

## **INFORME FINAL**

### **FONDO DE INNOVACIÓN Y VALOR SOCIAL, PRIMERA VERSIÓN**

- a. Nombre del Proyecto:** La creatividad antes que la innovación
- b. Nombre Director del Proyecto:** Patricio Orlando Aguirre Zúñiga
- c. Nombre de los integrantes del equipo de trabajo**

**Director:** Patricio Orlando Aguirre Zúñiga

**Investigadora Especialista:** Dra. Evelyn Susana Cordero Roldán

**Co-investigadoras:**

- Francisca Reyes Poblete, docente del Colegio Javiera Carrera.
  - Paola Andrea Fuentes Lazcano, docente del Colegio Ebenezer.
  - Claudia Arqueros Lara, docente del Colegio Harvest Christian School.
- d.** Síntesis de lo ejecutado en dos carillas como máximo, cumplimiento del objetivo general y objetivos específicos, duración, presupuesto programado v/s gastado, identificación de entregables.

Se seleccionaron tres colegios subvencionados en Antofagasta que contaran con cursos paralelos, para realizar una investigación sobre el entrenamiento de la flexibilidad cognitiva y el pensamiento divergente (ambos sustratos cognitivos de la creatividad), en estudiantes de 3er año básico, permitiéndonos contar con un grupo experimental y un grupo control. Se decidió no trabajar con colegios municipales, puesto que estos estaban en una paralización docente, la que se extendió por cerca de 45 días aproximadamente. Además, puesto que la investigación pretende generar un modelo replicable a cualquier contexto escolar, la dependencia administrativa de los colegios no es una variable relevante en los resultados.

De estos mismos colegios se contrataron tres docentes monitores y en calidad de co-investigadores, quienes impartieron los talleres diseñados específicamente para desarrollar estas habilidades en el grupo experimental, apoyándose en actividades lúdicas principalmente, incluido un juego de mesa que apela específicamente, a la flexibilidad cognitiva. Se diseñaron y prepararon los materiales tanto para los talleres como para las charlas iniciales. Para ello, se entregó un protocolo a cada docente y se les capacitó, respecto a cómo implementar los talleres y las distintas actividades de enseñanza, cómo aplicar el pretest y el postest en ambos grupos, y cómo realizar los registros de cada taller entre otros aspectos. Todos los estudiantes que participaron en esta investigación tanto del grupo control como experimental, completaron un formulario de consentimiento informado (apoderado) y asentimiento informado (estudiantes).

Durante la fase de implementación de los talleres, se llevaron a cabo las actividades en los tres colegios seleccionados, mientras se monitoreaba y hacía seguimiento a los avances, a

través de las bitácoras de registros. Después de completar los talleres, se aplicó el postest para medir los resultados del entrenamiento, comparado entre grupos.

Finalmente, se recopilaron y analizaron los datos obtenidos en ambos grupos, lo que permitió evaluar los efectos del entrenamiento en creatividad (flexibilidad cognitiva y pensamiento divergente). Se elaboraron informes con los hallazgos principales y se formularon orientaciones para crear un modelo replicable en otros contextos educativos.

#### **e. Descripción de la metodología y actividades desarrolladas durante la ejecución.**

La metodología implementada para la realización de los talleres de creatividad, se enmarca en una investigación de diseño experimental. Para ello, se crearon protocolos para la realización y registro de los talleres, y se gestionaron las autorizaciones de consentimiento informado de parte de las familias, para que los y las estudiantes menores de edad pudiesen participar de la investigación.

Por ser un diseño experimental, se trabajó con un grupo control, los que no fueron sometidos a la intervención, pero tuvieron actividades escolares paralelas (esto se conoce como control activo) y con un grupo experimental, el que realizó los talleres siguiendo el protocolo de intervención.

Las principales actividades fueron:

- Capacitación a docentes talleristas y co-investigadores.
- Pretest.
- Realización de 14 talleres.
- Postest.
- Análisis de resultados.

#### **f. Descripción y análisis del cumplimiento de objetivos específicos**

**Objetivo General:** Demostrar la eficacia del entrenamiento en flexibilidad cognitiva para potenciar la creatividad y la capacidad de innovación en estudiantes de cuarto básico de colegios subvencionados en la región de Antofagasta.

Los resultados de la investigación muestran que en todos los colegios intervenidos, sus estudiantes mejoraron en forma estadísticamente significativa sus capacidades creativas. Esto se pudo constatar con la aplicación de la Prueba de Imaginación Creativa en el Niño (PIC-N), instrumento desarrollado para evaluar la creatividad en niños de entre 8 y 12 años, que mide la creatividad narrativa, gráfica y general. Este test, diseñado por Teresa Artola y su equipo, se estructura en cuatro subpruebas, o "juegos", tres de los cuales exploran la creatividad verbal y uno enfocado en la creatividad gráfica. Cada juego se presenta en un ambiente lúdico para estimular la imaginación sin la presión de un examen formal.

Cada uno de los juegos mide distintos aspectos de la creatividad, entre los que se encuentran la fluidez, flexibilidad y originalidad narrativa en los juegos verbales, mientras que el juego gráfico evalúa originalidad, elaboración, uso de sombras y color, y detalles especiales. La solidez del PIC-N radica en su capacidad para captar diferentes facetas de la creatividad infantil, respaldado por estudios que han demostrado su fiabilidad y validez

estadística, incluyendo análisis factoriales que sustentan su estructura bidimensional (creatividad narrativa y gráfica).

La implementación de este test en el análisis de creatividad de los participantes nos permitió observar cambios notables entre ambos grupos, que reafirman que un entrenamiento en habilidades creativas, afecta positivamente al desarrollo de estas habilidades.

## RESULTADOS

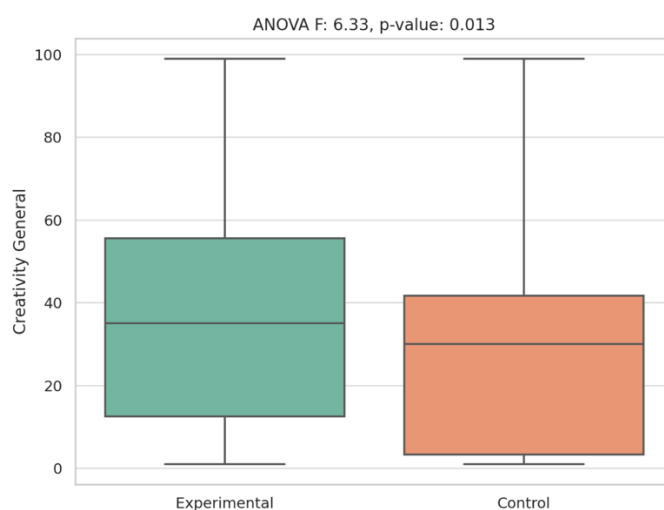
### Análisis cuantitativo:

Con base en el PIC-N, se analizó la creatividad General, narrativa y gráfica de cada grupo participante. Se comparó el grupo control y experimental, y además el tipo de colegio, obteniéndose los siguientes resultados:

| Colegio         | Grupo        | Narrativa<br>(Media $\pm$ DE) | Gráfica<br>(Media $\pm$ DE) | General<br>(Media $\pm$ DE) |
|-----------------|--------------|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Eben Ezer       | Control      | 41.56 $\pm$ 22.16             | 65.44 $\pm$ 30.20           | 42.26 $\pm$ 20.94           |
| Eben Ezer       | Experimental | 55.33 $\pm$ 28.27             | 66.69 $\pm$ 31.30           | 56.14 $\pm$ 27.80           |
| Harvest         | Control      | 21.79 $\pm$ 19.94             | 21.53 $\pm$ 27.44           | 16.12 $\pm$ 18.76           |
| Harvest         | Experimental | 25.59 $\pm$ 19.07             | 29.85 $\pm$ 28.34           | 22.06 $\pm$ 19.38           |
| Javiera Carrera | Control      | 32.03 $\pm$ 26.79             | 31.59 $\pm$ 26.47           | 27.82 $\pm$ 26.70           |
| Javiera Carrera | Experimental | 40.23 $\pm$ 26.43             | 28.87 $\pm$ 24.09           | 35.86 $\pm$ 25.37           |

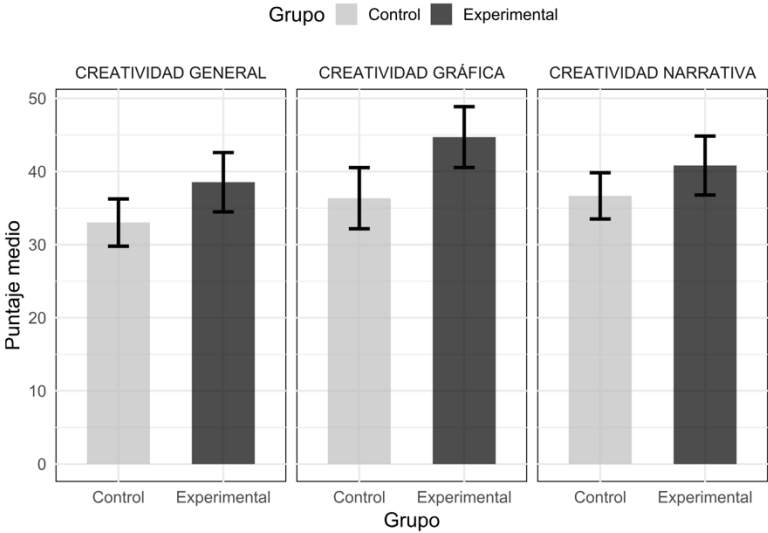
El resultado presentado en este gráfico, muestra que hay una **diferencia estadísticamente significativa** en la creatividad general entre los grupos experimental y control. El grupo experimental, que participó en el taller de entrenamiento en creatividad, donde se entrenaron la flexibilidad cognitiva y el pensamiento divergente, obtuvo mejores resultados en promedio que el grupo control, lo que ratifica el efecto positivo de la intervención.

Comparación de la creatividad general por grupos:

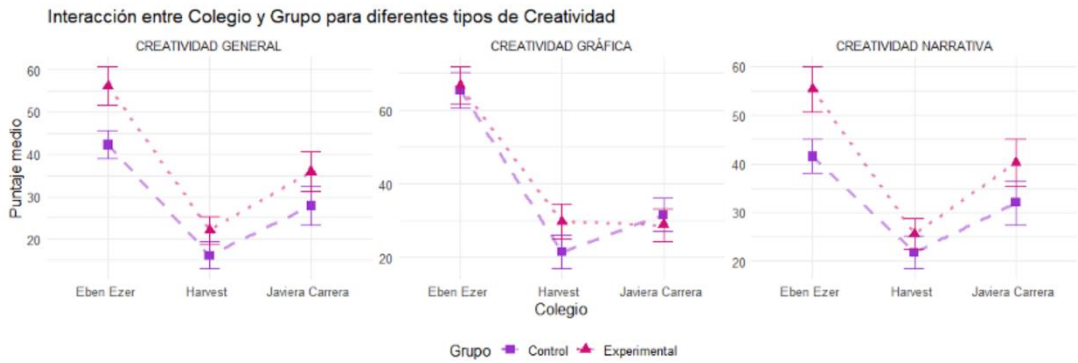


En la siguiente gráfica podemos ver los resultados por grupo (control y experimental) y dimensión, entendiéndola como los tipos de creatividad medidas en en Test PIC-N. Podemos observar que en todas las dimensiones: Creatividad general, gráfica y narrativa, el grupo experimental mejora respecto del grupo control.

Comparación de Creatividad por Grupo y Dimensión



A continuación, podemos ver un gráfico con **resultados desagregados por colegio**, donde hemos constatado que la intervención permitió mejoras en todos ellos, independiente de sus condiciones de entrada, índice de vulnerabilidad u otras variables intervinientes, lo que vuelve a constatar el éxito de la intervención para la mejora de habilidades de creatividad:



|         |         |
|---------|---------|
|         | p-value |
| Grupo   | 0.0049* |
| Colegio | >0.000* |

|         |         |
|---------|---------|
|         | p-value |
| Grupo   | 0.598   |
| Colegio | >0.000* |

|         |         |
|---------|---------|
|         | p-value |
| Grupo   | 0.0114* |
| Colegio | >0.000* |

En un análisis más detallado de esta gráfica, podemos ver que en términos generales, se observan diferencias estadísticamente significativas en creatividad general y narrativa, mientras que la creatividad gráfica no muestra tales diferencias. **Esto sugiere que el efecto del taller fue específico a las habilidades entrenadas.**

En la creatividad general, el grupo experimental superó consistentemente al grupo control en todos los colegios, con resultados estadísticamente significativos ( $p = 0.0049$ ). Esto indica que el entrenamiento en flexibilidad cognitiva y pensamiento divergente tuvo un impacto positivo, independientemente de las diferencias iniciales entre las instituciones (sus condiciones de entrada).

En el caso de la creatividad narrativa, también se encontraron diferencias significativas ( $p = 0.0114$ ), lo que refuerza la efectividad del taller en esta dimensión. El diseño del programa incluyó actividades específicamente enfocadas en desarrollar habilidades narrativas, lo cual se refleja en los resultados.

Por otro lado, la creatividad gráfica no mostró diferencias significativas entre los grupos experimental y control ( $p = 0.598$ ). En algunos casos, las puntuaciones incluso se solapan, lo que indica que esta dimensión no fue impactada directamente por el taller. **Esto es una buena noticia**, ya que es coherente con el diseño de las actividades, que no incluyeron componentes relacionados con el desarrollo gráfico, como trabajar en dibujos y enfatizar el uso de color, sombras o detalles especiales, que son evaluados en esta dimensión del test PIC-N. Con esto se demuestra la eficacia del taller, ya que su impacto está estrictamente limitado a las habilidades específicas que se entrenaron, **validando así su enfoque y diseño.**

Es importante destacar que, aunque los colegios presentan diferencias iniciales atribuibles a factores como el capital cultural basal y las condiciones socioeconómicas, todas las escuelas mostraron mejoras dentro de su propio contexto. Esto subraya que la intervención fue efectiva para fomentar el desarrollo creativo, incluso en entornos diversos. En lugar de comparar qué colegio tuvo mejores resultados, es relevante enfatizar que todas las instituciones, con independencia de sus condiciones iniciales, mejoraron gracias al entrenamiento recibido.

Como conclusión del análisis cuantitativo, podemos señalar que el taller tuvo un impacto significativo en la creatividad general y narrativa, lo cual está alineado con los objetivos y actividades del programa de intervención. La ausencia de mejoras en creatividad gráfica ratifica que los efectos del entrenamiento están vinculados a las habilidades específicamente trabajadas. Este resultado refuerza la importancia de diseñar intervenciones pedagógicas específicas para fomentar habilidades creativas en contextos escolares diversos.

### **Análisis cualitativo:**

El presente texto recoge una interpretación cualitativa de las observaciones realizadas por las docentes participantes en el estudio. Si bien no se trata de un análisis basado en el diseño experimental de la investigación, los testimonios aportan información valiosa sobre las percepciones de mejora en el desempeño estudiantil dentro del grupo experimental. Estas observaciones destacan avances en áreas clave del aprendizaje y habilidades sociales, ofreciendo una perspectiva enriquecedora sobre los posibles efectos de las

intervenciones realizadas, aunque requieren una validación más rigurosa para establecer su impacto específico.

Las docentes señalan que los estudiantes del grupo experimental experimentaron un avance general en su rendimiento. Al respecto, una de las docentes comentó que los estudiantes incrementaron su participación en clases y se volvieron más reflexivos en diversas asignaturas, como Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, y Lenguaje y Comunicación. Otra docente mencionó que en Lenguaje y Comunicación mejoraron en la creación de historias creativas. La tercer co-investigadora señala que mejoró la capacidad de conversación, para mantener el foco de atención respecto a un tema central, para generar acuerdos y para encontrar solución a diversos conflictos cotidianos. Las tres docentes coinciden en que los estudiantes del grupo experimental lograron mejoras en su participación en clases, reflexión y desarrollo de habilidades comunicativas.

No obstante lo anterior, es necesario precisar de manera experimental los efectos específicos de los talleres.

### **Significado educativo:**

Este hallazgo resalta la importancia de incorporar estrategias pedagógicas diseñadas para fomentar la creatividad en las escuelas, especialmente aquellas que involucran tareas de pensamiento divergente y dinámicas lúdicas.

### **Objetivos Específicos:**

**Objetivo 1:** Implementar un taller interactivo que utilice juegos de mesa especializados para entrenar la flexibilidad cognitiva en los estudiantes de tercer año básico de 3 escuelas subvencionadas de la región.

Los talleres fueron implementados con éxito en los tres colegios, y los estudiantes participaron activamente en las actividades interactivas diseñadas para entrenar la flexibilidad cognitiva y pensamiento divergente. En total se implementaron 14 talleres cuyo trabajo de base fue aprender jugando con “El Fantasma Blitz”, juego de mesa especializado en incentivar la flexibilidad cognitiva, acompañado de una serie de desafíos lúdicos, para fomentar el pensamiento divergente en el dominio narrativo. Por ejemplo, los estudiantes realizaron juegos de palabras encadenadas y memoria, llevaron a cabo historias colaborativas, crearon reglas para nuevos juegos, dinámicas como el role-playing (juego de roles), donde los niños deben adaptarse rápidamente a diferentes escenarios ficticios, actividades como debates simples, etc. En su conjunto, estas actividades no solo buscaban mejorar la creatividad de los estudiantes, sino también fortalecer sus habilidades sociales, su capacidad para trabajar en equipo y su confianza para enfrentar nuevos desafíos.

**Objetivo 2:** Comparar el desarrollo de la creatividad entre un grupo experimental y un grupo control, mediante la realización de pre-tests y post-tests.

Se realizó la comparación entre el grupo experimental y el grupo control a través de pruebas pre y post intervención. La estructura del análisis fue realizada según lo planificado y los resultados anteriormente mostrados, constataron la efectividad de la intervención.

**Objetivo 3:** Analizar los efectos del entrenamiento en la creatividad y el pensamiento innovador de los estudiantes, basándose en los resultados obtenidos entre ambos grupos.

Como ya se ha expuesto, el grupo experimental superó significativamente al control en creatividad general y narrativa, lo que ratifica que el taller tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes, específicamente las habilidades entrenadas.

**Objetivo 4:** Promover la importancia del desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo a través de una charla científico-educativa, dirigida a profesionales de la educación en todos los colegios de la región y desarrollada por una experta en el área (parte del equipo de investigación).

La charla educativa se desarrolló a través de webinar y se encuentra a disposición de todos los usuarios de la región de Antofagasta en: [https://youtu.be/h\\_NwPmxfnwq](https://youtu.be/h_NwPmxfnwq)  
Se ha difundido dicha charla al 100% de los colegios de la región de Antofagasta (266). Actualmente se registra 109 visualizaciones.

Por otra parte, el día 21 de noviembre, de 9:00 a 10:28 horas se realiza una charla científica con el propósito de dar a conocer los resultados de la investigación. Hubo 54 conectados. Docentes de aula, técnicos y directivos de Chiu chiu, Calama, Mejillones, Antofagasta y Tocopilla. Académicos de la Universidad Católica del Norte, Universidad de Antofagasta, docentes de la Red AntofaEduca, la Directora del Programa ViLTI SeMANN y PAR Explora Antofagasta, Olga Hernandez Gallo, Orlando Gahona Flores, Gerente de la Corporación del Cluster Minero Región de Antofagasta y Pablo Pisani, Gerente de Asuntos Corporativos de Nitratos Yodo, SQM.

**Objetivo 5:** Establecer un modelo replicable de intervención educativa que pueda ser adaptado en otras regiones y contextos, fomentando la innovación y la adaptabilidad en la educación.

La intervención contempló el diseño de un protocolo para la realización de 14 talleres que según este estudio, han demostrado su efectividad. Ese recurso se pondrá a disposición de las comunidades educativas que lo requieran para ser replicado.

El modelo inicial de intervención, compuesto por 14 sesiones, fue evaluado a través de las bitácoras de registro y mediante entrevista con docentes. Algunas opiniones de las docentes talleristas, quienes también actúan como co-investigadoras, sugieren lo siguiente:

- Disponer de más tiempo, para que algunas actividades se trabajen en más sesiones para reforzar el desarrollo de habilidades que favorezcan la creatividad.
- Considerando la cultura escolar asignaturista y los tiempos limitados para realizar talleres de creatividad, se requiere incorporar el trabajo de la flexibilidad cognitiva y de la creatividad al trabajo regular de las asignaturas.
- Se requiere disponer de una programación flexible que permita dar continuidad a los talleres de manera semanal, evitando que se interrumpan a causa de feriados, eventos naturales o culturales o por actividades internas de los establecimientos educacionales.
- Otra sugerencia es generar actividades para aquellos estudiantes que no les gusta determinada actividad o les cuesta y se frustran por no poder participar.

#### **g. Identificación de los productos y resultados logrados**

- Se completó el 100% de los talleres planificados para el entrenamiento de la creatividad y se constató su efecto positivo con resultados estadísticamente significativos entre grupos.
- El 100% de los docentes participantes (3) de los colegios Ebenezer, Harvest Christian School y Javiera Carrera se han empoderado en el uso de actividades destinadas a fomentar la flexibilidad cognitiva y creatividad, desarrollando competencias para replicar la experiencia.
- Se desarrolló un recurso de apoyo para los docentes, consistente en un webinar, que aborda el trabajo en creatividad a través de la innovación educativa, el que se ha hecho llegar al 100% de los colegios particulares y subvencionados de la región de Antofagasta.
- Se generó un ejercicio para integrar el desarrollo de la flexibilidad cognitiva y creatividad, de manera transversal, en las distintas asignaturas. El propósito es vislumbrar una aplicación, a partir de los resultados de la investigación. Este ejercicio debería transformarse en una propuesta que sea validada por especialistas de las distintas asignaturas.
- Se elaboró y validó un protocolo para entrenar y potenciar habilidades creativas.

#### **h. Identificación de los Entregables, adjuntando en anexos el detalle de cada uno o en caso de que su extensión sea mayor en medios digitales.**

- Correo electrónico y afiche de difusión de Webinar con charla científica.
- Bitácora con el registro de sesiones de talleres.
- Protocolo de trabajo de 14 sesiones para trabajar la flexibilidad cognitiva y para la aplicación del pretest y postes.
- Análisis de datos del primer pre test y post test para medir la flexibilidad cognitiva y de la Prueba de Imaginación Creativa en el Niño (PIC-N), instrumento desarrollado para evaluar la creatividad en niños de entre 8 y 12 años, midiendo tanto la creatividad narrativa como la gráfica.
- Ejercicio para incorporar el trabajo de flexibilidad cognitiva y creatividad en las asignaturas.

#### **i. Conclusiones sobre la ejecución del Proyecto**

**1. En relación con los objetivos formulados:** El proyecto logró cumplir con el 100% de los objetivos planteados. Se implementaron con éxito los talleres lo que permitió medir, de manera objetiva a través de un diseño experimental, que hubo un efecto positivo en desarrollo de habilidades creativas. Esto además reafirma la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas, como herramientas para fomentar el pensamiento innovador y divergente en los estudiantes.



La promoción de la creatividad en el ámbito educativo a través de una charla científico-educativa permitió sensibilizar a docentes, directivos y actores clave de la región como docentes de las universidades regionales (Universidad de Antofagasta y Universidad Católica) sobre la importancia de integrar estas habilidades en las escuelas. La difusión masiva de este recurso, junto con la presentación de los resultados de la investigación, fortaleció el compromiso con la innovación educativa en la región de Antofagasta.

Finalmente, el modelo de intervención diseñado demuestra ser replicable y posible de adaptar en diversos contextos educativos, consolidando una propuesta metodológica que podría integrarse al currículo regular de manera transversal. Los aprendizajes obtenidos invitan a reflexionar sobre la necesidad de programaciones más flexibles, materiales accesibles y estrategias inclusivas que permitan maximizar el impacto de estas iniciativas, contribuyendo así a una educación más innovadora y pertinente para los desafíos del siglo XXI.

## 2. Contribución a la innovación en el ecosistema comunal, regional y/o nacional:

- **Metodología experimental aplicada en contextos reales**  
El proyecto utiliza un **diseño experimental** con grupos control y experimental, algo poco común en intervenciones educativas en colegios, especialmente en habilidades creativas. Esto permite medir **científicamente el impacto** de los talleres en el desarrollo de estas habilidades.
- **Uso de juegos de mesa como herramienta pedagógica principal**  
El uso de juegos de mesa como "*Fantasma Blitz*" para fomentar la flexibilidad cognitiva constituye un enfoque innovador al integrar elementos lúdicos en la enseñanza de **habilidades cognitivas complejas**. Los juegos de mesa suelen ser infrautilizados en contextos escolares, a pesar de su potencial para desarrollar habilidades ejecutivas.
- **Participación activa de docentes como co-investigadores**  
El proyecto empodera a los docentes al capacitarlos no solo como implementadores de talleres, sino como co-investigadores. Esto fomenta un sentido de **involucramiento y profesionalización** en el desarrollo de intervenciones educativas, lo que es un paso innovador hacia el fortalecimiento del rol docente en la investigación aplicada.
- **Énfasis en la inclusión de habilidades transversales**  
Además de la mejora en flexibilidad cognitiva y creatividad, las actividades del proyecto fomentaron **habilidades sociales y emocionales**, como la capacidad de **trabajar en equipo**, la **comunicación** y la **resolución de conflictos**, aspectos que muchas veces son secundarios en los enfoques educativos tradicionales.

## 3. Valor social del proyecto en el ecosistema local, regional o nacional:

- El proyecto ha generado un valor social considerable al empoderar a los docentes participantes en el uso de estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los estudiantes.

- El impacto directo en los estudiantes y su mejora concreta y medible en la creatividad, se traduce en beneficios a mediano y largo plazo para la comunidad, ya que fomenta un entorno educativo más dinámico y adaptable.
- La integración de estas habilidades en el currículo escolar puede contribuir a mejorar las oportunidades educativas y a fomentar un ambiente de aprendizaje más inclusivo y equitativo. Sobre todo porque la intervención potenció el aprendizaje a través de actividades activo participativas que permitió no sólo practicar la flexibilidad cognitiva y creatividad, sino que también a interactuar en un ambiente desafiante en términos cognitivos y respetuoso.
- Además, las actividades han fortalecido las habilidades sociales y la capacidad de trabajo en equipo de los estudiantes, lo que contribuye a crear un ambiente escolar más colaborativo y participativo. Los docentes involucrados también han adquirido herramientas y competencias que les permitirán continuar aplicando estos enfoques innovadores en el futuro, beneficiando a futuras generaciones de estudiantes.

➤ **Desarrollo de habilidades clave para el futuro**

Flexibilidad cognitiva: Esta función ejecutiva resulta esencial en un **mundo en constante cambio**, donde la **adaptabilidad** se convierte en una habilidad clave.

Creatividad: Al fomentar la creatividad, el proyecto contribuye a preparar a los estudiantes para enfrentar **desafíos complejos y generar soluciones innovadoras**, cualidades altamente valoradas en la sociedad contemporánea.

**4. Impacto en las comunidades abordadas:** Los resultados del proyecto indican un impacto positivo en las comunidades escolares participantes. A nivel de docentes, desarrollan habilidades que facilitarían la implementación de otras estrategias innovadoras como ABP y Aprendizaje y Servicio. A nivel de estudiante y según sus docentes, las actividades han fortalecido las habilidades sociales y la capacidad de trabajo en equipo de los estudiantes, lo que contribuye a crear un ambiente escolar más colaborativo y participativo. Los docentes involucrados también han adquirido herramientas y competencias que les permitirán continuar aplicando estos enfoques innovadores en el futuro, beneficiando a futuras generaciones de estudiantes.

Finalmente, los tres establecimientos educacionales han manifestado su intención de escalar esta estrategia a otros niveles educativos.

**5. Propuestas a partir de los resultados y logros alcanzados:** A partir de los resultados obtenidos, se sugiere:

1. Ampliar el tiempo dedicado a algunas actividades para reforzar el desarrollo de habilidades cognitivas y creativas en los estudiantes.
2. Incorporar el trabajo de flexibilidad cognitiva y creatividad de manera transversal en las asignaturas regulares, para asegurar que estas habilidades sean parte integral del proceso educativo.

3. Desarrollar una propuesta que permita realizar un escalamiento tanto en la forma de medición, como en el tipo de intervención para abarcar más establecimientos educacionales y medir impacto a largo plazo, que nos permita conocer las claves que hacen posible sostener los cambios positivos que hemos observado. Esto solo será posible, estableciendo nuevas alianzas y consiguiendo más financiamiento privado.

**6. Otros aspectos pertinentes:** Se destaca la importancia de una mayor integración entre las asignaturas tradicionales y las actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de la creatividad. Los resultados preliminares muestran que los estudiantes se benefician de enfoques pedagógicos innovadores, y la aplicación del modelo en otras regiones podría aumentar la capacidad de innovación educativa en el país.

- j. En anexos se incorporan los medios de verificación de actividades descritas, las que pueden ser descargadas en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Zt3XQKjedo5LCZMTUmSvHFMTcRViud1I?usp=sharing>