



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO DE MANABÍ” FACULTAD DE
EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES.**

TEMA:

**LA NARRACIÓN FICTICIA COMO TÉCNICA PARA INCREMENTAR LA
CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE.**

AUTOR:

CLAUDIO JEFFERSON INDACOCHEA DELGADO.

TUTORA:

DRA. MÓNICA ESPINOZA PALMA.

MANTA-ECUADOR


2022 (2).

Índice.

Certificado de tutor.....	iv
Certificado de Urkund.....	v
Formulario de registro de selección de modalidad.....	vi
Notificación de designación de docentes tutores.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
1. Introducción.....	x
2. Marco teórico.....	1
2.1. Marco referencial.....	1
2.2. Marco conceptual.....	4
2.2.1. La narración ficticia, epistemología y definición.....	4
2.2.2. Características.....	5
2.2.3. Estructura de las narraciones.....	6
2.2.4. Habilidades que desarrolla el uso de la narración ficticia.....	7
2.2.5. Beneficios del uso de la narración ficticia.....	8
2.2.6. La creatividad, definición.....	9
2.2.7. Importancia de cultivar la creatividad.....	11
2.2.8. Importancia de desarrollar la creatividad verbal.....	12
2.2.9. Problemas que perjudican la creatividad del adolescente.....	12

2.2.10. Problemas al momento de narrar	13
2.2.11. Estrategias de usos para crear narraciones ficticias en el aula de clase.	14
3. Metodología.	16
3.1. Enfoque.	16
3.2. Nivel de investigación.	17
3.3. Método.	18
3.4. Población y muestra.	18
3.5. Técnicas e instrumentos.	19
3.5.1. Respuesta de los datos obtenidos de las entrevistas realizada a la Lcda. Diana Lucas Macías y a la Lcda. Bertha Saltos Cedeño, docentes de Lengua y Literatura de bachillerato de la Unidad Educativa 23 de octubre.	19
4. Resultados.	21
4.1. Resultados del test de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC).	21
5. Triangulación de los datos.	23
6. Conclusiones.	25
7. Recomendaciones.	27
9. Anexos.	31

Certificado de tutor.

 Uleam UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Ciencias de la Educación, Turismo Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

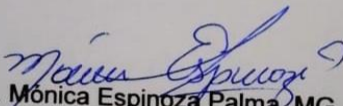
Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante **INDACOCHEA DELGADO CLAUDIO JEFFERSON**, legalmente matriculado/a en la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, período académico 2022-2023, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es "**LA NARRACIÓN FICTICIA COMO TÉCNICA PARA INCREMENTAR LA CREATIVIDAD DEL ADOLESCENTE**".

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Lugar, Manta diciembre de 2022.

Lo certifico,












Dra. Mónica Espinoza Palma, MG
Docente Tutor(a)
Área: Educación

Certificado de Urkund.


Document Information

Analyzed document	TESIS La narración ficticia.docx (D153711361)
Submitted	12/16/2022 8:15:00 PM
Submitted by	DRA. MÓNICA ALEXANDRA ESPINOZA PALMA
Submitter email	monica.espinoza@uleam.edu.ec
Similarity	5%
Analysis address	monica.espinoza.uleam@analysis.urkund.com

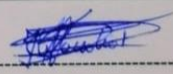
Sources included in the report

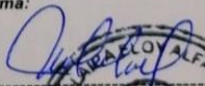
W	URL: https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52504 Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 3
W	URL: https://www.redalyc.org/journal/312/31254199005/html/ Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 2
W	URL: http://cursoenlineasincostoedgarmorin.org/images/descargables/Morin_Introduccion_al_pensamient... Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 2
W	URL: https://www.pimentacultural.com/_files/ugd/18b7cd_6db056c1b3d5447781c6bc93c07aa29f.pdf#page=116 Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 1
W	URL: http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 2
SA	2018-06-20 María Jose García Martínez TFM-revisado isidro 6.docx Document 2018-06-20 María Jose García Martínez TFM-revisado isidro 6.docx (D40466184)	 1
SA	MENDOZA ZAMBRANO YAQUELINE DEL ROSARIO.pdf Document MENDOZA ZAMBRANO YAQUELINE DEL ROSARIO.pdf (D144538845)	 1
W	URL: http://revista.ufr.br/actageo/article/view/5201 Fetched: 12/16/2022 9:36:00 PM	 1
SA	2018-05-04 Ester Escudero Quirós TFM.docx Document 2018-05-04 Ester Escudero Quirós TFM.docx (D38310292)	 1
SA	1A. MEZA_SANCHEZ_MARTHA_SEGUNDA ESPECIALIDAD_2020.docx Document 1A. MEZA_SANCHEZ_MARTHA_SEGUNDA ESPECIALIDAD_2020.docx (D110621517)	 2

Formulario de registro de selección de modalidad.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: FORMULARIO DE REGISTRO DE SELECCIÓN DE MODALIDAD, TEMA O NÚCLEO PROBLÉMICO DE INVESTIGACIÓN.	CÓDIGO: PAT-04-F-005
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE			
Facultad/Extensión: Facultad de Ciencias de la Educación			
Carrera: Pedagogía de la Lengua y la Literatura			
Nombres y apellidos del estudiante: Claudio Jefferson Indacochea Delgado.			
Nivel: Octavo	Curso:		Paralelo: A
Datos Personales:			
Cédula de Ciudadanía: 1350747539	Fecha de Nacimiento: 15 de febrero del 2000		
Edad: 22	Sexo: masculino	Nacionalidad: ecuatoriano	
Estado Civil: soltero	Certificado de Votación: 38272839		
Lugar de Residencia:			
Provincia: Manabí.	Cantón: Manta.	Parroquia: La Pochita.	
Correos Electrónicos:	1) e1350747539@live.uleam.edu.ec		2) claudiojeffe687@gmail.com
Teléfono Celular: 0960875137.	Teléfono Convencional:	Teléfono Convencional:	
Dirección domiciliaria: Calle 106, avenida 113. La Pochita.			
Discapacidad	Motora: <input type="checkbox"/>	Auditiva: <input type="checkbox"/>	
	Visual: <input type="checkbox"/>	Otra: <input type="checkbox"/>	
No.	MODALIDAD DE TITULACIÓN	TEMA ESCOGIDO "... " O NÚCLEO PROBLÉMICO	TUTOR/A SOLICITADO/A
1	Trabajo de integración curricular X	La narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente.	Dra. Mónica Alexandra Espinoza Palma.


Nombres del estudiante: Claudio Jefferson Indacochea Delgado.	Firma: 
---	---

Lic. María Mercedes Intriago Álvarez Analista 1 (Secretaria de Carrera)	Firma: 	Lugar y Fecha de recibido: Manta, 15 de abril de 2022
---	---	---



La verificación y responsabilidad de los datos del presente registro es de exclusiva responsabilidad del estudiante. La Analista 1 de la unidad académica, del mismo otorgará una copia a la Comisión Académica.

Notificación de designación de docentes tutores.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: NOTIFICACIÓN DE DESIGNACIÓN DE DOCENTES TUTORES	CÓDIGO: PAT-04-F-007
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA
COMISIÓN ACADÉMICA
MEMORANDUM No. 041/2022

PARA: Mg. Mónica Alexandra Espinoza Palma
DE: Comisión Académica
ASUNTO: **Designación para desarrollar tutorías de titulación**

FECHA: Manta, 18/04/2022.

En cumplimiento a las disposiciones del proceso de titulación del Reglamento de Régimen Académico y a la distribución de la carga horaria dispuesta dentro de la planificación académica de esta unidad, considerando su experticia en la temática de la motivación lectora, esta Comisión Académica le designa a Usted la dirección y tutoría en el desarrollo de los trabajos de integración curricular de los siguientes estudiantes:

Estudiante/s	Nivel	Opción de Titulación	Tema y/o título
Karina Marianela Álava Castro	Octavo	Proyecto de investigación	Uso de texto multimodal audiovisual para el fomento de la comprensión lectora en los estudiantes.
Carlos Elián Valencia Navarrete	Octavo	Proyecto de investigación	
Nathaly Mishelle Ávila Delgado	Octavo	Proyecto de investigación	Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en los estudiantes de octavo año de educación básica.
Karen Andrea Reyes Torres	Octavo	Proyecto de investigación	La narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente.
Claudio Jefferson Indacochea Delgado	Octavo	Proyecto de investigación	

Su aporte profesional y académico en la dirección de los presentes trabajos de integración curricular, serán de gran valía en el desarrollo académico tanto para la unidad académica como de los estudiantes.

Particular que se informa para los fines consiguientes.

Atentamente,


 Lic. Rómulo Silvino López Farfán, Mg.
 Presidente Comisión Académica
 romulo.lopez@uleam.edu.ec

Elaborado por: Lic. Luis Enrique Vargas Párraga, Mg.
 Comisión Académica, Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Resumen.

La innovación y la creación, son capacidades que se exigen en los trabajos académicos. La narración ficticia, al ser una estrategia versátil, desarrolla muchas habilidades, entre ellas, social, cultural, creativa, reflexiva, cognitiva, competencias lingüísticas. El propósito del estudio se orienta en analizar la narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente. Siguiendo con la metodología, se realiza un contraste entre los resultados que se obtuvieron en el test EMUC, aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa 23 de octubre, con entrevistas a dos docentes del área de Lengua y Literatura de la misma institución. De este modo, se desarrolla y se propone dos estrategias para utilizar la narración ficticia en clase presencial y una estrategia para virtual. Además, se expone varios beneficios con base en las demandas pedagógicas, con la necesidad de transformar estudiantes autónomos y prosumidores.

Palabras clave:

Narración ficticia, creatividad, innovación, competencias lingüísticas.

Abstract.

Innovation and the ability to create are required in academic work. Fictional storytelling, being a versatile strategy, develops many skills, including social, cultural, creative, reflective, cognitive, language skills. The purpose of the study is oriented to analyze the fictitious narration as a technique to increase the creativity of the adolescent. Continuing with the methodology, a contrast was made between the results that were acquired in the EMUC test, applied to students of the Educational Unit on October 23, with interviews with two teachers from the Language and Literature area of the same institution. In this way, two strategies are developed and proposed to use fictitious narration in face-to-face class and a strategy for virtual. In addition, several benefits are exposed based on pedagogical demands, with the need to transform autonomous students and prosumers.

Keywords:

Fictional storytelling, creativity, innovation, language skills.

1. Introducción.

“La narración de un sueño no puede transmitir esa idea de verse atrapado en lo inconcebible que es la esencia misma de los sueños” (Joseph Conrad, s.f.). Un relato siempre está adornado por la narración, pues es el eje que da encanto a la historia y más aún si es ficticia. Por ello, es preciso aproximarse a la narración ficcional, porque puede expresar el desarrollo de la creatividad, de tal forma, que el artista o autor lleve su imaginación hasta el cielo, con el desafío de crear una historia mágica o épica saliendo de la realidad.

Esta investigación surge de un **problema**, la creatividad en los adolescentes es deficiente. En el mundo actual, esta capacidad para inventar, es una facultadpreciada, porque la innovación siempre será bienvenida en el campo laboral, empresarial y en todos los ámbitos. Sin embargo, esta problemática, puede que se deba a las estrategias actuales en la educación, debido a que, algunos docentes muestran desinterés en crear clases dinámicas y pocos convencionales. La causa de esto, es el temor a lo desconocido, el miedo de experimentar algo nuevo, porque durante mucho tiempo reinó el modelo educativo tradicional. Dicho de otro modo, se busca un esquema educativo que desarrolle habilidades cognitivas, creativas y reflexivas.

Es **importante** la narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad en los adolescentes, porque tiene beneficios en su desarrollo. Su enseñanza aporta, en la mejora del lenguaje emocional, que fortalece en el joven su capacidad de producir narrativas propias. Por lo cual, es preciso aumentar la medida de su práctica, porque mientras más se practica, el adolescente va ampliando la mirada de sus vivencias y planteándose múltiples alternativas para comprenderlas y enfrentarlas.

Por lo tanto, es fundamental, el recurso narrativo ficcional, porque abarca muchos temas. En primer lugar, comprende la tradición oral, un aspecto cultural necesario que se debe rescatar

en esta época de la virtualidad. Segundo, la práctica constante de narrar, evoluciona las habilidades de comunicación e influye indirectamente en un mejor rendimiento en otras actividades académicas como: exponer, dramatizar, mejorar la expresión oral, la oratoria, entre otras. Tercero, narrar ayuda a organizar las ideas y a plantear reflexiones interesantes. Por estas razones, la narración es importante.

Por otro lado, está lo creativo, que es el plus, el valor añadido a la narración y la técnica que se propone en la presente investigación. Por ende, elementos como el significado de la narración ficcional, la imaginación, así como también conocer los problemas al momento de narrar o las causas que perjudican la creatividad del adolescente, son factores fundamentales que se deben considerar, para poder desarrollar estrategias de gamificación con enfoque creativo.

No obstante, se suscitan varias **preguntas en esta investigación**, tales como: ¿Permitirá la narración ficticia desarrollar la creatividad del adolescente?, ¿Cuál es el nivel de la creatividad de los estudiantes?, ¿Cuáles son los principales problemas que afectan la creatividad del estudiante?, ¿Qué estrategias se pueden usar en el aula de clases con el tema de la narración ficticia?

Por esta razón, el **objetivo general** de la presente investigación es: analizar la narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente. Así mismo, los **objetivos específicos** son: Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes de primero bachillerato “G” de la “Unidad Educativa 23 de octubre” del cantón Montecristi. Identificar principales problemas que afectan la creatividad de los estudiantes. Determinar estrategias de usos de la narración ficticia en el aula de clase.

Respecto a la **metodología**, la investigación tiene un enfoque cualitativo, debido a que se basa en teoría de autores, recolección de datos y análisis de la información. Las herramientas que

se usaron, fueron la observación, la entrevista y el test EMUC. El nivel es de tipo explicativo, porque se desea analizar si la narración ficticia podrá incrementar la creatividad en los adolescentes. También, busca encontrar las causas del problema del bajo nivel de creatividad en adolescentes. El método investigativo es deductivo, porque se parte de lo general, haciendo énfasis en los problemas de creatividad de jóvenes en otros países, hasta lo específico, que hace referencia a la “Unidad Educativa 23 de octubre”. Sin embargo, referente a la muestra, fue de tipo aleatorio estratificado, es decir, se escogió a todos los alumnos de un paralelo al azar.

Por consiguiente, para determinar el nivel de creatividad de los estudiantes se ejecutó el test EMUC, diseñado por Sánchez (2006), en los adolescentes de primero bachillerato “G”, de la “Unidad Educativa 23 de octubre”. El test se divide en tres partes, creatividad verbal, creatividad visomotora y creatividad aplicada. En cada apartado se evalúa la fluidez, flexibilidad y originalidad. El plantel educativo, fundado en 1967, se encuentra ubicado en el cantón Montecristi, de la provincia de Manabí, zona 4, distrito 13D02, dirigido por el Ab. George Ontaneda Loor, rector actual. La cual, posee un total de 2260 estudiantes, 100 docentes aproximadamente y 9 del personal administrativo.

Con el propósito de **defender la idea central**, que la narración ficticia podrá incrementar la creatividad en adolescentes, se analizó los resultados y se desarrolló la respectiva triangulación de los datos. Como respuesta, según las docentes entrevistadas, la creatividad en los alumnos es regular. Y, de acuerdo al test EMUC es baja, pues el apartado que obtuvo el rendimiento más deficiente, fue la creatividad verbal, porque el 42% de los estudiantes obtuvo 1 punto referente a la fluidez. De tal forma que, implementar nuevas estrategias de usos de la narración ficticia, usando como base central, la creación de cuentos, historias, leyendas, sirve para desarrollar la creatividad y la reflexividad.

Por otro lado, el apartado con mejor respuesta fue la segunda sección que es la creatividad visomotora, en donde algunos se destacaron con sus dibujos, incluyendo fondos, un paisaje a sus personajes ficticios, pues, en términos de fluidez el 92,1% de estudiantes obtuvieron el mejor puntaje. Por último, el término medio, fue la creatividad aplicada, solo el 2,63% logró 4 puntos, que es el máximo puntaje, sin embargo, la mayoría respondió de manera oportuna a cómo usar una cuerda y una sábana, por lo que se recomienda mejorar la creatividad, que es el aspecto más débil en los resultados.

Así mismo, se indagó en fuentes científicas para conocer el aporte de otros investigadores que hayan trabajado con el tema de la narración como estrategia en clases. También, se aplicó entrevistas, a la Lcda. Diana Lucas Macías y la Lcda. Bertha Saltos Cedeño, docentes de Lengua y Literatura de la institución educativa mencionada, con el fin de conocer las diferentes realidades de dos profesoras que hayan impartido clases a adolescentes.

Con base en los resultados, se recomienda motivar a los educandos y aprovechar la tecnología para convertirse en prosumidor, usar estos recursos para aplicar las diferentes actividades académicas. Es decir, se puede combinar el uso de la tecnología con las narraciones ficticias, de tal forma que, el resultado sea un video editado con buenas narraciones. También es importante, imponer desafíos a los estudiantes, por ejemplo, evitar el uso de clichés, para desarrollar un lado creativo, crítico y reflexivo.

Además, la narración ficticia tiene una utilidad oculta, ayuda a ser auto crítico, porque al momento de plantear ideas e ir progresando con la práctica, el educando reconocerá las debilidades que cometió para así aprender. Por último, esta técnica puede ayudar a descubrir pasiones ocultas como tener un gusto por otros géneros líricos como la poesía y mejorar en las actividades académicas que tengan que ver con Lengua y Literatura.

2. Marco teórico.

2.1. Marco referencial.

Implementar la narración ficticia en el aula de clase, es una propuesta que beneficiaría a los educandos. Existen otras investigaciones que han usado la narración como uso didáctico, lo que le da validez sirviendo como punto de apoyo para desarrollar y orientar el tema que propone el investigador del presente proyecto, pero, desde el punto de vista de la ficción, de lo imaginario y creativo.

En el estudio científico, presentado por Jessica Tipantuña, cuyo tema es “Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente” presentada en la revista online “Digital Publisher”, publicada en el año 2019, con el objetivo de analizar las potencialidades de las narrativas digitales en la educación y las posibilidades para el aprendizaje adulto, la investigadora en su trabajo, expresa lo siguiente:

El uso de las narrativas digitales puede ser potencial para el aprendizaje permanente, como una propuesta para enganchar, entusiasmar y despertar la curiosidad del público objetivo por aprender y así conseguir su objetivo de formarse para el empleo o cualquier actividad de aprendizaje que incorpore mejorar sus conocimientos, competencias y aptitudes de todo tipo. (Tipantuña, J. 2019)

En el caso de la autora citada, ha usado la narración como estrategia en clase, pero desde un enfoque digital a través de plataformas en línea, como plus, expone varios beneficios como la motivación. Las narraciones bien formuladas, tanto escrito como oral, son entretenidos, por su característica principal de poseer un problema, donde los personajes necesitan resolver el nudo,

precisamente es por esta parte, que se crea un aire de misterio y tensión en el público, que lo incita a quedarse.

Una investigación reciente ha usado la narración ficticia como variable dependiente, la autora Vanegas Laura en su proyecto, titulado “El espacio de juego: entre la circunstancia y la narrativa ficticia”, publicado en 2020, de la Universidad de los Andes, en Bogotá, previo a la obtención de su maestría en Arquitectura, expone lo siguiente “El juego forma parte del conjunto de actividades cotidianas cuya puesta en práctica consiste, en algunos casos, en la elaboración de historias ficticias a través de la acción de sus participantes durante un tiempo limitado y lugar determinado” (p. 2).

A diferencia del anterior proyecto citado de Tipantuña, el de la autora Vanegas, se distingue el enfoque, con un toque lúdico, con la creación de historias, es una propuesta entretenida para los educandos, debido a que, en la actualidad, estrategias creativas aplicadas en clases, siempre serán bienvenidas, porque implementar lo que son las narrativas es pedagógico y según Sevilla (2019) “La narración es un elemento esencial en la experiencia humana porque es una vía para el desarrollo personal y académico” (p. 28).

Otra investigación, nombrado “El cuento y la narrativa como recurso didáctico. La escritura creativa como medio educativo” desarrollado por el autor Requejo Mario de la Universidad de Valladolid, publicado en el 2021, en su trabajo fin de máster, cuyo objetivo de su investigación es, desarrollar la idea de que el cuento y la narración como recurso didáctico y la escritura creativa como medio educativo pueden resultar de vital importancia para la Enseñanza Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en general y de la Filosofía en particular, el investigador señala en su trabajo que:

Toda narración contiene un componente cultural, una herencia, diferentes modos de pensar la realidad. De esta forma, el cuento, la narración de historias, supone un poderoso vehículo para la transmisión de conocimientos, pero, ¿se utiliza de la manera adecuada? Sabemos que el cuento se utiliza en las escuelas como medio para generar nuevos conocimientos, pero la mayoría de las narraciones están dirigidas a reunir datos, hechos y descripciones. Los cuentos deberían servir, también, para reflejar un tipo de condición humana y para despertar el pensamiento narrativo. (p. 21)

Es decir, que toda narración surge de una experiencia y este punto es importante, porque las leyendas, tradiciones, mitos se han transmitido por la oralidad, por lo cual, impulsar la narración en los estudiantes es interesante, porque podrían narrar historias de su localidad, para observar la riqueza cultural que existe. También, es menester destacar, que la ficción juega un rol fundamental, debido a que, por ejemplo, en las leyendas, no todo es real, puesto que, como el mensaje original se va transmitiendo por oralidad, casi siempre la historia se tergiversa, por ende, la narrativa es importante aplicarlo en clases.

Sin embargo, cuando se habla de narración, comprende el aspecto creativo, porque para crear una historia impactante, se debe construir diálogos originales, personajes interesantes, escenarios de ensueños que atraigan al público. En la investigación, desarrollado por el Lic. Mauro Medardo, titulado “El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de preescolar”, demuestra que “el 51% de los niños de preescolar potencia su pensamiento creativo por medio de la narración de cuentos” (Medardo, 2022, p.13). La narración de un cuento, impulsa la creatividad, porque mientras el narrador habla, el oyente, va imaginando todo lo que escucha y cada persona piensa de manera diferente los hechos. Es

necesario, trabajar el lado creativo, porque es la facultad que ayuda a crear inventos originales y resolver situaciones complejas de la vida académico y cotidiana. Es por ello, que la narración ficticia es una buena técnica, debido a que se puede aplicar en todos los niveles académicos.

Las investigaciones citadas, cada uno desde diferentes puntos de vista, ofrecen el mismo mensaje y es que la narración es un elemento necesario si se desea rescatar la tradición oral. Además, ofrece varios beneficios, tales como gamificación en clase, ser entretenido, educativo, cultural y desarrollar la creatividad e imaginación. Del mismo modo, la narrativa puede ser ejecutado desde la virtualidad y potenciado con las diversas herramientas digitales y no solo de manera presencial,

2.2. Marco conceptual.

2.2.1. La narración ficticia, epistemología y definición.

“Etimológicamente, la palabra narración, acción y efecto de narrar, proviene de gnarus, en latín, que significa experto, conocedor” (Anijovich. R., Cappelletti. G., 2019, p. 40) La narración ha estado con nosotros desde los orígenes. Las tradiciones, leyendas, mitos o cuentos son causados por un hecho que han sido relatadas de generación en generación. Forma parte de la tradición oral, que es importante mantenerlo vigente en el siglo actual. Un ejemplo, es la religión, donde se ha impartido sobre la palabra de Dios y de esta forma se conserva como cultura. Por ello, es importante aplicar la narración ficticia como técnica en la enseñanza para cuidar y no perder estas tradiciones narrativas. Se puede inferir que narrar es describir y contar sucesos, según (Arias y Alvarado, 2015, citado por Albarracín, C., Ariza, Y., Espinosa, E. 2020) la narración significa:

El narrar implica poner lo vivido en palabras, en tanto ideas y emociones; resignificar las experiencias, llenar de sentido la propia historia al renombrar y recrear una serie de acontecimientos, que más que responder a un orden cronológico y objetivo, responden a un entramado lógico y subjetivo, que da cuenta de la configuración particular y compleja frente a los hechos vividos (p.172).

Se debe resaltar un aspecto importante que mencionan los autores, sobre qué narrar responde a un “entramado lógico y subjetivo”. En el test EMUC, que se desarrolló en la Unidad Educativa 23 de octubre, específicamente en el apartado de creatividad verbal, se pedía desarrollar un micro cuento usando 6 palabras que el autor del test especificó. Algunos estudiantes no emplearon todas las palabras, otros lo hicieron, pero a causa de eso, se evidenció una falta de coherencia entre los eventos que establecían, y a pesar de que narrar es un arte donde se plasma una serie de hechos reales o ficticios, debe tener un orden.

En tal sentido, esta temática es importante porque tiene el poder de trasladar al sitio de la descripción y al mismo tiempo tratar de identificar lo que quiere transmitir el autor. Todo esto se logra a través de la narración, sin embargo, contar un relato, no es fácil, pero tampoco difícil, se debe partir de una observación minuciosa sin saltarse hechos, tiempo, espacio, personas, para que la historia tenga coherencia. En el caso de la narración ficticia, sigue la misma tendencia que la narración real, pero es menester tener imaginación e inspiración.

2.2.2. Características.

Fantasear ayuda a incrementar la creatividad, porque el autor no está limitado a órdenes para escribir. Cualquier persona que practique esta actividad, ya sea por tareas académicas o por

hobbie estará entrenando su mente para ser más hábil y audaz. Es importante implementar la narración ficticia, debido a que, en esta, “sus oraciones deben estar coherentemente organizadas ya que alude a una sucesión de acontecimientos relacionados temporal y causalmente” (Polo, F., Acuña. X. 2018). Principalmente por estas características es idóneo para los educandos en su desarrollo cognitivo y creativo.

Además, la narración ficticia, se complementa bien con otras técnicas para aplicar en clase, “a partir de una narrativa ficticia, se crea una historia que se integra en la experiencia gamificada” (Rodríguez, J., Gonzáles. M., Pujolá. J., 2018, p. 131). Es decir, que las dramatizaciones, cuentos, leyendas, que se apliquen en clase, se verán beneficiadas, porque si el adolescente sabe expresar sus ideas de manera ordenada y coherente, podrá narrar de manera eficiente una dramatización y todo lo relacionado a la tradición oral. Por otro lado, es fundamental que el docente domine la narrativa, pues, los estudiantes deben tener un modelo a seguir, una manera de hablar, hasta que en algún futuro encuentren su propio estilo.

“Las narraciones orales, reales y ficticias no solamente están referidos al campo de la literatura sino también a otros ámbitos como el quehacer diario en la familia” (Ramiro, A. 2018, p. 10). Esta cualidad de la narración es interesante por ser versátil en cualquier contexto, desde la infancia está presente, cuando los padres cuentan historias a los niños para que se duerman. Por lo tanto, un adolescente, de manera inconsciente ya está familiarizado con el tema por su vida cotidiana, solo falta la parte pedagógica y creativa.

2.2.3. Estructura de las narraciones.

“Una historia tiene personajes, tiene comienzo, medio y fin; y se unifica por medio de una serie de eventos organizados” (Gudmundsdottir, 1998, citado por Anijovich. R., Cappelletti.

G., 2019, p. 40). Como en todo texto, la narración ficticia también se ciñe a la estructura típica, introducción, desarrollo y conclusión, es importante apearse a este esquema para evitar incoherencias y ambigüedades en el relato, debido a que una narración sigue un hilo conductor. Por ello, hay que razonar bien en lo mágico que se va a redactar.

Sin embargo, es entendible que, luego de haber dominado las estructuras de las narraciones, el narrador se quiera arriesgar a hablar sin un arquetipo predeterminado y en algunos momentos, se puedan cometer fallos. En esta ocasión, es importante tener una buena capacidad de improvisación, adaptarse, escuchar, pensar, imaginar, y así conseguir una respuesta rápido, pero, el problema reside, en que esto se puede lograr, si el educando tiene una trayectoria usando la narración, he ahí la importancia de su aplicación, porque ofrecen una lección de vida, en la que se intercala lo social con lo cómico, lo real con lo maravilloso, lo mágico con lo sentimental y la alegría de compartir un recuerdo.

2.2.4. Habilidades que desarrolla el uso de la narración ficticia.

La narración ficticia es una técnica que puede ser aplicado en todos los niveles, desde la básica hasta la etapa universitaria. Es importante el discurso narrativo, porque según Polo y Acuña (2018) “es indispensable a lo largo de la escolaridad porque actúa como un puente entre el lenguaje oral y escrito, como también, porque desde temprana edad se les pide a los estudiantes que construyan y comprendan historias ficticias”.

Cuando se domina la narración, se redacta mejor, con orden, coherencia y cohesión. Y, si la narrativa ficcional es aplicada desde los primeros años académicos, es un hecho que se van a mejorar habilidades de escritura. Por ejemplo, realizar descripciones de un paisaje, el desarrollo de un relato elaborado con eficiencia, porque la argumentación es un aspecto necesario para crear

una trama y el lado explicativo, debido a que, para mantener a un público atento hay que saber explicar, lo cual, es una habilidad que pocos poseen.

2.2.5. Beneficios del uso de la narración ficticia.

El uso de la narración ficticia posee múltiples beneficios que se han expuesto en la presente investigación, como el desarrollo de la creatividad, ordenar ideas, argumentar, describir, explicar, expresarse mejor ante el público, aprender a escuchar, compartir momentos amenos, entre otros. Sin embargo, existe un beneficio que pocas técnicas poseen, ser una estrategia que ayuda a establecer un mejor desarrollo a jóvenes que tengan Trastorno del Lenguaje Específico (TEL).

“Los TEL se caracterizan por la presencia de alteraciones significativas en los procesos de adquisición y desarrollo del lenguaje, pudiendo afectar en distinta medida a una o varias dimensiones” (Ambiado, M., Navarro, J., Ibáñez, J., 2020). Se trata de una deficiencia que afecta al desarrollo del lenguaje, por ende, al rendimiento académico. La narración posee cualidades que pueden ayudar a evolucionar las habilidades lingüísticas de educandos con TEL, porque para poder narrar un relato, se debe tener en cuenta, la coherencia entre los personajes, la trama, el espacio, mantener un orden entre las oraciones y expresar de manera elocuente, con fuerza expresiva dependiendo del contexto.

En una investigación realizada por Polo Molina y Acuña Robertson, titulada “Estrategias didácticas para desarrollar el discurso narrativo en preescolares con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL)”, publicada en 2018, tiene como objetivo “estimular el desarrollo de sus habilidades narrativas a través de la aplicación de estrategias didácticas que consideraron en su

diseño tanto sus características del lenguaje, como también el proceso evolutivo del discurso narrativo”.

Realizaron un periodo de estimulación en 3 meses a 16 preescolares con TEL. Dividieron el lapso en tres etapas: etapa de no estructuración del relato, etapa de transición hacia la estructuración de una estructura narrativa y etapa de relatos estructurados. El análisis de los resultados de la evaluación final evidenciaron que 10 de 16 estudiantes manifestaron una evolución narrativa acorde a sus edades cronológicas.

Esta investigación, demuestra a través de tres pruebas que la narración puede ayudar en el desarrollo de las habilidades del lenguaje a educandos con TEL. Aplicar esta estrategia en clase es de utilidad, más aún en la actualidad académica, porque los enfoques educativos cada vez se ven mayormente influenciados por las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) y por las redes sociales. Las tareas que envían los docentes están en constante evolución, por ejemplo, crear contenido audiovisual usando la famosa plataforma TikTok, esta red al ser netamente social, las habilidades narrativas, expresivas y cognitivas son primordiales.

2.2.6. La creatividad, definición.

“Es la búsqueda innata de la originalidad. La fuerza impulsora es el amor instintivo de la humanidad por la novedad: el descubrimiento de nuevas entidades y procesos, la resolución de retos antiguos y la revelación de otros nuevos” (Osborne, E. 2018, p. 11). Al hablar de creatividad generalmente se alude a la creación, a la construcción de nuevas cosas con un toque personal, Ser creativos, es una capacidad que se busca potenciar en el ámbito educativo, pues, a lo largo de la historia grandes inventos han marcado la vida del hombre de manera positiva, como la creación de la rueda, también de forma negativa, como la invención de las bombas

nucleares. No obstante, la creatividad es una habilidad que ha ido disminuyendo con el paso del tiempo. En Latinoamérica, un claro ejemplo de este problema es México, Villarreal, A., Flores, M., Gasca, F. (2017), expresan que:

Según cálculos de Sobrino (2016), la población que se encuentra en dicho sector representaba poco más de 8% de la población ocupada; es decir, de los 43 millones de ocupados, 3.5 millones pertenecían a la clase creativa, esto con datos del Censo de Población y Vivienda 2010 (INEGI, 2010). Para esta clasificación, la población ocupada que se encuentra catalogada como creativa es de 5.8%, es decir, 2.5 millones de los 43 millones de la población ocupada.

Lo que indica que, en México, si la población ocupada que son 43 millones de personas, solo 2,5 millones son creativos, se puede inferir que la tasa de creatividad es relativamente baja. Referente al ámbito de Lengua y Literatura, ser creativos, es un aspecto necesario si se quiere sobresalir. Cuando se habla de crear, necesariamente no debe ser algo novedoso, se puede partir de una fuente principal, lo que se denomina hipotexto, para crear otras narraciones, obras, entre otros, pero con una trama distinta u otro enfoque. Pero, para ser creativos, se debe entrenar la mente. Los docentes al usar la técnica de la narración ficticia deben poner condiciones, por ejemplo, prohibir el uso de personajes o animes míticos que ya existen como los dragones, el kraken, leviatán, entre otros. Esto con el fin de que el educando se adapte a las circunstancias que se le piden y piensen una solución, un aspecto que también forma parte de la creatividad.

2.2.7. Importancia de cultivar la creatividad.

La creatividad es una capacidad que se demuestra en todos los ámbitos de la vida. “Al pensar en los problemas cotidianos uno se acerca al concepto de creatividad, debido a que el pensamiento creativo, es aquel que actúa en los problemas mal definidos, que son aquellos que se relacionan con los problemas de la vida real” (Larraz, N. 2018, p.5). Al tener problemas y solucionarlos se demuestra la creatividad y el razonamiento rápido para responder aquella complejidad. Esto se va adquiriendo desde pequeño, aunque sea de manera inconsciente, por ejemplo, un niño al momento de jugar se sumerge con los juguetes en otro mundo fuera de la realidad.

Edgar Morin (1990), en su libro introducción al pensamiento complejo, menciona que, “la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico. De allí la necesidad, para el conocimiento, de poner orden en los fenómenos rechazando el desorden, de descartar lo incierto”. Se hace mención la teoría del filósofo, porque esta capacidad reflexiva, de poner orden, tiene relación con la narración ficticia, dado que, también se debe entrelazar las ideas para que existe coherencia. Por otra parte, esta idea de complejidad, hace alusión a la facultad de poder conectar varios eventos de una sociedad con un tema, se podría decir, que es una estrategia para poder tener una idea globalizada y así dar una opinión con bases sólidas.

La narración ficticia, quiere rescatar esta facultad reflexiva de poner orden a las ideas, más la fantasía que aún vive dentro de un adolescente a través de la descripción, con el fin de que esta creatividad se mantenga viva. Para lograr esto, se recomienda tomar situaciones comunes que pasan en el día y darles su chispa de ficción, porque existe una frase bonita, que dice “los

pequeños momentos son los que hacen grande la vida” (autor anónimo). Sobre todo, resaltar que lo importante no es el producto, sino el aprendizaje del proceso.

2.2.8. Importancia de desarrollar la creatividad verbal.

La creatividad verbal, es un complemento que aporta en la narración ficticia un toque enganchador al oyente. “La creatividad verbal está relacionada con el lenguaje figurado, especialmente con la metáfora, en tal sentido, dentro de cualquier tipo de estudio relacionado con la creatividad verbal se hace referencia a la dicotomía literal-figurado” (Aguirre, R., Alonso, L. 2008). Implementar las figuras literarias, es otra de las bondades que ofrece la técnica de la narración ficticia, es versátil. Para atrapar al público, aparte de modular la voz, un contenido poético es cautivador, especialmente por el hecho que, la narración, es la capital entre todas las formas del arte verbal, constituye el fundamento de todas las demás, hasta de los más abstractos y ficticios.

Evidentemente, la creatividad verbal está ligada con la poesía, lo cual es beneficioso, porque de esta forma, el adolescente puede estar interesado en la lírica y sumergirse en ella. Sin embargo, también está ligado con el lenguaje literal o real de una palabra, estos dos tipos de lenguaje, pueden servir para desarrollar la creatividad verbal, porque juegan con los significados de las palabras, lo que induce a pensar, reflexionar y crear narraciones únicas.

2.2.9. Problemas que perjudican la creatividad del adolescente.

En el ámbito académico, existen varios elementos que pueden perjudicar la creatividad en el educando, entre uno de ellos es el estrés.

El estrés se establece como una respuesta de adaptación que puede afectar diferentes áreas cerebrales que permiten el adecuado funcionamiento cognitivo, entre estos la memoria, la atención y la resolución de problemas y con ello la flexibilidad cognitiva siendo estos aspectos estrechamente ligados a la creatividad (Duan, et al., 2020, citado por Gonzáles, K., López, V. 2021, p. 121)

A pesar de que, una de las habilidades que se busca mejorar en los estudiantes es trabajar bajo presión, se debe tener cuidado con el estrés. Lo ideal, es propiciar, primero, un buen ambiente de aprendizaje, lleno de confianza y compañerismo, segundo, ir avanzando poco a poco en los trabajos académicos para así crear una adaptación y evitar el estrés. Por lo cual, el manejo adecuado de las emociones es necesario para lograr un equilibrio y acertar con eficiencia en la toma de decisiones.

Para evitar que los estudiantes caigan en la mano del estrés, se recomienda a los docentes felicitar a los estudiantes en cada logro, por pequeño que este sea, para que ellos se llenen de confianza. También, trabajar en grupo y darles libertades en los roles de cada integrante, pues, cada integrante posee habilidades diferentes. Por último, enseñarles que deben evitar compararse con los demás, porque, cada uno tiene su propio ritmo y la competencia está en la misma persona.

2.2.10. Problemas al momento de narrar.

Por supuesto, antes de narrar una historia, no sabemos con absoluta certeza si va a interesar a nuestro auditorio. Pero, lo cierto es que, si nosotros no empezamos la actuación plenamente convencidos de que el relato va a gustar al público, inconscientemente, esa falta de

convicción se trasladará a nuestra manera de narrar, en forma de ansiedad, inseguridad y precipitación. (Severo, J, 2018).

Narrar es una práctica que se debe pulir, pero, es normal querer que todo salga perfecto. Como dice la autora, es fundamental poseer confianza en lo que se va a narrar, debido a que, captar la atención del público es una tarea compleja, además que, aburrir a los oyentes es uno de los más grandes miedos de todo narrador, orador, comediante o cualquier persona que quiera expresarse ante el público. Existen recomendaciones que ayudan a minimizar el riesgo a equivocarnos. Uno de ellos, para llamar la atención, especialmente de los jóvenes, es iniciar expresando un pensamiento diferente a lo normal. Por ejemplo, “la tierra es plana”, esto sorprenderá a todo el lugar donde se esté narrando y pensarán de inmediato que este hombre está equivocado. Esto es una manera inusual y creativa de empezar un relato, además, rompe la tensión que pueda haber en el ambiente.

Se aconseja que, se debe estar preparado mentalmente para recibir respuestas negativas por parte del público, porque en este ambiente, la expresión corporal dice mucho. Esto es inevitable y debe saberlo cualquiera que se inicie en el mundo de la narración. Pero, siempre se debe ofrecer una figura profesional, un narrador moderado, con apariencia y vestimenta acorde al tema a narrar, sin actitud arrogante, tiene asegurado parte del éxito.

2.2.11. Estrategias de usos para crear narraciones ficticias en el aula de clase.

La narración a través de cuentos, leyendas, historias y mitos, ayuda a conocer la Literatura de cada época. Refleja las vivencias de las sociedades antiguas y en el caso de las historias ficcionales, revela los sueños creativos de quien la escribe. Es decir, posee cualidades

culturales y creativas, por lo que, la narración si es utilizada de manera adecuada, el producto se presta para elaborar otras estrategias en clase como la dramatización.

Partiendo de la siguiente premisa: “en la actualidad todo es un cliché”, dicha por el autor de esta investigación, es normal pensar que crear algo original pueda ser complicado, de modo que, crear historias representa un reto. El investigador propone dos estrategias para aplicar en clase. La primera, se trata de crear un relato fuera de lo común en grupo, con el objetivo de juntar las mejores ideas. Para ello, escenarios típicos como el medieval o castillos están prohibidos, así mismo, personajes ya existentes o cualquier objeto trillado. Se recomienda comenzar con un personaje nuevo, por ejemplo, un animal que, en vez de volar con alas, lo haga con ondas electromagnéticas. De esta forma, el docente conseguirá que el alumno salga de su zona de confort y desarrolle diferentes habilidades.

La segunda estrategia es, usar la improvisación a través de un dibujo. Específicamente, cada estudiante deberá realizar un dibujo sobre una temática, sin embargo, la ilustración deberá contener un escenario, un personaje como mínimo y un objeto innovador. Luego, los dibujos serán intercambiados entre los educandos, para crear una historia ficticia en base a lo que observan, revelando en sus ideas, las partes implícitas que se pueden rescatar del bosquejo. Esta actividad es ameno, creativo y artístico. Sobre todo, permite tratar de conocer los pensamientos de los dibujantes.

Uno de tantos beneficios de la narración ficticia como técnica educativa, es ser versátil. Es decir, se puede trasladar fácilmente a otros contextos como las clases virtuales. Villalustre., L., y Moral., E., (2014)

Digital Storytelling o relato digital es una novedosa técnica narrativa que facilita la presentación de ideas, la comunicación o transmisión de conocimientos, mediante un

peculiar modo de organizar y presentar la información de carácter multiformato, apoyado en el uso de soportes tecnológicos y digitales de diversa índole. (p. 116).

Digital Storytelling, permite plasmar producciones artísticas con carga expresivas gracias a las diversas herramientas que ofrece la red. Es una estrategia que lo pueden usar docentes y alumnos. Docentes, porque pueden crear una presentación para transmitir ideas, información de forma clara con imágenes, videos, entre otros, usando la narración como eje central. Y alumnos, debido a que, se presta para elaborar mejores exposiciones, tareas e incluso para demostrar una historia. Por todo lo expuesto, puede ser llevado a clases presenciales si existe el equipamiento tecnológico necesario en la institución académica. Es fundamental, usar esta área tecnológica, porque el uso de las redes sociales, es un tema de interés para los jóvenes, donde las producciones ficticias, que se han hecho en clase o con herramientas de la web, sean subidos a las plataformas sociales.

3. Metodología.

3.1. Enfoque.

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, que según (Sánchez, F. 2018) “se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos”. Con base al concepto citado, el propósito del proyecto es defender la idea de la narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente. Para ello, el investigador se apoya en varios aspectos. Primero, en la teoría de varios autores que ya han trabajado el tema de la narración como estrategia educativa. Segundo,

en la recolección de datos a través del test EMUC y entrevistas. Tercero, en el análisis de la información obtenida.

De esta forma, se cumple con una de las características principales de la investigación cualitativa, la cual “se destaca por la flexibilidad en el proceso de investigación que hace al investigador volver al campo, a la redacción, destacar la profundidad por sobre las generalizaciones, priorizar lo distinto en detrimento de las comparaciones, observar situaciones reales, espontáneas”. (Schenke, E. Pérez, M, 2019, p. 228)

3.2. Nivel de investigación.

Existen varios tipos de niveles de investigación. El presente proyecto es de nivel explicativo, pues, Nicomedes, E, (2018) expresa que:

El objetivo principal es la verificación de hipótesis causales o explicativas; el descubrimiento de nuevas leyes científico-sociales, de nuevas micro teorías sociales que expliquen las relaciones causales de las propiedades o dimensiones de los hechos, eventos del sistema y de los procesos sociales. (p. 2)

Es de este nivel, porque se pretende analizar a través de la teoría y técnicas de recolección de datos si la narración ficticia puede incrementar la creatividad en los adolescentes. A pesar de que otros investigadores ya hayan trabajado con las narraciones, el tema central del presente proyecto se diferencia de los demás, por el enfoque ficticio, decantándose por una dirección hacia el lado reflexivo, crítico y creativo, habilidades que son necesarias dominar para los requisitos que exigen el mundo académico actual.

3.3. Método.

El método de investigación empleado en el presente proyecto es el método deductivo.

El término deductivo se define, según la Real Academia Española (RAE) (2019, definición 1), como “que obra o procede por deducción” y deducción como “método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular” (Real Academia Española, 2019, definición 3). Por consiguiente, el método deductivo se lleva a cabo mediante la explicación de un componente teórico que da lugar a una hipótesis específica. (Palmero, S. 2019, p. 14)

El investigador se apoya en este método, porque se pretende llegar a una conclusión que a través de una triangulación de datos se defienda la idea central del proyecto, que es, si la narración ficticia podrá incrementar la creatividad en los adolescentes. Así mismo se ha partido de manera general, resaltando la situación en el aspecto creativo de los adolescentes, de otros países, como Colombia y México, hasta llegar a Ecuador, país nativo del investigador, para usar como población la “Unidad Educativa 23 de octubre”. Además, se hace uso de los siguientes métodos: bibliográfico por la búsqueda de la teoría, estadístico por los resultados porcentuales obtenidos en el test EMUC y sintético porque reúne todos los aspectos más importantes para analizarlo.

3.4. Población y muestra.

El proyecto se centra en los adolescentes, por lo cual, se seleccionó a los educandos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa 23 de octubre del cantón Montecristi, cuya población son 324 estudiantes. Por otro lado, el tipo de muestra se determinó a través del muestreo aleatorio estratificado que, según los autores Hernández. C, Carpio. N, (2019) “este

método se divide a la población en estratos o subgrupos menores, parecidos internamente respecto a una característica, pero heterogéneos entre ellos” (p.77). Partiendo de esta premisa, la muestra fueron 38 estudiantes, cuya característica similar es que se ubican en el mismo paralelo, específicamente en primero bachillerato “G”.

3.5. Técnicas e instrumentos.

En función al primer objetivo específico del presente proyecto, la finalidad es determinar el nivel de creatividad presente en los adolescentes, motivo por el cual, se usó el test de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC) diseñada por el investigador Sánchez (2006). Este test, fue seleccionado, porque aparte de ser útil, evalúa la creatividad verbal, lo cual, es un aspecto que se relaciona con el tema central del presente proyecto que es la narración ficticia. Además, se aplicó dos entrevistas, a la Lcda. Diana Lucas Macías y la Lcda. Bertha Saltos Cedeño, docentes actuales de Lengua y Literatura que imparten clases en bachillerato en la Unidad Educativa 23 de octubre, cuyo fin es recopilar información de su experiencia en el quehacer académico con adolescentes, para conocer sus puntos de vista respecto a la narración ficticia y la creatividad.

3.5.1. Respuesta de los datos obtenidos de las entrevistas realizada a la Lcda. Diana Lucas Macías y a la Lcda. Bertha Saltos Cedeño, docentes de Lengua y Literatura de bachillerato de la Unidad Educativa 23 de octubre.

La primera pregunta: desde su experiencia en el quehacer académico. ¿Cuál sería el nivel de creatividad presente en los adolescentes que usted ha formado? La docente Diana, respondió que, el nivel de creatividad es medio, porque hace falta que el estudiante y el docente se

comprometan para mejorar el desempeño académico. Mientras que, la Lcda. Bertha, expresó que, el nivel de creatividad de manera general es regular, pero, depende del estudiante por sus diferencias individuales. Unos más que otros de acuerdo a sus habilidades y destrezas.

La segunda pregunta, ¿considera que los docentes deberían impulsar el desarrollo de la creatividad en los adolescentes? La Lcda. Diana, responde que sí, siempre se debe impulsar la creatividad porque es un recurso donde el alumno inventa, crea su mundo fantástico y yo interior. Por otro lado, la docente Bertha expresa: “claro, todos los docentes debemos utilizar estrategias de aprendizaje creativas intra-áulicas y extra-áulicas para desarrollar la habilidad creativa y cognitiva del estudiante”.

La tercera pregunta, ¿cuáles cree usted que son los principales motivos que afectan la creatividad en los adolescentes? La docente Diana, manifestó que, el desinterés académico es un motivo y el sistema educativo no ayuda porque somete al colegial a dejar de pensar para manipularlo. La Lcda. Bertha, por su parte, respondió que, uno de los principales motivos es el desinterés y tener siempre la misma rutina, prácticas tradicionales.

La cuarta interrogante, ¿cree usted que la narración ficticia es una técnica que esté a la altura para las tendencias educativas actuales y que permita incrementar la creatividad en los estudiantes? La profesora Diana, dijo: “la narración ficticia siempre será una técnica importante para despertar la curiosidad, donde el alumno pueda expandirse a otros mundos”. Por otro lado, la docente Bertha, afirma que sí, porque las narraciones permiten alcanzar un nivel de creatividad de acuerdo al tipo de texto que se narra.

La quinta pregunta, ¿cómo utiliza la narración ficticia dentro del aula de clases? La docente Diana, expresa que usa esta técnica cuando se crean micro cuentos, cuentos, historias, memes y otros recursos importantes para que el aprendizaje sea efectivo. La profesora Bertha,

por su parte, sostiene que, usa la narración en las creaciones literarias, en el desarrollo de novelas, leyendas, cuentos, mitos, etc.

La última pregunta, ¿qué habilidades considera usted que desarrolla el uso de la narración ficticia? La Lcda. Diana menciona que, entre las habilidades que desarrolla la narración es la creatividad, la capacidad narrativa y la fluidez del pensamiento. Por otro lado, la profesora Bertha, cuenta que principalmente se desarrolla la creatividad e imaginación, luego otras habilidades como la reflexividad.

4. Resultados.

4.1. Resultados del test de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC).

El test de Evaluación Multifactorial de la Creatividad (EMUC), se divide en tres secciones, creatividad verbal, creatividad visomotora y creatividad aplicada. En cada apartado se evalúa la fluidez, flexibilidad y originalidad, entre una escala del 1 a 4 puntos, entendiéndose el 4 como la mejor calificación, a excepción de la creatividad aplicada que solo mide fluidez y flexibilidad. Se aplicó el test a 38 estudiantes de primero bachillerato “G”, se usó la guía que diseñó el autor Sánchez (2006), sin adaptar cambios y ejecutando los mismos tiempos que él señala que debe destinarse a cada actividad.

Los resultados fueron los siguientes: en la primera sección que es la creatividad verbal, donde se evalúa la creación de un micro cuento, fue la actividad con calificación más baja. Respecto a la fluidez que es el número de líneas que se realizó, ningún estudiante llegó al máximo puntaje, solo el 7,8% obtuvo 3 puntos, el 42% consiguió 2 puntos, de igual forma el 42% de alumnos lograron 1 punto y el 10,5% tuvo 0 puntos. En la flexibilidad que mide el

número de ideas, nadie llegó al máximo puntaje, el 18% ganó 3 puntos, el 44.7% de alumnos llegaron a 2 puntos, el 26,3% a 1 punto y el 10,5% de educandos obtuvieron 0 puntos. En la originalidad, que evalúa ideas novedosas, nadie alcanzó el máximo puntaje, el 7,8% de estudiantes obtuvieron 3 puntos, el 15,72% llegó a 2 puntos, el 65,7% obtuvo 1 punto y el 10,5% de estudiantes 0 puntos. Se puede inferir, que una de las mayores debilidades de los adolescentes es la creación de cuentos.

La segunda sección que es la creatividad visomotora, fue la actividad con mejor desempeño, en donde algunos se destacaron de una manera ingeniosa. De acuerdo a la fluidez, que mide el número de trazos generados en el dibujo, el 92,1% de estudiantes obtuvieron el mejor puntaje, el 5,2% llegó a 2 puntos, y solo el 2,63% tiene 0. En la flexibilidad que es el número de categoría temáticos, el 5,2% de estudiantes obtuvieron la máxima nota, el 52,5% consiguió 3 puntos, el 26,31% llegó a 2 puntos, el 13,1% 1 punto y solo un 2,63% tuvo 0. En la originalidad, el 7,8% de estudiantes consiguió el máximo puntaje, el 13,1% llegó a 3 puntos, el 18,42% logró tener 2 puntos, el 52% obtuvo 1 punto y el 10,5% de educandos tuvieron 0. De esta manera, se deduce que, a pesar de no ser tan originales, han logrado realizar muchos trazos en sus dibujos y realizar varios ejes temáticos en un solo dibujo.

En la tercera sección que es la creatividad aplicada, los resultados fueron, en términos de fluidez, que evalúa la cantidad de usos que se le dé a un objeto, solo el 2,63% logró el máximo puntaje, el 23,6% de estudiantes obtuvieron 3 puntos, el 44,7% obtuvo 2 puntos, el 21% consiguió 1 punto y el 2,63% tuvo 0 puntos. En cuanto a la flexibilidad, que mide número de categorías de temáticas diferentes, solo el 2,63% de estudiantes obtuvo la máxima calificación, el 21% de estudiantes lograron tener 3 puntos, el 73,6% de pupilos obtuvieron 2 puntos y el 2,63% 1 punto.

De manera notoria se puede evidenciar que el sector más débil de los adolescentes es la creatividad verbal, cuya actividad trata sobre la creación del micro cuento. Pues, en la fluidez, flexibilidad y la originalidad nadie alcanzó el máximo puntaje. Este problema está relacionado con la propuesta que plantea este proyecto. Por ende, la narración ficticia es una técnica menester para el impulso de la creatividad, pues, la falta de práctica puede ser uno de los factores del bajo rendimiento que los estudiantes obtuvieron.

Por otro lado, es preciso resaltar las fortalezas de los adolescentes evaluados, una de ellas es la habilidad para crear dibujos, de pensar cómo unir los trazos que se les entregaron y sobre todo desarrollar paisajes. Además, referente a la creatividad aplicada, la media indica que no son ni buenos ni malos en pensar usos que se le puede dar a objetos, un apartado que se puede mejorar con la práctica.

5. Triangulación de los datos.

Referente a los objetivos planteados de la investigación, se han desarrollado interrogantes que han sido resueltos a lo largo del proyecto a través de varios métodos. Entre ellos, obtención de información por medio de fuentes bibliográficas. Aplicación de entrevista a docentes y ejecución del test EMUC a estudiantes, cuyo análisis permitió responder a las necesidades de la investigación.

El primer objetivo planteado: “Analizar la narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad del adolescente”, se respondió a través de la pregunta ¿permitirá la narración ficticia desarrollar la creatividad del adolescente? Los autores consultados en el marco teórico, Polo y Acuña, (2018) expresan que la narración ficticia es elemental porque las

oraciones de una historia deben estar organizadas y que, a partir de este, se puede crear una experiencia gamificada.

Por otro lado, las respuestas de las entrevistadas sobre la interrogante: ¿la narración ficticia es una técnica que esté a la altura para las tendencias educativas actuales y que permita incrementar la creatividad en los estudiantes? Ambas, contestaron positivamente y concuerdan que es una técnica que despierta la curiosidad y que permite alcanzar un mayor nivel de creatividad. Además, el test EMUC revela que los educandos poseen un bajo nivel en el aspecto de creatividad verbal, pues, ningún estudiante alcanzó la calificación máxima. Por lo cual, la narración ficticia, es una técnica que debe usarse para mejorar las debilidades creativas.

El segundo objetivo planteado: “Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes de primero bachillerato “G” de la Unidad Educativa 23 de octubre del cantón Montecristi”. Se respondió a través de la interrogante ¿Cuál es el nivel de la creatividad de los estudiantes? El test EMUC expresa en términos generales que la creatividad es baja. El apartado de creatividad verbal, demuestra que los educandos poseen un bajo nivel de originalidad en sus micro cuentos, esto se evidencia, porque el 65,7% obtuvo 1 punto.

Por otro lado, las entrevistadas, en la interrogante: ¿cuál sería el nivel de creatividad presente en los adolescentes que usted ha formado? Ambas docentes expresan de manera general la creatividad de sus estudiantes es regular, pero depende del alumno. Mientras, que los autores consultados, Villarreal, M. Flores, M. Gasca, M (2017), revelan que, en México, solo el 2,5 de 43 millones de personas, son creativos, lo cual indica que, la creatividad, también es baja en otros países.

El tercer objetivo planteado: “Identificar principales problemas que afectan la creatividad de los estudiantes”. Se respondió a través de la pregunta, ¿cuáles son los principales problemas

que afectan la creatividad del estudiante? En la teoría consultada, los autores López, F., Gonzáles, K. (2021), en su artículo, “La creatividad y sus emociones negativas”, expresan que el principal enemigo de la creatividad es el estrés, porque puede afectar a varias áreas cerebrales. No obstante, se realizó la pregunta a las docentes sobre los principales motivos que afectan la creatividad en los adolescentes. Ambas respondieron de manera similar, el desinterés académico y las prácticas escolares rutinarias son las causas.

El cuarto y último objetivo planteado: “Determinar estrategias de usos de la narración ficticia en el aula de clase”. Se respondió por medio de la pregunta ¿qué estrategias se pueden usar en el aula de clases con el tema de la narración ficticia? Las profesoras entrevistadas, mencionan que usan la narración a través de creaciones literarias, desarrollos de cuentos, novelas, memes, entre otros.

En el marco conceptual, se cita a Villalustre Lourdes y Moral Esther (2014), quienes proponen usar Digital Storytelling para usar la narración a través de las herramientas digitales de la web. Por otra parte, el investigador del presente proyecto, propone dos estrategias para usar en clases presencial. La primera, se trata de crear una historia sin elementos que ya hayan sido creados por el hombre. La segunda, de componer un relato a través de un dibujo con ayuda de la improvisación.

6. Conclusiones.

Se determinó a través del test EMUC que la creatividad de los adolescentes de primero bachillerato “G” es baja. Este resultado se evidencia en la creatividad verbal, cuyo sector, fue el más deficiente, puesto que, ningún estudiante llegó a la máxima puntuación, en comparación con la creatividad visomotora y aplicada, donde sí hubo más alumnos que sacaron la máxima

puntuación. Sin embargo, esto no quiere decir que los resultados hayan sido buenos, pues, las calificaciones son regulares. Así mismo, las respuestas de las docentes respecto a la primera pregunta de la entrevista, sobre la creatividad de los adolescentes, que interroga cuál es el nivel creativo de los adolescentes desde su experiencia en el quehacer académico, ambas profesoras manifiestan que es regular.

Sin embargo, que haya un bajo nivel de creatividad, se puede deber a varios factores, gracias al test, en la sección de creatividad verbal se puede inferir que hace falta práctica en la construcción de redacciones. Así mismo, la entrevista entrega información adicional que según la Lcda. Diana Lucas Macías hace falta que el estudiante y el docente se comprometan, porque existe desinterés, falta de innovación y clases rutinarias. También, el estrés en el aula, es un elemento que perjudica la creatividad en el educando, por eso, crear un ambiente de aprendizaje es un papel necesario que todo docente debe cumplir.

Por tal razón, es preciso implementar las estrategias que el investigador propone de la narración ficticia. La primera, en las redacciones evitar las historias trilladas, para ello, el docente puede poner restricciones para así entrenar la creatividad del educando, evitar el uso de figuras ficticias, como los unicornios, simios gigantes o godzillas, porque esos animales ya existen en el cine. La segunda estrategia, es usar la improvisación, crear una historia a través de un dibujo. Por último, si la clase es virtual, implementar Digital Storytelling, cuya función es plasmar producciones artísticas narradas a través de plataformas digitales. Lo que la narración ficticia busca es algo nuevo que surja de manera espontánea como unos niños al momento de jugar con sus juguetes, generar esa capacidad fluida para pensar en soluciones y así mismo, inventar ideas pocos convencionales para sobresalir en el mundo actual.

7. Recomendaciones.

A pesar de que, la solución definitiva para alcanzar el nivel de apogeo en la narración ficticia, sería reducir el consumo de las plataformas digitales, porque se acostumbra a consumir contenido de otros autores, en vez de crear. Lo recomendable es, que, para ser creativos, el educando deje de ser consumista y se convierta en prosumidor, es decir en creador de contenido innovador, usando las diferentes herramientas que ofrece las plataformas virtuales.

“Lo importante no es el resultado del trabajo, sino el proceso que lo llevó a dicho producto”. Es fundamental el proceso, porque es en este apartado, donde se aprende de los errores para no volver a cometerlos, por lo tanto, entre mayor sea la práctica, más fino será el resultado. De modo que, es recomendable tener el hábito de superar nuevos desafíos, de escribir y de pensar en diferentes ideas, con el propósito de ser personas con buena creatividad.

Por otro lado, es recomendable evitar el uso de clichés al momento de construir textos. Debido a que, de esta forma, se estará haciendo un esfuerzo en pensar algo novedoso y original. Así mismo, ser auto críticos, es un buen entrenamiento para la creatividad y el pensamiento reflexivo, porque permite mejorar el nivel de redacción gramatical y ficcional, lo cual incrementará drásticamente la creatividad porque se estará entrenando la mente de una forma diferente.

8. Referencias.

- Aguirre, R., Alonso, L. (2008). Cambios en la creatividad verbal: Un análisis del lenguaje figurado presente en textos escritos por escolares. Universidad de los Andes. Venezuela.
- Albarracín, C., Ariza, Y., Espinosa, E. (2020). Construcción de narrativas alrededor de las relaciones de parejas en tres personas que conviven con el VIH en Villavicencio. Universidad Santo Tomás. Villavicencio.
- Anijovich. R., Cappelletti. G., (2019). Documentos narrativos y práctica reflexiva en la formación de profesores. Revista Panamericana de Pedagogía, de <https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/1619/1411>
- Gonzáles, K., López, F. (2021). La creatividad y desenvolvimiento humano. Revista Pimenta Cultural. De: https://www.pimentacultural.com/_files/ugd/18b7cd_6db056c1b3d5447781c6bc93c07aa29f.pdf#page=116
- Hernández Ávila CE, Carpio N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. Revista ALERTA. 2(1): 75-79. DOI: 10.5377/alerta.v2i1.7535
- Larraz, N. (2018). La creatividad del ser humano. Revista digital. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de: <https://es.calameo.com/read/005756132f41e8e876431>
- Moreno Mauro. (2022). “El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la creatividad en niños de preescolar”, Revista Caribeña de Ciencias Sociales (vol. 11, N.º 9 enero-marzo 2022, pp. 13-23.) En línea: <https://doi.org/10.51896/caribe/IREZ1237>
- Morin, E. (1996). Introducción al pensamiento complejo, de http://cursoenlineasincostoedgarmorin.org/images/descargables/Morin_Introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf

- Nicomedes, E. (2018). Tipos de Investigación. Universidad Santo Domingo de Guzmán.
<http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Osborne, W (2018). Orígenes de la creatividad. Editorial Planeta S. A. Barcelona. España.
- Palmero, S. (2019). La enseñanza del componente gramatical: el método deductivo e inductivo. Universidad de La Laguna. España.
- Polo, F., Acuña. X. (2018). Estrategias didácticas para desarrollar el discurso narrativo en preescolares con Trastorno Específico del Lenguaje. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Chile.
- Ramiro, A. (2018). Narraciones y descripciones orales reales y ficticias. Universidad Nacional de Trujillo. Perú. De:
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/16041/AMANBAL%20ARBILD%20RAMIRO.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Requejo, M (2021). El cuento y la narrativa como recurso didáctico. La escritura creativa como medio educativo. Universidad de Valladolid. Recuperado de:
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52504>
- Rodríguez, J., Gonzáles. M., Pujolá. J. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras. Universidad de Barcelona.
- Sánchez, F. (2018). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. Departamento de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina del Cusco, Cusco. Perú. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Santana, M. (2011), Semántica de la ficción. Una aproximación al estudio de la narrativa. Universidad de la Rioja.

- Schenke, E. Pérez, M. (2019). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. Universidad Nacional del Sur. Argentina. Recuperado de:
<http://revista.ufr.br/actageo/article/view/5201>
- Severo, J. (2017). La narración oral artística y escénica: técnicas y recursos para iniciarse. España.
- Sevilla Vallejo, S. (2019). El pensamiento narrativo aplicado al conocimiento y a la identidad. Análisis de los resultados de la escala de Educación e identidad narrativa en estudiantes de España, Corea del Sur y Ecuador. Aula de Encuentro, volumen 21(núm.2), pp. 27-58
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. Quito, Ecuador.
- Vanegas, L. (2020). El espacio de juego: entre la circunstancia y la narrativa ficticia. Universidad de los Andes. Maestría en Arquitectura. Bogotá.
- Villarreal, A., Flores, M., Gasca, F. (2017). Distribución espacial de un índice de creatividad a nivel municipal en México. Estudios demográficos y urbanos, vol. 33, núm. 1.
<https://www.redalyc.org/journal/312/31254199005/html/>
- Villalustre, L., Moral, E. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. Revista Complutense de Educación. Universidad de Oviedo, de:
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/41237>

9. Anexos.

Operacionalización de las variables.

Variable independiente: La narración ficticia.

Conceptualización.	Categorías.	Indicadores.	Técnicas.	Fuentes de información
Santana, M. (2011) expresa que “La narración ficticia puede corresponder a situaciones donde los sujetos ya no son individuos pertenecientes a nuestro mundo, sino personajes ficticios” (p.64).	Epistemología y definición.	Origen del término. Concepto.	Revisión documental.	Revista científica, páginas webs, artículos científicos.
	Características.	Cualidades. Particularidad.	Revisión documental.	Folletos, libros, internet.
	Estructura de las narraciones.	Tipos de estructura. Organización	Revisión documental.	Artículos científicos, investigaciones, libros.
	Habilidades que desarrolla el uso de la narración ficticia,	Capacidades. Habilidades.	Revisión documental.	Internet, páginas webs, artículos científicos.
	Beneficios del uso de la narración ficticia.	Ventajas.	Revisión documental.	Revista científica, páginas webs, artículos científicos.

Variable dependiente: La creatividad en los adolescentes.

Conceptualización.	Categorías.	Indicadores.	Técnicas.	Fuentes de información
Según Osborne, W (2018) la creatividad “Es la búsqueda innata de la originalidad. La fuerza impulsora es el amor instintivo de la humanidad por la novedad: el descubrimiento de nuevas entidades y procesos, la resolución de retos antiguos y la revelación de otros nuevos” (p. 6)	Creatividad.	Definición.	Revisión documental.	Revista científica, páginas webs, artículos científicos.
	Importancia de cultivar la creatividad.	Relevancia.	Revisión documental.	Internet, páginas webs, artículos científicos.
	Importancia de desarrollar la creatividad verbal.	Fundamentación.	Revisión documental.	Internet, páginas webs, artículos científicos.
	Problemas que perjudican la creatividad del adolescente.	Causas. Consecuencias.	Revisión documental.	Folletos, libros, internet.
	Problemas al momento de narrar.	Causas. Consecuencias.	Revisión documental.	Folletos, libros, internet.
	Estrategias de usos de la narración ficticia en el aula de clase.	Tipos. Técnicas. Metodologías.	Revisión documental.	Revista científica, páginas webs, artículos científicos.

Método de calificación del test EMUC.

Tabla de especificaciones de la EMUC

Tipo	Criterio	Evaluación
Creatividad Verbal	Fluidez: Número de líneas utilizadas en el cuento.	≥ 15 líneas- 4 puntos 11 – 14 líneas- 3 puntos 7 – 10 líneas- 2 puntos 3 – 6 líneas- 1 punto
	Flexibilidad: Cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	≥ 6 ideas – 4 puntos 4 - 5 ideas – 3 puntos 3 - 2 ideas – 2 puntos 1 idea – 1 punto
	Originalidad: _____ Fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	4 a criterio del lector
Creatividad visomotora	Fluidez: Número de trazos generados en el dibujo.	4 puntos – de 7 trazos en adelante 3 puntos – de 5 a 6 trazos 2 puntos – de 3 a 4 trazos 1 punto – de 1 a 2 trazos 0 punto si no emplean ningún trazo
	Flexibilidad: Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4 puntos – Utilización de 4 categorías diferentes en el dibujo 3 puntos – Utilización de 3 categorías en el dibujo 2 puntos – Utilización de 2 categorías en el dibujo. 1 punto – Utilización de 1 categoría en el dibujo. 0 puntos – Utilización de 0 categorías en el dibujo.
	Originalidad: Grado en que es novedoso el dibujo creado.	4 a criterio del lector
Creatividad aplicada	Fluidez: Cantidad de usos que se le dé a cada objeto.	≥ 10 usos 4 puntos 8 – 9 usos 3 puntos 5 – 7 usos 2 puntos 3 – 4 usos 1 puntos 0 – 2 usos 0 puntos
	Flexibilidad: número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	4 puntos – Utilización de 5 categorías diferentes 3 puntos – Utilización de 3 -4 categorías diferentes. 2 puntos – Utilización de 2 categorías diferentes 1 punto – Utilización de 1 categorías diferentes. 0 puntos – Utilización de 0 categorías

Manta, 23 de mayo de 2022.

Abogado.
George Ontaneda Loor.
Rector de la Unidad Educativa "23 de octubre".
Presente.

De mis consideraciones.

Quien asiente el presente documento, Claudio Jefferson Indacochea Delgado, con número de cédula 1350747539, estudiante de octavo semestre de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Solicita su aprobación con el propósito de aplicar un test para determinar la creatividad en los estudiantes de primero de bachillerato, paralelo "G", de tan honrada institución, para desarrollar el trabajo de titulación, bajo la modalidad Proyecto de Integración Curricular fase 1, cuyo tema es: "La narración ficticia como técnica para incrementar la creatividad en los adolescentes". Cabe señalar, que el proyecto será desarrollado de acuerdo con los lineamientos internos de la modalidad en mención y observación al cumplimiento de requisitos exigidos por el Reglamento del Régimen Académico de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Se agradece su cordial atención y quedo en espera de su respuesta, la cual confío que será factible.

Atentamente.



Claudio Jefferson Indacochea Delgado.

C.I.: 1350747539



M/ 23/5/22
Por favor combien
con el Lic. Claudio
Indacochea
para su aplicación

Oficio de permiso para aplicar Test EMUC a los estudiantes de primero bachillerato "G" de la "Unidad Educativa 23 de octubre".



Evidencia de aplicación de test EMUC a los estudiantes de primero bachillerato “G” de la “Unidad Educativa 23 de octubre”.