



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Dificultad en el desarrollo de la creatividad por el mal uso de la tecnología en educación primaria.

PRESENTADO POR LA BACHILLER

Griselda Isabel Quiroz Calderón

(ORCID: 0000-0001-9787-8650)

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO(A)**

En educación primaria

ASESOR

Mg. Manuel Antonio Hernández Félix

(ORCID: 0000-0002-4952-6105)

LIMA-PERÚ

2022

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a mis padres Miguel y Elena, a mi esposo Augusto y a mis hijos Luhanna y Miguel por ser la razón de mi vida, mi inspiración y motivación en cada meta trazada y por quienes día a día me esfuerzo para ser su mejor ejemplo.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme bienestar y permitirme lograr mis metas, a mis docentes de UAP por su apoyo y aportes en la elaboración de mi trabajo de suficiencia profesional, a mi familia quien siempre me motivo a seguir adelante y a la I.E.P “MI PRIMER PASO” por permitirme realizar mi trabajo de investigación en sus instalaciones.

RESUMEN

En el presente trabajo tiene como tema a desarrollar: Dificultad en el desarrollo de la creatividad por el mal uso de la tecnología en educación primaria.

Su objetivo es analizar por qué la creatividad en los niños está siendo perjudicada por el mal uso de diversas tecnologías y a su vez observar de qué manera se puede mejorar los hábitos en el uso de tecnologías.

El presente trabajo arriba las siguientes conclusiones: Los niños se han visto perjudicados por un mal uso de celulares, tabletas, computadoras porque desde muy pequeños se les brinda estas herramientas para intentar de mantenerlos “tranquilos”, creando así, estudiantes mucho más sedentarios. Por otro lado, se pudo analizar que los hábitos en el uso de tecnologías se pueden mejorar de diversas formas, como por ejemplo creando interés en programas educativos que ayuden a un mejor aprendizaje, a repasar algún tema. Así mismo, los estudiantes pueden expresarse mediante su corporalidad.

Palabras clave: Creatividad, tecnología

INDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
CAPITULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA.....	1
1.1 Aspecto general del tema.....	1
1.1.1 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.1.2 Antecedentes.....	2
1.1.3 Contextualización del tema.....	3
1.1.4 Descripción general del tema.....	3
1.2 Justificación del tema.....	3
1.2.1 Justificación teórica.....	3
1.2.2 Justificación práctica.....	3
1.2.3 Justificación social.....	4
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	5
2.1 Bases teóricas del tema.....	5
2.1.1 La creatividad.....	5
2.1.2 Tecnología.....	6
2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema.....	7
2.3 Glosario.....	10
CREATIVIDAD.....	10
TECNOLOGÍA:.....	10
ESTUDIANTES:.....	10
IMAGINACION.....	11
INNOVACION EDUCATIVA:.....	11
EDUCACION.....	11
CAPITULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	12
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....	12
3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia.....	15
CONCLUSIONES.....	16

Conclusión 1	16
Conclusión 2.....	16
RECOMENDACIONES.....	17
Recomendación 1.....	17
Recomendación 2.....	17
REFERENCIAS	18
ANEXOS.....	20
Anexo1: PERÍODO1.....	20
Anexo 2: PERIODO 2.....	21
Anexo 3: PERIODO 03.....	23
Anexo 4: CREATIVIDAD	26
Anexo 5: TECNOLOGÍA.....	28

INTRODUCCIÓN

Por medio del Trabajo de Suficiencia Profesional se presenta el tema: Dificultad en el desarrollo de la creatividad por mal uso de tecnologías en educación primaria de la Institución Educativa Mi Primer Paso del Distrito de Breña, Lima.

Este trabajo tiene como propósito: Observar por qué la creatividad en los niños está siendo perjudicada por el mal uso de diversas tecnologías. Analizar de qué manera se puede mejorar los hábitos en el uso de tecnologías. Teniendo en cuenta que la creatividad es de importancia desde la niñez para poder asumir retos y encontrar soluciones para la mejora de nuestra vida y entorno social.

La estructura del presente trabajo es: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema. Capítulo II: Bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema y Glosario. Capítulo III: conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1 Aspecto general del tema

1.1.1 Descripción de la realidad problemática

La Red de Ciudades Creativas de la UNESCO (2004) promueve la cooperación entre ciudades que identifiquen la creatividad como factor estratégico de desarrollo urbano sostenible. Son 180 ciudades que trabajan juntas hacia un objetivo común: posicionar la creatividad en el centro de su plan de desarrollo local y cooperar activamente a nivel internacional en la materia. Estas ciudades se comprometen a compartir sus buenas prácticas y a desarrollar vínculos que asocien a los sectores público y privado y a la sociedad civil para:

- Reforzar la creación, la producción, la distribución y la difusión de actividades, bienes y servicios culturales.
- Integrar plenamente la cultura y la creatividad en sus planes de desarrollo sostenible.

La Red cubre siete ámbitos creativos: artesanía y artes populares, artes digitales, cine, diseño, gastronomía, literatura y música.

La educación en nuestro Perú siempre está dispuesto a afrontar los cambios y actualizaciones dejando un poco de lado la enseñanza tradicional y adoptando nuevas formas. La pandemia del COVID 19 nos hizo utilizar nuevas tecnologías y comunicaciones para brindarles a los estudiantes herramientas para aprender desde sus hogares.

En el retorno a las aulas se observa que, los estudiantes de primaria están dejando de explorar su creatividad.

El alumnado usa diversas tecnologías como por ejemplo los celulares, las tabletas para sus actividades escolares, pero a su vez de juegos, redes sociales y actividades que no favorecen al desarrollo de su creatividad e innovación. El mal uso de estas tecnologías incita a la agresión y bullying entre compañeros y amigos.

Por lo tanto, el presente trabajo es de vital importancia porque nos ayudará a mejorar el desarrollo de creatividad en los alumnos mediante diversas técnicas y a su vez, fomentará el uso de TIC para actividades productivas y de apoyo.

1.1.2 Antecedentes

A continuación, se presentan diferentes investigaciones desde el campo internacional y nacional relacionadas con La creatividad como categoría principal del presente trabajo de suficiencia profesional.

Centeno y Porras. (2003), En su Tesis; “El uso de Materiales de Desecho y su influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños del 4° Grado de Educación Primaria del C.E. N° 36010 – Huancavelica” cuyo objetivo es determinar cómo influye el uso de desechos en el material educativo, llegan a las siguientes conclusiones: La creatividad de los estudiantes se logra desarrollar en un lugar donde existe libertad, mucha confianza y donde sea flexible de pensamiento”. “El contacto con los materiales de desecho mediante las actividades significativas facilita el desarrollo creativo en niños y niñas y a su vez se logra desarrollar el pensamiento crítico de los mismos”.

Navarro (2008), en su tesis: “Mejora de la creatividad en el aula de primaria” (España – Murcia, 2008, Pág. 161 y 163) cuyo objetivo es comprobar hasta qué punto se puede controlar la creatividad de un ser humano. Se concluyó que: se tiene en cuenta que la creatividad no es innata, que se requiere de los aprendizajes y las experiencias para

desarrollarse. También se concluye que, para que la enseñanza pueda cumplir el objetivo de desarrollarla, han de darse determinados requisitos con el docente, el aprendiz y el clima del aula o institución educativa.

1.1.3 Contextualización del tema

En el presente trabajo de suficiencia profesional se ha realizado en la Institución educativa particular “Mi primer paso” que está situada en Jirón Pedro Ruiz Gallo 378 en el distrito de Breña en la localidad de Lima, con código modular 1490879. La institución colinda con dos domicilios a sus extremos. Cuenta con 107 estudiantes (51 niñas y 56 niños) ,10 aulas de las cuales: 3 son de inicial, 6 de primaria y 1 de cómputo; tiene un solo turno por la mañana, además se cuenta con 11 docentes, 3 auxiliares. La plana directiva lo conforman una directora, un promotor y 2 secretarías.

1.1.4 Descripción general del tema

A partir de la temática en el presente trabajo decimos que la creatividad es una capacidad que tenemos los seres humanos de poder crear, es dejar fluir la imaginación creando cosas innovadoras para poder tener un mejor aprendizaje es importante poder emplear las TIC que son los medios que nos ayudan a comunicarnos como por ejemplo celulares, Tablet, computadoras, pero el que nos ha impactado más sin duda es el internet.

De esta manera estaremos con la temática que vamos a desarrollar.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

El trabajo de suficiencia profesional se justifica teóricamente para mejorar los nuevos conocimientos de la creatividad de los estudiantes y maestros.

1.2.2 Justificación práctica

Con el presente trabajo de suficiencia profesional se verán favorecidos los niños del nivel primario ya que mejorarán el desarrollo de su creatividad. A su

vez, a los docentes les va a servir para mejorar las técnicas de trabajo, podrán ser más didácticos brindando así una mejor enseñanza.

1.2.3 Justificación social

El trabajo de suficiencia profesional favorecerá a los estudiantes de primaria que comprenden a 107 niños(as), a la plana docente de la I.E.P “Mi Primer Paso”, la UGEL 03 y al Ministerio de Educación.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema

2.1.1 La creatividad

La primera teoría de Vygotsky (1990) cuentan el inicio y desarrollo desde el punto de vista psicológico de la creatividad, en el que la imaginación en donde la estructura tiene componentes reales y mucho depende de las experiencias previas, mientras mejor o mayor sea la experiencia, mayor será la imaginación, de ahí sale el resultado que los niños tienen menos imaginación que los adultos ya que es menor la experiencia previa o las vivencias que tienen. Ahí sale la conclusión que nos indica que para que el niño tenga bases más sólidas, debe de tener mayor experiencia, dejarlo que viva situaciones, que vea o que escuche para que pueda tener una mente más creativa y obtenga una mejor asimilación y mejor actividad de imaginación.(p. 40).

Continuando con la revisión obtuvimos de enciclopedias y diccionarios, que en la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano. (1998), nos da por concepto de creativa: “Es la capacidad para crear que existe de forma potencial en toda persona, de todas las edades” (p. 779-780). Mientras que en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana. (1995), Se indica que el concepto de creatividad denota innovación valiosa y de reciente creación”. (pp. 333-334)

Finalmente, Guilford, el padre de creatividad. (1950). Nos narra en una Conferencia “CREATIVITY” En la asociación americana de psicología que “La creatividad es un instrumento de trabajo que está relacionado con la capacidad de la mente y capacidades superiores del hombre”

También se clasifican los 5 tipos de creatividad que son las siguientes:

- a) C. MIMETICA: Es la que nos ayuda a imitar ideas.

- b) C. INTUITIVA: Es con la que podemos generar ideas sin tener que analizarlas.
- c) C. NARRATIVA: Es la que nos da la posibilidad de narrar o contar alguna historia, cuento y atraer la atención de un público.
- d) C. ANALÓGICA: Es con la cual podemos crear o adoptar ideas innovadoras.
- e) C. BISOCIATIVA: Es con la que asociamos ideas o conceptos utilizando el razonamiento de forma rápida.

2.1.2 Tecnología

Hoy en día, autores como Serrano Sánchez (2016) aseguran que la tecnología educativa es una disciplina que se encarga del estudio de los medios, de materiales, portales web y diversas plataformas tecnológicas que se encuentran al servicio de los procesos de aprendizaje; en este campo se hallan los recursos aplicados cuyos fines son formativos y de instrucciones los cuales son diseñados para dar respuesta a las necesidades y dudas de quienes lo usan. Diversos autores coinciden en el estudio del uso de las TIC'S en el PEA (tanto en contextos formales como no formales), así como el impacto de las diversas tecnologías en el mundo educativo en general. Alegan que todo radica en un enfoque socio sistémico, donde ésta siempre analiza procesos mediados con y desde una perspectiva holística e integradora. (p. 31-40).

Por su parte, Area Moreira (2009) señala que la tecnología educativa es un campo de estudio que se encarga de abordar los recursos instruccionales y audio-visuales; por esta razón ,las herramientas tecnológicas se ha multiplicado exponencialmente (actividades digitales de aprendizaje, portafolios, elaboración de blogs, entre otros), las cuales han sido diseñadas para agilizar los entornos escolares y promover la adquisición de nuevas competencias. Por lo tanto, se logra diferenciar, pues las Tecnologías de Información y Comunicación solo agrupan aquellos recursos relacionados con los medios de comunicación como el cine, televisión, radio, internet que son de uso para transmitir contenido de valor educativo en una población de participantes o en una sociedad. (p. 31-40)

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo desarrolla una serie de periodos y momentos que nos ayudarán a mejorar los aprendizajes y la creatividad en nuestros estudiantes dejando de lado el uso inadecuado de los dispositivos y aportando mejores momentos en el colegio y en sus hogares.

PERIODO 01	22 DE NOVIEMBRE (60minutos)
CURSO	EDUCACIÓN FÍSICA (1er a 6to de primaria)
MOMENTO DE INICIO	<p>Los alumnos llegan al campo deportivo, saludan y dejan la bebida que llevan.</p> <p>Posteriormente juegan y se desplazan a lo largo de todo el campo mientras esperan que lleguen los demás compañeros, (cabe resaltar que van los alumnos de 1er grado hasta los de 6to de primaria)</p>
MOMENTO DE ESTADÍA	<p>Se realiza un breve calentamiento, una pequeña competencia entre aulas de acuerdo a sus respectivos grados y edades. Luego, se realiza una pequeña dinámica llamada “FORMAS” en donde todos los alumnos se mezclan y forman grupos de 4 fomentando así la integración entre compañeros, el respeto, la empatía, entre otros.</p> <p>La dinámica consiste en que cada grupo deberá realizar con sus cuerpos la forma que indique fomentando la creatividad, como por ejemplo; un caballo, una casa, una forma geométrica.</p> <p>En un inicio se observa cierta dificultad para realizar lo solicitado, pero poco a poco van dando ideas entre el grupo, teniendo en cuenta el tamaño, la flexibilidad y la creatividad de cada participante.</p>
MOMENTO DE FINALIZACIÓN	Se pide que realicen una última forma libre, una vez realizado deberán indicar que figura hicieron, por qué y para que nos sirve. Luego, se les da 15 minutos de juego

	<p>libre antes de regresar al colegio a seguir con sus actividades escolares.</p> <p>Los alumnos se retiraron contentos y pidiendo que a la próxima clase se vuelva a realizar la dinámica ya que les gusto compartir con compañeros de distintos grados y utilizar todo su cuerpo para formar figuras. Al finalizar, deben de llegar al colegio y realizar el aseo correspondiente.</p>
--	--

PERIODO 02	24 DE Noviembre (60 minutos)
CURSO	COMPUTACION (1ero, 2do, 3ro y 4to de primaria)
MOMENTO DE INICIO	Al hablar de tecnología, los estudiantes inmediatamente hablan de videojuegos de poco aporte a sus vidas. Para ellos todo está relacionado a Hackers, FreeFire, Minecraft, etc.
MOMENTO DE ESTADÍA	Nos dirigimos al taller de computación en donde estuvimos trabajando el programa de PAINT y sus diversas funciones, se les pide que cierren los ojitos y empiezo a narrarles una situación, luego de eso se les solicita que usen su creatividad para realizar un dibujo a libre elección de lo narrado en donde se utilicen figuras geométricas y den una solución a la situación contada.
MOMENTO DE FINALIZACIÓN	Cada alumno nos explica sus dibujos, Porque lo dibujo y la relación del final ola solución con su dibujo.

PERIODO 03	29 DE Noviembre (60 minutos)
CURSO	COMPUTACION (5to y 6to de primaria)
MOMENTO DE INICIO	Se conversa con los alumnos acerca de la creatividad y se les pide sus opiniones sobre las nuevas tecnologías, se les da diversas situaciones para que propongan soluciones de forma creativa fomentando así la reflexión sobre el uso de las tecnologías, las ventajas y desventajas sobre su uso.
MOMENTO DE ESTADÍA	Nos dirigimos al taller de cómputo y se les pide que realicen un mapa conceptual en sus cuadernos y posteriormente en WORD de lo conversado en clase.
MOMENTO DE FINALIZACIÓN	Se revisa sus trabajos y se aprecia el buen uso de las herramientas que Word ofrece, haciéndoles hincapié que las tecnologías y sus programas nos ayudan de forma positiva a realizar trabajos y si realizamos un buen mapa, “siendo creativos” nos brindara una forma más fácil y rápida para estudiar.

PERIODO 04	02 de Diciembre
TALLER	PADRES DE FAMILIA /COLEGAS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA (45 Minutos)

MOMENTO DE INICIO	Se les da la bienvenida y se les comenta para qué es esta charla.
MOMENTO DE ESTADÍA	Se les comenta lo observado, se les brinda recomendaciones de cómo trabajar en casa para mejorar la creatividad en sus hijos, las ventajas y desventajas del uso de tecnologías, se les pregunta si hay dudas o situaciones en las que podamos trabajar en conjunto y ayudarlos.
MOMENTO DE FINALIZACIÓN	Se les agradece la preocupación por sus hijos y por haber asistido a esta charla esperando haber podido resolver dudas y trabajar en equipo junto a los alumnos.

2.3 Glosario

CREATIVIDAD:

López y Resio. (1998), “La creatividad es una forma que tiene la mente para poder procesar datos o información, mediante las situaciones, ideas con cierta originalidad; es así como la mente quiere impactar o variar alguna realidad del ser humano”.

TECNOLOGÍA:

UNESCO. (1984), define la Tecnología Educativa como el “modo de percibir, adaptar y valorar el conjunto de PEA teniendo en cuenta los recursos técnicos y humanos, con el objetivo de obtener una más efectiva educación (pp. 43-44)”.

ESTUDIANTES:

Vygotsky, el socio-constructivismo promueve la impresión del estudiante como alguien activo y de mucho potencial para un buen PEA, pero debe de ser formado mediante experiencias de aprendizaje que ayuden la interacción social.

IMAGINACION:

Es la capacidad de crear una imagen en la mente de algo que no está percibido por los sentidos, la mente logra construir escenas, objetos o eventos que no son reales o que no están presentes en dicho momento.

INNOVACION EDUCATIVA:

Carbonell. (2002). Define la innovación educativa como un conjunto de ideas, transformaciones y planteamientos por las cuales se tratan de incluir y realizar cambios en las prácticas pedagógicas actuales.

EDUCACION:

Vygotsky nos indica que la educación es contextualizada como un desarrollo del niño. La educación es la propiedad de procesos naturales en el desarrollo. La educación no sólo impacta sobre procesos del desarrollo, también reestructura todas las funciones de la conducta"

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

La creatividad está siendo afectada por las tecnologías ya que no se le da un buen uso, los estudiantes no van más allá de los videojuegos, redes sociales, por su parte los padres de familia y maestros no están aportando, ni llevando un control sobre los niños, no hay un filtro, ni un tiempo límite para el uso de éstos. La pandemia del Covid 19 trajo consigo ventajas y desventajas. Con el uso de estos dispositivos se vio también mucha ansiedad producto de que los niños no podían salir y su medio de distracción eran estos aparatos.

Hemos podido observar que los estudiantes tienen un conocimiento muy básico sobre diversos programas que realmente aporten y ayuden a que ellos puedan tener un mejor aprendizaje o métodos para que de una forma creativa y organizada puedan estudiar.

En este trabajo de investigación se trabajó con Periodos y momentos para las sesiones de aprendizaje, en las cuales se presentaron estrategias para favorecer un mejor aprendizaje.

APORTE TEÓRICO PARA LA ENSEÑANZA

DINÁMICA 01: “FORMAS”

La dinámica consiste en que cada grupo deberá realizar con sus cuerpos la forma que se indique fomentando la creatividad.

Los recursos en esta dinámica han sido los estudiantes.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

Dinámica	“FORMAS”
Curso	Educación Física - Presencial
Aplicación	Mediante esta dinámica los alumnos aprenderán a expresarse mediante su cuerpo, aprenderán también a relacionarse mejor con compañeros de otros grados quienes tienen otras ideas y otros pensamientos.

APORTE TEÓRICO PARA LA ENSEÑANZA

Dinámica 02: “DEJANDO VOLAR MI IMAGINACIÓN”

Se empieza narrándoles una situación, luego de eso se les solicita que usen su creatividad para realizar un dibujo a libre elección de lo narrado en donde se utilicen figuras geométricas y den una solución a la situación contada

Los recursos utilizados fueron: Las computadoras, el programa de PAINT, Los estudiantes quienes ejecutaron la dinámica.

APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

Dinámica	“DEJANDO VOLAR MI IMAGINACIÓN”
Curso / Forma	Computación - Presencial
Aplicación	Mediante esta dinámica el niño aprenderá a realizar trabajos y dibujos en PAINT, así mismo aprenderá a expresarse mediante dibujos, imágenes, formas. Al finalizar, Cada alumno nos explica sus dibujos, porque lo dibujo y la relación del final o la solución con su dibujo.

APORTE TEÓRICO PARA LA ENSEÑANZA

Dinámica 03: “MAPAS CONCEPTUALES”

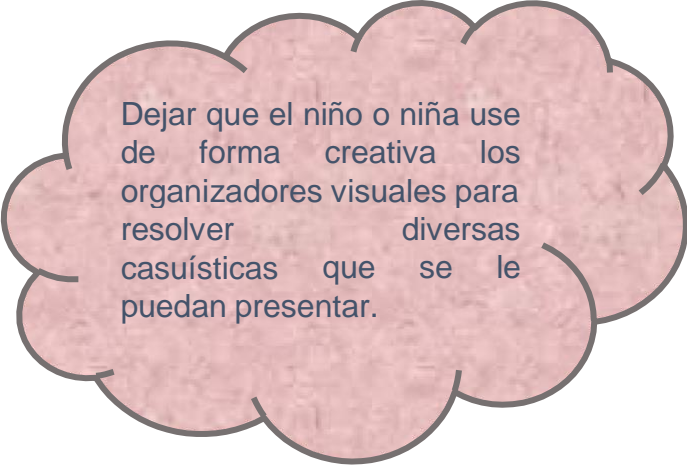
Se conversa con los alumnos acerca de la creatividad y se les pide sus opiniones sobre las nuevas tecnologías, se les da diversas situaciones para que propongan soluciones de forma creativa fomentando así la reflexión sobre el uso de las tecnologías, las ventajas y desventajas sobre su uso. Así mismo se les habla sobre los derechos del niño (aprovechando la semana de los derechos) Posteriormente, nos dirigimos al taller de cómputo y se les pide que realicen un mapa conceptual en sus cuadernos y posteriormente en WORD de lo conversado en clase.

Para esta actividad los recursos utilizados fueron: Las computadoras, el programa de Word y los estudiantes que ejecutaron la dinámica.

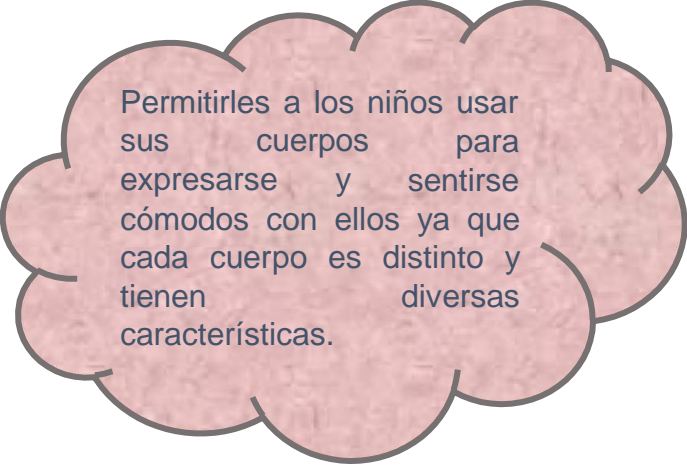
APORTE PRÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE

Dinámica	“MAPAS CONCEPTUALES”
Curso / Forma	Computación - Presencial
Aplicación	En esta dinámica los estudiantes apreciarán el buen uso de las herramientas que Word ofrece, demostrándoles que las tecnologías y sus programas nos ayudan de forma positiva a realizar trabajos y si realizamos un buen mapa, siendo creativos nos brindará una forma más fácil y rápida para estudiar.

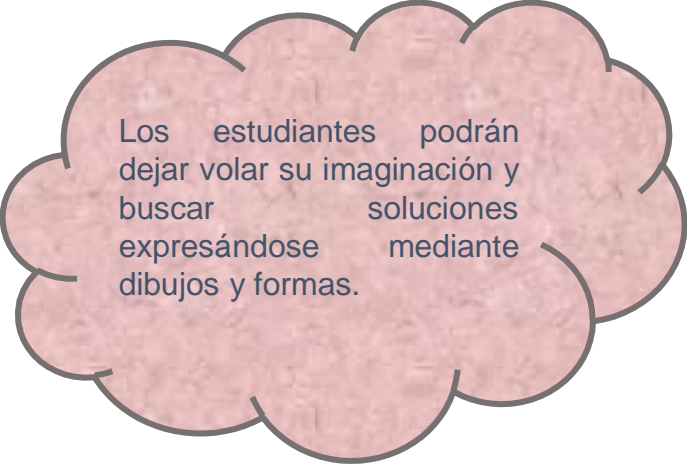
3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia



Dejar que el niño o niña use de forma creativa los organizadores visuales para resolver diversas casuísticas que se le puedan presentar.



Permitirles a los niños usar sus cuerpos para expresarse y sentirse cómodos con ellos ya que cada cuerpo es distinto y tienen diversas características.



Los estudiantes podrán dejar volar su imaginación y buscar soluciones expresándose mediante dibujos y formas.

CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones del presente trabajo de investigación:

Conclusión 1:

Los niños se han visto perjudicados por un mal uso de celulares, tabletas, computadoras. Desde muy pequeños se les brinda estas herramientas para intentar mantenerlos “tranquilos”, creando así, estudiantes mucho más sedentarios. No está bien el uso de estas herramientas a tan corta edad, muy por el contrario, hay que inculcarles juegos didácticos, que les permita explorar, crear, imaginar. A lo largo de los años, se ha visto que crecen con el sedentarismo y creyendo que el uso de estos dispositivos son una obligación recreativa y no es así.

Conclusión 2:

Se pudo analizar que los hábitos en el uso de tecnologías se pueden mejorar de diversas formas, como por ejemplo creando interés en programas educativos que ayuden a un mejor aprendizaje, a repasar algún tema. Así mismo, los estudiantes pueden expresarse mediante su corporalidad.

RECOMENDACIONES

Se brinda las siguientes recomendaciones:

Recomendación 1:

No brindar herramientas tecnológicas a una corta edad, por el contrario, intentar desde pequeños llevar una vida sana, utilizar el método SCAMPER que se trata de que la persona o en este caso el estudiante sea capaz de enfrentarse a algunas situaciones de una forma muy innovadora.

Recomendación 2:

Incentivar a los estudiantes a usar programas en donde ellos puedan dejar explorar su imaginación, donde puedan pintar, jugar en aplicativos o páginas didácticas de una manera mucho más sana. Así mismo, brindarles juegos concretos, lúdicos que les llame la atención y les permita imaginar, explorar, entre otros.

REFERENCIAS

Revista Digital universitaria, (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones

https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Unesco, (2015). Creative cities Network.

<https://es.unesco.org/creative-cities/content/acerca-de>

Revista Educere, (2016). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación (Universidad de los Andes).

<https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>

Ruiz C. Edgardo, (2010). Pensamiento Psicológico: Vygotsky, la escuela y la subjetividad.

<https://www.redalyc.org/pdf/801/80115648012.pdf>

Porras G. Lilia, (2017). “La creatividad en niñas y niños del cuarto grado de la I.E Nª 36556 – Huancavelica” (Tesis de Titulación, Universidad Nacional de Huancavelica).

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/38fa5f30-5cbd-4aad-a511-66b86567a65e/content>

Navarro L. Juan, (2008). “Mejora la creatividad en el aula de primaria” (Tesis de titulación, Universidad de Murcia).

<http://www.tesisenred.net/TDR-0115109-090722>

Limiñana G. Rosa (2008) “Cuando crear es algo más que un juego: Creatividad, fantasía e imaginación en jóvenes”. (Universidad Nacional de Jujuy – Argentina).

<https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511004.pdf>

López J. Daniel, (2006). Los límites de la imaginación y la creatividad: El ingenio y la innovación en la gestión del conocimiento, el modelo de la inteligencia organizacional. (Universidad Eafit- Colombia)

<https://www.redalyc.org/pdf/215/21514403.pdf>

Rodríguez A. Eva, (2022). El método Scamper: Como activar el método creativo

<https://www.iebschool.com/blog/metodo-scamper-agile-scrum/>

ANEXOS

Anexo1: Período 01

Estudiantes de 1ero a 6to de primaria realizan formas de diversas figuras como por ejemplo Caballo, jirafa usando sus cuerpos de forma creativa teniendo en cuenta el tamaño, contextura de cada integrante.





Anexo 2: Período 02

Los alumnos realizan dibujos en el programa de PAINT dándole solución a una situación que se presentó.

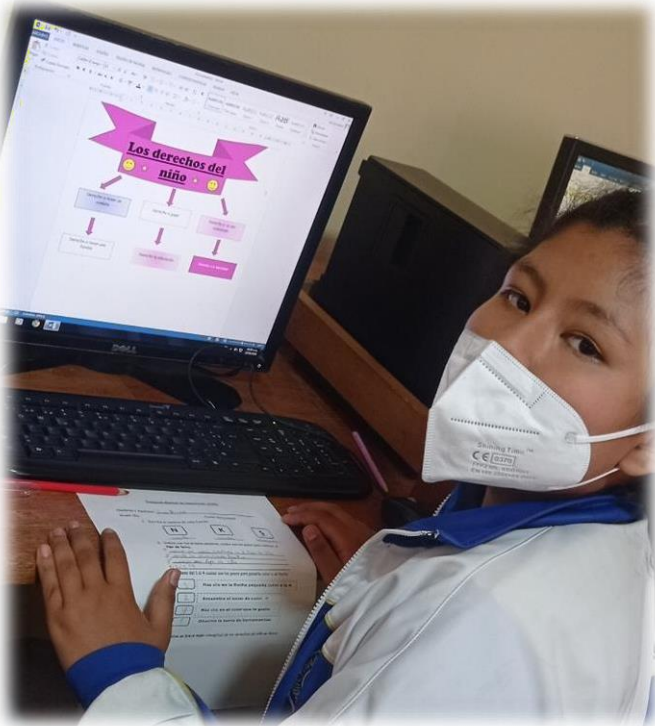
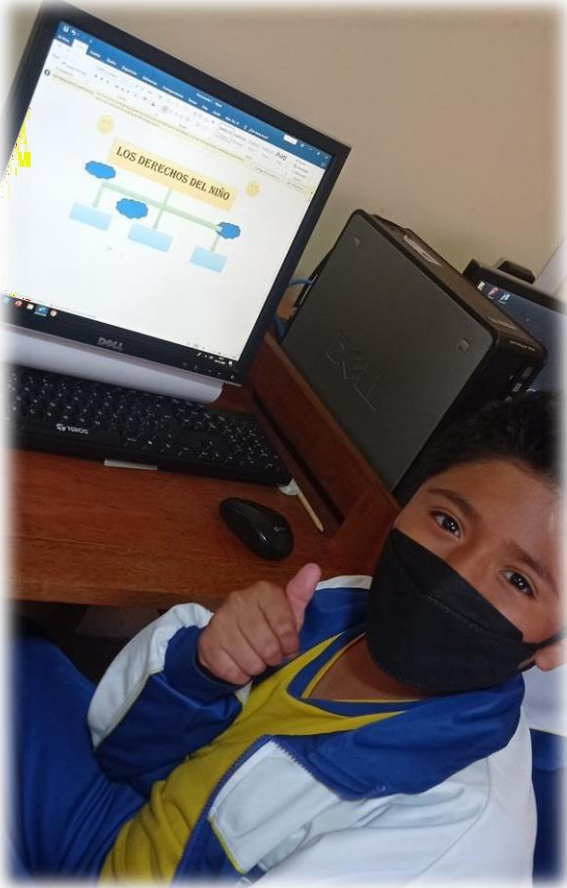


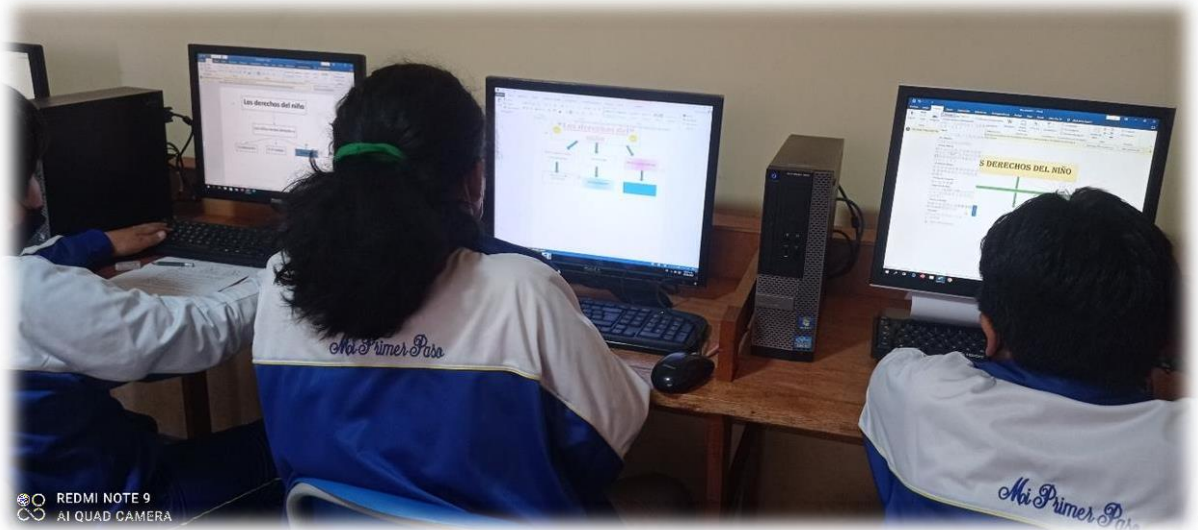


Anexo 3: Período 03

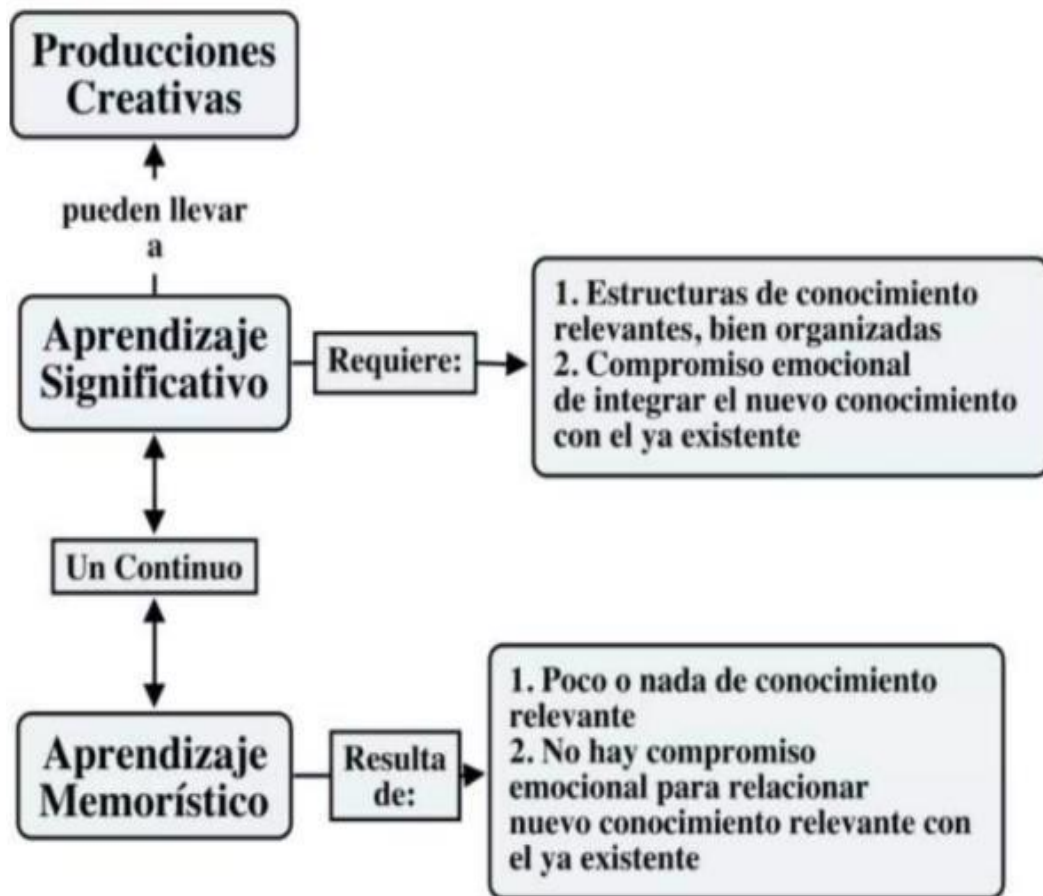
Estudiantes de 5to a 6to de primaria dialogan y dan sus opiniones sobre la creatividad y el uso de tecnologías. Posteriormente, realizan un mapa conceptual en sus cuadernos y computadoras sobre los derechos del niño. Así mismo, toman conciencia de lo positivo que es crear mapas de forma creativa.



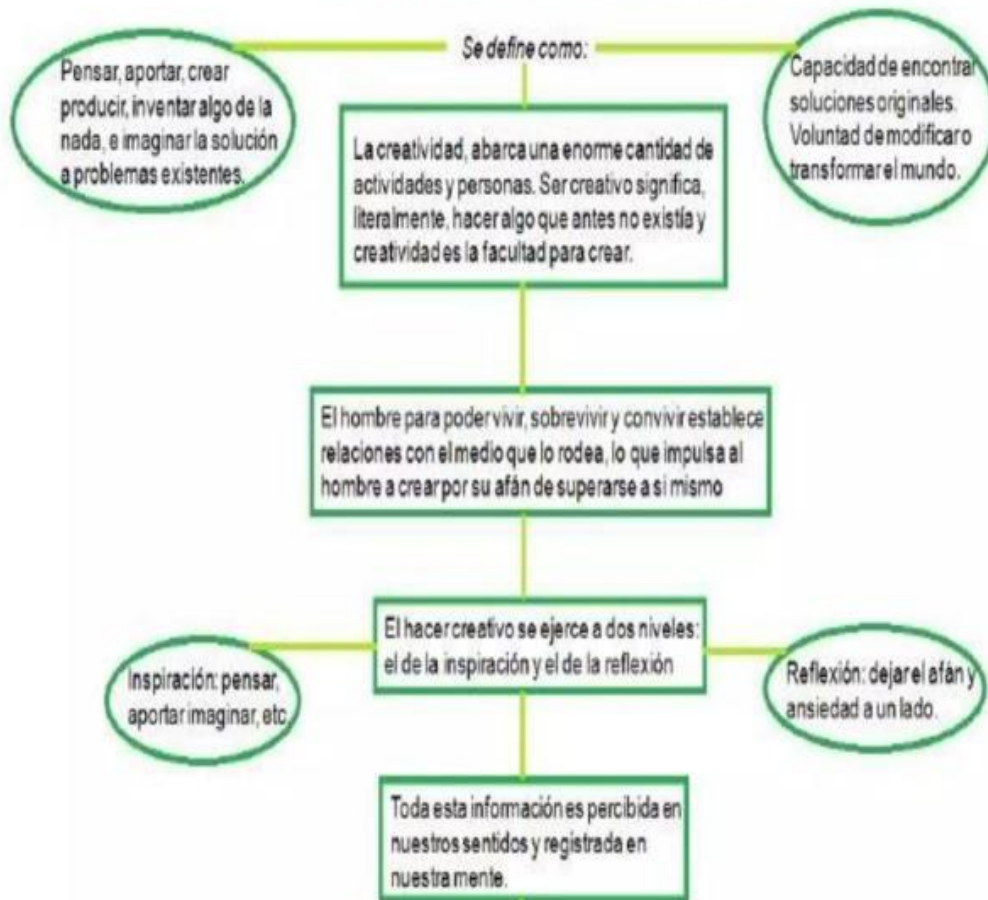




Anexo 4: Creatividad



LA CREATIVIDAD



Anexo 5: Tecnología

