento, en especial en educación superior, siendo escasa su aplicación en primaria y secundaria. El docente cumple el rol de mediador, permitiendo mayor aproximación docente – estudiante. Su principal característica es contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y creativo. La investigación además del intercambio de experiencias entre estudiantes, da paso a oportunidades que permiten vencer obstáculos que se manifiesten en esta sociedad en constante transformación (Borochovicus & Martins, 2021; Escalona & Perez, 2019).

Estrategia 3

La Robótica Educativa

Es otra estrategia que ha sido incluida en los planes de estudio de diversos países del mundo, por su efectividad en el desarrollo del pensamiento lógico, capacidad de abstracción, resolución de problemas y el pensamiento creativo. Surge en 1960 gracias a Seymour Papert, quien era un científico y profesor del Instituto Tecnológico de Massachusetts y propuso construir dispositivos tecnológicos para que los niños interactúen y programen determinadas acciones (Peralta, 2015).

A través de la integración de la robótica en la práctica pedagógica, los estudiantes expresan su imaginación mediante el uso de prototipos que demuestran su originalidad, factibilidad y aplicabilidad en situaciones de su contexto. Favorece enormemente al trabajo en equipo y colaboración además de insertar a los estudiantes en la sociedad digital de una manera práctica. Esta estrategia consiste en dotar a los estudiantes de diversos materiales didácticos con piezas mecánicas, componentes electrónicos y sujetadores, que al ser conectados con herramientas tecnológicas van a dar como resultado la creación de prototipos programables a fin de resolver un problema propuesto (Astupiña, 2018; Ripani, 2017).

Estrategia 4

El Brainstorming

Brainstorming término en inglés traducido como “lluvia de ideas” es considerado como una estrategia didáctica que potencia el pensamiento creativo y la innovación, inicialmente se utilizaba en el mundo empresarial, en la actualidad se aplica también al campo de la educación.

Fue propuesta por el publicista Alex Osborn en 1954, convirtiéndose en un teórico de la creatividad. Se caracteriza por constituir grupos de trabajo y permitir generar ideas nuevas de manera espontánea frente a una interrogante o tema determinado, explorando alternativas y creando diversas posibilidades u opciones (Legaz et al., 2017; Olivier, 2020).

La estrategia consta en reunir varios grupos de 6 a 12 integrantes, establecer las reglas, escoger un líder o coordinador por grupo quien se encarga de presentar el tema de manera clara y breve, en un tiempo de 10 a 12 minutos. Los grupos aportan la mayor cantidad de ideas posible y todas son tomadas en cuenta. Finalmente se exponen las ideas, se analizan y se socializan (preferentemente hacerlo al siguiente día). El producto de esta estrategia es la resolución de problemas a través del planteamiento de varias soluciones.

El Brainstorming se apoya en 4 principios fundamentales la libertad de pensamiento, evitar el examen crítico anticipado, a más cantidad de ideas es mejor, hacer el factor multiplicador (Fernandez, 2017).

Para Pomar (2018) “con una lluvia de ideas puedes romper las barreras del pensamiento habitual y producir una cascada de originalidad que se retroalimenta positivamente” (p.16). Por consiguiente, se considera al Brainstorming como una estrategia excelente para fortalecer la creatividad en nuestros estudiantes.

Estrategia 5

Los mapas mentales

Los mapas mentales constituyen otra de las estrategias que fortalecen el pensamiento creativo. Se desarrolló hacia los años 1970 por el psicólogo británico Tony Buzan. Su importancia radica en que permite organizar proyectos, estimular la creatividad, desinhibe la expresión escrita y facilita el intercambio de ideas. Es la chispa que enciende la creatividad, además de estimular la motivación para alcanzar metas y crear, organizando nuestro pensamiento. Se lo conoce como la forma del cerebro pensante permitiendo la organización de información de manera creciente y ordenada, dejando que la mente actúe con completa libertad (Ramos, 2003).

Para elaborar mapas mentales se deben tener en cuenta siete pasos: 1) Nos ubicamos al centro de la hoja. 2) Dibujamos una imagen que simbolice la idea principal del tema. 3) Usar muchos colores. 4) Dibujamos ramas o líneas desde la imagen central hacia afuera. 5) Trazamos líneas curvas para atraer la atención. 6) Escribimos palabras claves por línea. 7) Utilizamos imágenes que representen lo que escribimos en las líneas. Cabe mencionar que en la actualidad con el avance de la tecnología los mapas mentales también se pueden diseñar utilizando diversas apps tales como: Go conqr, Canva, Coogle, MinMapFre, Mindmeister (Colegio Indoamericano, 2021; Ripani, 2017).

La elaboración de mapas mentales en la escuela, desbloquea la creatividad, es altamente efectiva porque permite generar nuevas ideas estimulando la creatividad e innovación. Entre los beneficios que nos proporciona esta estrategia tenemos que: fomentan la creatividad, aumentan nuestra capacidad de análisis, permite enriquecer nuestra comunicación, permite jerarquizar y organizar la información (Peshev, 2020; Universia, 2018).

Estrategia 6

El Drama Creativo

Originario de Grecia, donde se realizaban diversas representaciones rindiendo culto a sus dioses. Actualmente por su gran efectividad en desarrollar la creatividad, es utilizada por muchos docentes en el aula. Esta estrategia es una representación espontánea, con la finalidad de despertar en sus estudiantes la creatividad e imaginación. Su naturaleza es simbólica y cambia la realidad para construir un espacio imaginario, cuyo objetivo comunicativo se evidencia con la expresión oral y corporal. El drama creativo se lleva a cabo en cinco fases: preparación, representación, innovación, desglose y conclusión. Por lo general se representan temas de la sociedad, su historia y sus costumbres, convirtiéndose en espejo de su sociedad, generando una mejor comprensión del ser humano, sus comportamientos y su cultura (J. García et al., 2017).

Dentro de las características más resaltantes de esta estrategia tenemos que permite al estudiante conocer sus capacidades, sus habilidades y relacionarlas con su contexto, desarrolla la creatividad por ser una actividad espontánea, tiene como objetivo que los estudiantes tomen conciencia de los elementos del esquema dramático tales como personajes, conflicto, desenlace, diálogos, entonación, vestuario, contexto. Permite la liberación corporal y emotiva, donde tomará decisiones acertadas como deberían ser las situaciones reales (Bustos & Panata, 2016; Navarro, 2007).

Estrategia 7

Uso de la Plataforma Moodle

En los últimos años hemos vivido grandes transformaciones en la sociedad, una de ellas es el avance de la tecnología, que marca un precedente para las futuras generaciones. Estos cambios impulsan a la necesidad de obtener nuevas formas de enseñanza y de aprendizaje. La tendencia en la actualidad es implementar el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle), en español entorno de aprendizaje dinámico modular orientado a objeto es una estrategia muy significativa para fortalecer el pensamiento creativo, debido a que está diseñado bajo un enfoque constructivista - social. Entre sus características más importantes tenemos: es de acceso libre, fortalece el autoaprendizaje, promueve el trabajo colaborativo, genera un ambiente motivador y participativo, genera nuevos escenarios de comunicación y podemos usarla en 120 idiomas. Por tal motivo es la plataforma utilizada por 240 países del mundo y 200 millones de usuarios (Maliza et al., 2020; Ojeda & Yaurelys, 2018).

Esta plataforma virtual fue creada en el año 2002 por el pedagogo e informático australiano Martín Dougiamas, quien estudió el constructivismo social en línea. El uso de esta plataforma es una estrategia fundamental en la educación debido a que facilita alternativas variadas como: foros, salas de reuniones, chat, tareas, glosario, wikis. Además, plataforma permite al docente realizar actividades de refuerzo utilizando recursos personalizado entre ellos: talleres, archivos, etiquetas beneficios que nos acercan más los estudiantes (Avello et al., 2017; Lomeña, 2020).

4. DISCUSIÓN

Flores et al. (2017) y Ramírez (2005) consideran a las estrategias didácticas como el conjunto de actividades, procedimientos y recursos utilizados por el docente de manera reflexiva y flexible, a fin de promover aprendizajes significativos en sus estudiantes y orientar de manera intencional el procesamiento de nuevos conocimientos. Se puede afirmar entonces que desarrollar el pensamiento creativo desde el aula implica la necesidad de planificar las sesiones de aprendizaje tomando en cuenta las estrategias didácticas más pertinentes y motivadoras que despierten en el estudiante las ganas de aprender algo nuevo y fortalezcan las capacidades creativas, logrando que éstos se adapten fácilmente a los cambios, lo que permitirá además que los estudiantes eleven su autoestima y autonomía.

El desarrollo adecuado del pensamiento creativo desde la niñez es importante, debido a que consiste en adquirir nuevas ideas y conceptos, para hacer frente a una necesidad o conflicto. Como indican Chaverraz y Gil (2017) orientar a los estudiantes hacia el fortalecimiento de este pensamiento permite fortalecer su autonomía, así como su capacidad de liderazgo y empatía, porque un ser humano que acepta que las dificultades pueden ser afrontadas de diferentes maneras, será capaz de escuchar y aceptar las opiniones e ideas de los demás. Idea compartida con Cevallos (2016) quien afirma que la importancia de desarrollar el pensamiento creativo radica en que permite el crecimiento personal, conlleva a tener mejores estados de ánimo, ayuda además a desarrollar la imaginación, así como la creación de ideas novedosas para determinadas situaciones y así mejorar nuestras relaciones familiares, sociales y profesionales.

Las estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo están orientadas a un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. Entre las estrategias más importantes, destaca “el juego pedagógico” como una actividad fundamental, que aborda diferentes dimensiones del ser humano tanto en el campo racional y emocional, permitiendo estimular las capacidades de los estudiantes (Albornoz, 2019). Por otra parte, se considera también al ABP, donde los estudiantes dan solución a diversos problemas, dando pase a un aprendizaje significativo (Ortiz, 2020).

De lo analizado se infiere que tanto el juego como el ABP son indispensables en el fortalecimiento del pensamiento creativo, de manera similar recientemente han tomado fuerza las estrategias relacionadas con la tecnología, tales como: la robótica educativa y el uso de la plataforma Moodle, investigaciones actuales consideran que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son elementos imprescindibles para que los estudiantes piensen, investiguen, innoven, creen y adquieran nuevos conocimientos, aprovechando además que los estudiantes son considerados nativos digitales (Maliza et al., 2020; Peralta, 2015).

En la misma línea de investigación se puede mencionar una estrategia relacionada con el arte como es “el drama creativo”, que por su naturaleza de improvisación y espontaneidad invita al autoanálisis, descubrimiento y mejora la capacidad de expresión de los estudiantes, por lo tanto brinda una gran oportunidad para desarrollar el pensamiento creativo (J. García et al., 2017). El uso de este recurso es muy limitado, en la mayoría de los colegios solo es aplicable en los actos conmemorativos del calendario escolar. Sería conveniente poner énfasis en su aplicación puesto que permite desarrollar la capacidad de expresión y comunicación de los estudiantes, apela además a su imaginación y capacidad de invención (Lanza, 2012).

Las estrategias relacionadas con la participación creativa de los estudiantes como “Brainstorming” y “los mapas mentales” permiten resolver conflictos y hallar soluciones a través de la lluvia de ideas. Son importantes para desarrollar la creatividad y organizar los pensamientos de manera práctica (Fernandez, 2017; Ramos, 2003).

La investigación presentada es novedosa en el ámbito educativo, porque plantea diversas estrategias para fortalecer el pensamiento creativo, teniendo en cuenta las experiencias realizadas a nivel internacional, latinoamericano y local. Asimismo, se explicó de forma sencilla la importancia de este tipo de pensamiento para orientar a los estudiantes. Sin embargo, se presentaron algunas dificultades como la limitada información habilitada, así como el costo de revisión de algunos libros y artículos de valiosa información.

5. CONCLUSIONES

Después de haber hecho la revisión documental de diversos artículos relacionados al desarrollo del pensamiento creativo, su importancia y las estrategias que se deben emplear para fortalecerlo, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

El pensamiento creativo es la capacidad de crear nuevas ideas, tener una mente abierta, encontrar múltiples soluciones a una problemática, es de gran utilidad no sólo para mejorar nuestro desempeño en el contexto escolar sino también en la vida diaria tratando de percibir el mundo con una visión creadora.

La importancia del pensamiento creativo radica en que nos permite adaptarnos de la mejor manera a la sociedad, nos inspira y brinda la oportunidad de experimentar, tomar decisiones acertadas y hallar diversas soluciones creativas que permitirán nuestro desarrollo personal, social, profesional y laboral

Los docentes nos encontramos ante el gran desafío de cambiar nuestra práctica pedagógica, implementando estrategias didácticas novedosas tales como: el juego pedagógico, el aprendizaje basado en problemas, la robótica educativa, el Brainstorming, los mapas mentales, el drama creativo y el uso de la plataforma Moodle,

las mismas que han sido aplicadas en diferentes contextos, obteniendo óptimos resultados en el fortalecimiento del pensamiento creativo. Por lo tanto, se recomienda innovar nuestra práctica pedagógica utilizando las estrategias sugeridas.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Astupiña, T. (2018). *Robotica y Desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes de la Institución Educativa 22533 Antonia Moreno de Caceres Ica* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1671>
- Avello, R., Rodríguez, R., & Osmani, J. (2017). Una experiencia con Moodle y herramientas Web 2.0 en el postgrado. *Universidad y Sociedad*, 8(4). <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/459>
- Borochovcicius, E., & Martins, E. (2021). Aprendizagem baseada em problemas: Uma experiência no ensino fundamental. *Educação em Revista*, 37. <https://doi.org/10.1590/0102-469820706>
- Bustos, M., & Panata, D. (2016). *La dramatización como estrategia didáctica para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de la escuela República de Colombia del cantón Saquisilí* [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23218>
- Cevallos, D. (2016). La importancia del pensamiento creativo. *Illari*, 1, 43-45. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/333>
- Chaverraz, D., & Gil, C. (2017). Creative thinking skills associated to the writing of multimodal texts. An instrument for its assessment in primary school. *Revista Folios*, 45, 3-15. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/8663>
- Colegio Indoamericano. (2021). *5 apps para hacer mapas mentales*. <https://blog.indo.edu.mx/apps-para-mapas-mentales>
- De Bono, E. (2016). *El pensamiento creativo El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Paidós. http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo_De-Bono.pdf
- Delgado, J. (2021). *¿Qué es el pensamiento creativo? ¡Atrévete a pensar fuera del molde!* crehana. <https://www.crehana.com/cl/blog/marketing-digital/que-es-el-pensamiento-creativo/>
- Dogan, N., Manassero, M., & Vázquez, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *Tecné, episteme y ddaxis: TED*, 48, 163-180. <https://doi.org/10.17227/ted.num48-10926>
- Escalona, L., & Perez, S. (2019). Alternativa didáctica para estimular el pensamiento creativo de los profesores y estudiantes. *Revista archivo médico de Camagüey*, 23(1), 75-84. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1025-02552019000100075&lng=es&nrm=iso
- Facione, P. (2007). *Pensamiento Crítico: ¿qué es y por qué es importante?* eduteka. <http://www.eduteka.org/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.php>
- Fernandez, F. (2017). *Qué es y Cómo Practicar Bien el BrainStorming*. Lectura ágil. <https://lecturaagil.com/brainstorming/>
- Ferreira, H., Sañudo, L., Martínez, J., Morales, L., López, S., Bruzzo, C., Civarolo, M., Pérez, M., Marcucci, M., Bossio, A., Chiodi, G., Gueta, L., Vega, V., González, M., Abad, E., Sartor, I., & Rabbia, H. (2020). *Miradas y voces de la Investigación Educativa II: Curriculum y Diversidad. Innovación educativa con miras a la justicia social. Aportes desde la investigación educativa*. <http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/2495/>
- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., & Díaz, C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Unidad de investigación y desarrollo docente.
- García, J., Parada, N., & Ossa, A. (2017). El drama creativo una herramienta para la formación cognitiva, afectiva, social y académica de estudiantes y docentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(2), 839-859. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1520430082016>
- García, N. (2020). *Finlandia: el país donde los alumnos adquieren las mejores habilidades para el futuro*. el economista. <https://www.economista.es/economista/noticias/10328439/01/20/Finlandia-El-pais-donde-los->

- alumnos-adquieren-las-mejores-habilidades-para-el-futuro.html
- Hernández, C., & Guaraté, A. (2019). Modelos didácticos para situaciones y contextos de aprendizaje. En *Tendencias Pedagógicas* (p. 188). Narcea.
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Forgiony, J. (2018). Las estrategias de aprendizaje y la creatividad: una relación que favorece el procesamiento de la información. *Revista Espacios*, 39(17), 12. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n17/a18v39n17p12.pdf>
- La razón. (2020). *¿Qué es el informe Pisa?* <https://www.larazon.es/sociedad/20201103/i65jfkn5bc35ougaeyvavqxam.html>
- Lanza, D. (2012). Estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en educación primaria. *V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4640391.pdf>
- Legaz, I., Gutiérrez, L., & Luna, A. (2017). Brainstorming como recurso docente para desarrollar competencia investigadora. *Journal of Internet Cataloging*, 5(2), 1-14. https://doi.org/10.1300/J141v05n02_01
- Lomeña, A. (2020). *Con todos ustedes, el creador de Moodle*. huffpost. https://www.huffingtonpost.es/entry/con-todos-ustedes-el-creador-de-moodle_es_5f11b378c5b6d14c33666ae9
- Lorenzo, N. (2020). *El pensamiento creativo: La creatividad generadora de la transformadora*. Atesora group. <https://www.atesoragroup.com/recursos/blog/pensamiento-creativo-la-creatividad-generadora-de-transformacion/>
- Maggio, M. (2018). Habilidades del siglo XXI: cuando el futuro es hoy. En *Panorama portal a la educación*. Fundación Santillana. <https://panorama.oei.org.ar/habilidades-del-siglo-xxi-cuando-el-futuro-es-hoy/>
- Maliza, W., Medina, A., Vera, G., & Castro, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista Ciencia e Investigación*, 5, 632-652. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1027>
- Martínez, M., Rocha, J., & Rosales, K. (2019). *Incidencias de las nuevas estrategias didácticas en la asignatura de matemática, con estudiantes de séptimo grado de secundaria en el turno matutino del Instituto Nacional de Oriente localizado en el Municipio de Granada, departamento de Granada durante e* [Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/12557/>
- Mota, N. (2018). El juego vocal en la educación infantil y primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, 31, 59. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Navarro, R. (2007). Drama, creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional. *Cuestiones Pedagógicas*, 161-172. http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/10_drama_creatividad.pdf
- Ojeda, N., & Yaurelys, P. (2018). Cibercreatividad: un té, un tú y un nosotros. *Revista de Investigación*, 42(94). <https://www.redalyc.org/journal/3761/376160142003/html>
- Olivier, E. (2020). *Brainsterming: Concepto y beneficios*. <https://www.genwords.com/blog/brainstorming>
- Ortiz, M. (2020). Un acercamiento a la historia del aprendizaje basado en problemas en el contexto global. *Sathiri - sembrador*, 15(2), 118-152. <https://doi.org/10.32645/13906925.984>
- Peralta, G. (2015). *Robótica educativa: Una estrategia en el desarrollo de la creatividad y las capacidades en educación en tecnología*. <https://www.ilae.edu.co/web/libros-html/libro-253/index.html>
- Pérez, N. (2017). *Por qué es importante el pensamiento creativo*. Estilo de vida. <https://hellocreatividad.com/por-que-es-importante-el-pensamiento-creativo/>
- Peshev, M. (2020). *11 Strategies to Improve Your Creative Thinking Skills*. The missing piece. <https://mariopeshev.com/creative-thinking-skills-strategies/>
- Pomar, P. (2018). *Cómo hacer Brainstorming y no morir en el invento* (Thinkernau). Independently published.
- Quicios, B. (2017). *La importancia del juego en la escuela*. guía infantil. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>
- Ramírez, A. (2005). Reseña de "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" de Frida Díaz Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas. *Tiempo de educar*, 6(12), 397-403. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31161208.pdf>
- Ramos, M. (2003). Desarrollo de la creatividad y mapas mentales. *Revista ciencias de la educación*, 2(22), 79-102. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a3n22/22-5.pdf>
- Reinoso, V. (2018). El aprendizaje basado en problemas como estrategia para promover la creatividad en la educación. *Polo del Conocimiento*, 3(10). <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.734>
- Reynosa, E., Serrano, E., Ortega, A., Navarro, O., Cruz, J., & Salazar, E. (2020). Estrategias didácticas para

- investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259
- Ripani, M. (2017). *Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica*. Ministerio de Educación. <http://cosechador.siu.edu.ar/bdu3/Record/BNMBDIG--000227460>
- Salamanca, I., & Badilla, M. (2021). From computational thinking to creative thinking: an analysis of their relationship in high school students. *Icono*, 19(2). <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1653>
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez, B. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación superior*, 7(18). <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2016.18.177>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4016>
- UNESCO. (2017). *Desglosar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación 2030, guía*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246300_spa
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universia. (2018). *Los beneficios de los mapas mentales*. Orientación. <https://orientacion.universia.edu.pe/infodetail/consejos-tecnoversia/orientacion/los-beneficios-de-los-mapas-mentales-4176.html>
- Uriarte, Y. (2018). Modelo tridimensional psicosocio-cultural para desarrollar la creatividad en educación primaria. *Revista de Investigación y Cultura*, 7(1), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6317319>
- Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 15(67), 355-359. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/970>

Agradecimientos / Acknowledgments:

Expreso mi agradecimiento a los docentes del programa de Doctorado en Educación de la Unidad de posgrado de la Universidad César Vallejo. Perú.

Conflicto de intereses / Competing interests:

La autora declara que no incurre en conflictos de intereses.

Rol de los autores / Authors Roles:

No aplica.

Fuentes de financiamiento / Funding:

La autora declara que no recibió un fondo específico para esta investigación.

Aspectos éticos / legales; Ethics / legals:

La autora declara no haber incurrido en aspectos antiéticos, ni haber omitido aspectos legales en la realización de la investigación.