

## Competencias digitales y creatividad estudiantil en proyectos tecnológicos interdisciplinarios

### Digital skills and student creativity in interdisciplinary technology projects

Nelis Auxiliadora Mendoza Vera<sup>1</sup>, Nilsa Magdalena Imbaquingo Araujo<sup>2</sup>, Mercedes Enid Carrión Torres<sup>3</sup>, Glenda María Zambrano Loo<sup>4</sup>, Sandra Noemi Vaicilla Garaicoa<sup>5</sup> y Washington Paolo Ramírez Cáceres<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Unidad Educativa Alluriquín, nelis.mendoza@educacion.gob.ec, <https://orcid.org/0009-0000-5944-312X>, Ecuador

<sup>2</sup>Escuela de Educación Básica Luis R. Núñez, nilsa.imbaquingo@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0005-1715-5142>, Ecuador

<sup>3</sup>Escuela de Educación Básica Primero de Mayo, enid.carrion@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0007-3304-7824>, Ecuador

<sup>4</sup>Escuela de Educación Básica Provincia de Cotopaxi, glenda.zambrano@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0007-3338-0811>, Ecuador

<sup>5</sup>Escuela de Educación Básica Julio Andrade, sandra.vaicilla@docentes.educacion.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0009-8495-4445>, Ecuador

<sup>6</sup>Ministerio de Educación, Deporte y Cultura 18D01, paolo8497@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-0915-6284>, Ecuador

---

#### Información del Artículo

##### *Trazabilidad:*

Recibido 25-01-2026

Revisado 26-01-2026

Aceptado 28-02-2026

---

##### *Palabras Clave:*

Competencias Digitales  
Creatividad Estudiantil  
Interdisciplinariedad  
Emprendimiento Escolar  
Aprendizaje Significativo

---

##### *Keywords:*

Digital Skills  
Student Creativity  
Interdisciplinarity  
School Entrepreneurship  
Meaningful Learning

---

#### RESUMEN

El presente estudio analiza la incidencia de las competencias digitales en el desarrollo de la creatividad estudiantil a través de un proyecto tecnológico interdisciplinario ejecutado en diciembre, centrado en las festividades de fin de año en Ecuador. El objetivo general fue examinar cómo la integración de herramientas digitales contribuyó al fortalecimiento creativo en estudiantes de educación básica, articulando las áreas de Educación Cultural y Artística, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Emprendimiento. La metodología adoptó un enfoque cualitativo descriptivo-documental, basado en la observación directa y el análisis de evidencias pedagógicas generadas durante dos semanas de trabajo y socializadas en una feria escolar comunitaria. Los resultados evidenciaron que el uso de plataformas digitales favoreció la organización de información, la producción de contenidos visuales y escritos, y la comunicación efectiva, potenciando la creatividad en productos como infografías, carteles, tarjetas y propuestas de emprendimiento. Asimismo, la interdisciplinariedad y la vinculación con la comunidad fortalecieron el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. Se concluye que la integración pedagógica de competencias digitales en contextos culturales y prácticos impacta positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo una formación integral y contextualizada.

#### ABSTRACT

This study analyzes the impact of digital skills on the development of student creativity through an interdisciplinary technology project implemented in December, focusing on end-of-year festivities in Ecuador. The overall objective was to examine how the integration of digital tools contributed to strengthening creativity in elementary school students, connecting the areas of Cultural and Artistic Education, Language and Literature, Social Studies, and Entrepreneurship. The methodology adopted a descriptive-documentary qualitative approach, based on direct observation and the analysis of pedagogical evidence generated during two weeks of work and shared at a community school fair. The results showed that the use of digital platforms facilitated information organization, the production of visual and written content, and effective communication, enhancing creativity in products such as infographics, posters, cards, and entrepreneurial proposals. Furthermore, interdisciplinarity and community engagement strengthened meaningful learning and the development of 21st-century skills. It is concluded that the pedagogical integration of digital skills in cultural and practical contexts

---

---

positively impacts the teaching-learning process, promoting comprehensive and contextualized education.

---

## INTRODUCCIÓN

En diciembre se implementó un proyecto interdisciplinario educativo centrado en las festividades de fin de año en Ecuador. El proyecto integró áreas de Educación Cultural y Artística (ECA), Lengua y Literatura, Estudios Sociales e Emprendimiento para desarrollar productos y actividades que fomentaron competencias digitales y creatividad estudiantil. En ECA se emplearon plataformas como Canva para diseñar infografías y carteles; en Lengua y Literatura se generaron disertaciones y exposiciones; en Estudios Sociales se contextualizó históricamente el periodo navideño; y en Emprendimiento se organizó una feria popular donde se comercializaron productos artesanales como chocobombas, rompope y cake navideños. Esta experiencia pedagógica se documentó desde un enfoque educativo (Santos, Aucancela, Reiban, & Roger, 2025).

A nivel mundial, el uso de tecnologías digitales educativas para promover competencias del siglo XXI como creatividad, comunicación y pensamiento crítico ha cobrado gran relevancia en las últimas décadas. Las competencias digitales se conciben como la capacidad de usar, evaluar y crear contenido con tecnologías de forma crítica y significativa, lo cual incide en la calidad del aprendizaje y la preparación para un mundo cada vez más digitalizado (Arteaga & Osorio, 2024). Asimismo, investigaciones internacionales destacan que las metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y estrategias de innovación —como Design Thinking y ambientes de aprendizaje colaborativo promueven la integración efectiva de competencias digitales y creatividad en estudiantes de distintos niveles educativos (Gomez & Anzules, 2025). Lo anterior se observa en múltiples experiencias educativas donde el uso intencional de tecnologías digitales en proyectos interdisciplinarios potencia la motivación, la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos (Galan, Dolores, & Álvarez, 2025). En contextos educativos globales, también se reconoce que desarrollar estas competencias es esencial para enfrentar desafíos contemporáneos, mejorar la empleabilidad futura y responder a las demandas de sociedades basadas en conocimiento y digitalización (Candia, 2023).

En Latinoamérica, la integración de competencias digitales y creatividad en la educación enfrenta retos similares a los globales, aunque con particularidades sociales y pedagógicas propias de la región. Estudios regionales señalan que proyectos interdisciplinarios constituyen estrategias eficaces para promover habilidades del siglo XXI al vincular múltiples áreas de conocimiento y fomentar aprendizajes significativos (Verzosi, Balarezo, Piloso, & Valle, 2025). Además, revisiones sobre habilidades creativas y competencias digitales en educación superior indican que ambas dimensiones están estrechamente relacionadas y resultan fundamentales para la formación integral de los estudiantes, reflejando una tendencia creciente en la literatura académica regional (Galan, Dolores, & Álvarez, 2025). Sin embargo, persisten problemas en la articulación de estas competencias en la práctica educativa debido a brechas de infraestructura, capacitación docente insuficiente y resistencias a transformar modelos pedagógicos tradicionales (Benalcázar & Sánchez, 2025). En varios países latinoamericanos, la adopción de metodologías activas y herramientas tecnológicas ha permitido avanzar en la construcción de ambientes de aprendizaje colaborativos y creativos, aunque el ritmo de implementación y profundidad de uso aún es heterogéneo entre las distintas realidades nacionales (Alemán, 2025). Esto evidencia la necesidad de fortalecer políticas educativas que favorezcan la integración sistemática de competencias digitales y creatividad desde niveles básicos hasta superiores de educación en la región (Candia, 2023).

En Ecuador, el impulso de competencias digitales en la educación se ha consolidado como un objetivo prioritario en los últimos años, especialmente ante la creciente digitalización del sistema educativo y las demandas del contexto contemporáneo. Estudios recientes han explorado la implementación de proyectos interdisciplinarios como estrategias para desarrollar competencias clave en estudiantes de educación básica y bachillerato, evidenciando mejoras en pensamiento crítico, comunicación, colaboración y habilidades digitales (Verzosi, Balarezo, Piloso, & Valle, 2025). Además, investigaciones documentales muestran que integrar tecnologías digitales en proyectos escolares permite fortalecer la capacidad de los estudiantes para usar plataformas y herramientas tecnológicas en tareas significativas (como diseño de contenidos digitales), lo cual contribuye al aprendizaje y a la creatividad (Santos, Aucancela, Reiban, & Roger, 2025). A pesar de estos avances, existen desafíos en la formación docente, infraestructura y recursos pedagógicos que limitan una implementación más profunda de experiencias educativas digitales en todo el país (Benalcázar & Sánchez, 2025). A nivel institucional, las prácticas pedagógicas innovadoras como el uso de entornos virtuales de aprendizaje y herramientas colaborativas han empezado a formar parte de la estrategia educativa para atender las necesidades de los estudiantes ante un mundo digitalizado (Arteaga & Osorio,

2024). Sin embargo, por tratarse de un proceso en desarrollo, se requiere continuar documentando y reflexionando sobre experiencias locales que integran competencias digitales y creatividad en contextos escolares concretos (Alemán, 2025).

El principal problema educativo radica en que, aunque las políticas y la literatura académica promueven la integración de competencias digitales y creatividad en proyectos pedagógicos, en la práctica estas experiencias siguen siendo aisladas, poco sistemáticas y con evaluación limitada en contextos escolares como el proyecto desarrollado en diciembre. Esto limita la comprensión profunda de cómo los estudiantes internalizan estas competencias y cómo estas potencian su desempeño académico y su creatividad en contextos interdisciplinarios reales. La falta de un marco pedagógico claro y de métricas específicas para documentar evidencias dificulta mejorar la práctica educativa y replicarla con éxito en diferentes instituciones educativas.

Las causas del problema incluyen la insuficiente formación docente en competencias digitales y metodologías activas, la falta de recursos tecnológicos adecuados en muchas escuelas, y la ausencia de líneas de evaluación claras para medir el impacto de proyectos interdisciplinarios en el desarrollo de competencias del siglo XXI (Benalcázar & Sánchez, 2025). La formación docente tradicional en muchos casos no contempla procesos de actualización pedagógica en tecnologías digitales y metodologías como ABP o Design Thinking, lo que limita la capacidad de los docentes para integrar tecnologías de forma significativa (Arteaga & Osorio, 2024). A su vez, la carencia de infraestructura adecuada (como acceso equitativo a dispositivos digitales y conectividad) restringe la posibilidad de que todos los estudiantes participen plenamente en actividades que requieren herramientas tecnológicas (Candia, 2023). Las consecuencias de estas limitaciones se manifiestan en la brecha entre las competencias digitales que los estudiantes necesitan para afrontar los desafíos de un mundo digitalizado y las habilidades que efectivamente desarrollan en el aula. Esta brecha reduce la capacidad de los estudiantes para expresarse creativamente, colaborar con sus pares mediante tecnologías y aplicar soluciones innovadoras a problemas reales, lo que a futuro puede traducirse en desventajas académicas y profesionales (Galan, Dolores, & Álvarez, 2025). Además, la falta de evaluación sistemática dificulta la mejora continua de las prácticas pedagógicas y la creación de modelos replicables y sostenibles que integren de manera eficaz creatividad y competencias digitales en proyectos educativos (Gomez & Anzules, 2025).

Con base en lo antes mencionado surge la siguiente interrogante: ¿Cómo inciden las competencias digitales en el desarrollo de la creatividad estudiantil dentro de proyectos tecnológicos interdisciplinarios centrados en temáticas culturales y de emprendimiento durante las festividades de fin de año en estudiantes de nivel básico en Ecuador? El objetivo general de este estudio es analizar cómo las competencias digitales contribuyen al desarrollo de la creatividad estudiantil en proyectos tecnológicos interdisciplinarios vinculados a festividades culturales y actividades de emprendimiento en estudiantes de educación básica.

En cuanto a los objetivos específicos, se propone, en primer lugar, describir las competencias digitales evidenciadas durante las actividades desarrolladas en el proyecto interdisciplinario implementado en el mes de diciembre. En segundo lugar, identificar las manifestaciones de creatividad estudiantil reflejadas en los productos elaborados, tales como infografías, carteles, disertaciones y propuestas de emprendimiento presentadas en la feria navideña. Finalmente, evaluar la relación entre el uso de herramientas digitales, los aprendizajes interdisciplinarios alcanzados y los resultados creativos documentados durante la ejecución del proyecto.

Este estudio es pertinente porque aborda la interrelación entre dos dimensiones esenciales de la educación contemporánea: competencias digitales y creatividad, las cuales son demandadas por un contexto global cada vez más digitalizado e interconectado. La documentación de experiencias pedagógicas que integran proyectos interdisciplinarios como el trabajo realizado con herramientas digitales y procesos creativos durante las festividades de fin de año en Ecuador contribuye a llenar vacíos en la literatura actual que aún carece de suficientes evidencias cualitativas sobre cómo estas competencias se manifiestan y desarrollan en contextos reales de aula. Además, genera conocimiento útil para docentes, directivos y formuladores de políticas educativas interesados en promover prácticas educativas innovadoras que respondan a las necesidades educativas del siglo XXI. Este estudio también permite reflexionar sobre cómo diseñar experiencias de aprendizaje más significativas y contextualizadas que fomenten tanto la competencia digital como la creatividad estudiantil, favoreciendo la autonomía, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Asimismo, aporta insumos para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas que busquen integrar de manera efectiva la tecnología y la creatividad en proyectos educativos interdisciplinarios.

### **Marco Teórico**

El estudio de las competencias digitales y la creatividad estudiantil en proyectos tecnológicos interdisciplinarios se fundamenta en diversos enfoques pedagógicos contemporáneos que explican cómo se construye el aprendizaje en contextos dinámicos, colaborativos y mediados por tecnología. En este sentido, la experiencia desarrollada durante el mes de diciembre, centrada en las festividades de fin de año en

Ecuador e integrada por las áreas de Educación Cultural y Artística (ECA), Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Emprendimiento, puede comprenderse a la luz de teorías como el constructivismo, el socioconstructivismo, el conectivismo, el aprendizaje significativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la teoría de las inteligencias múltiples.

Desde el constructivismo, representado por autores como Jean Piaget, el aprendizaje es entendido como un proceso activo en el que el estudiante construye su conocimiento a partir de la interacción con el entorno. Esta perspectiva sostiene que el sujeto no recibe información de manera pasiva, sino que la interpreta, reorganiza y adapta según sus estructuras cognitivas previas (Barreto, y otros, 2024). En el proyecto interdisciplinario descrito, los estudiantes no solo recibieron información sobre las festividades de fin de año, sino que diseñaron infografías en Canva, elaboraron discursos, analizaron el contexto histórico y desarrollaron productos para una feria de emprendimiento. Estas acciones evidencian procesos de asimilación y acomodación propios del aprendizaje constructivista, donde el conocimiento se consolida mediante la experiencia directa y la resolución de situaciones reales.

Complementariamente, el socioconstructivismo, impulsado por Lev Vygotsky, resalta la importancia de la interacción social y el lenguaje en la construcción del aprendizaje. Desde esta perspectiva, el conocimiento surge en la colaboración y el intercambio de ideas. La zona de desarrollo próximo plantea que los estudiantes pueden alcanzar niveles superiores de comprensión cuando trabajan con el apoyo de docentes o compañeros (Martínez & Martínez, 2024). En el proyecto interdisciplinario, la elaboración de productos digitales, la preparación de disertaciones y la organización de la feria implicaron trabajo colaborativo, diálogo y negociación de significados. El uso de herramientas digitales como Canva actuó como mediador cultural, permitiendo que los estudiantes expresaran sus ideas de forma creativa y compartieran aprendizajes con sus pares.

En relación con las competencias digitales, el conectivismo, propuesto por George Siemens y Stephen Downes, ofrece un marco explicativo pertinente para comprender el aprendizaje en la era digital. Esta teoría sostiene que el conocimiento se distribuye a través de redes y que aprender implica establecer conexiones significativas entre fuentes de información, personas y recursos tecnológicos (Gortaire, y otros, 2022). En el contexto del proyecto, los estudiantes no solo utilizaron plataformas digitales, sino que integraron información histórica, cultural y económica en un entorno tecnológico que facilitó la producción y difusión de contenidos. El conectivismo enfatiza la capacidad de seleccionar, evaluar y crear información digital, lo cual se vincula directamente con el desarrollo de competencias digitales en entornos escolares contemporáneos.

Asimismo, el aprendizaje significativo, planteado por David Ausubel, sostiene que los nuevos conocimientos se integran de manera más sólida cuando se relacionan con saberes previos y experiencias cercanas a la realidad del estudiante (Pinzón, 2024). La elección de las festividades de fin de año como eje temático constituye un ejemplo claro de contextualización pedagógica. Al trabajar sobre tradiciones navideñas, productos típicos como chocobombas, rompopo y cake navideño, y elementos culturales propios del entorno ecuatoriano, los estudiantes pudieron vincular contenidos académicos con experiencias familiares y sociales. Esta conexión favoreció una mayor motivación, comprensión y permanencia del aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) constituye otro pilar teórico relevante para este estudio. El ABP propone que los estudiantes desarrollen conocimientos y habilidades mediante la realización de proyectos que respondan a problemas reales o situaciones auténticas. Esta metodología promueve la interdisciplinariedad, la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico (Zapata, Saavedra, Vicente, Sandoval, & Abad, 2024). En el proyecto desarrollado, las diferentes áreas curriculares convergieron en una experiencia común que culminó en una feria de emprendimiento. La integración de contenidos de ECA, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Emprendimiento permitió que los estudiantes aplicaran conocimientos de manera práctica, resolvieran desafíos concretos y asumieran roles activos en su proceso formativo. Desde esta perspectiva, la tecnología no fue un fin en sí mismo, sino una herramienta para potenciar la creación, la comunicación y la producción de aprendizajes significativos.

La creatividad, por su parte, puede analizarse desde la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. Esta teoría sostiene que existen diversas formas de inteligencia —lingüística, lógico-matemática, espacial, interpersonal, intrapersonal, entre otras y que la educación debe ofrecer oportunidades para desarrollarlas de manera integral (Manrique, Legua, Flores, Ecos, & Yallico, 2023). En el proyecto interdisciplinario, la inteligencia lingüística se evidenció en las disertaciones y exposiciones; la inteligencia espacial y artística en el diseño de infografías y carteles; la inteligencia interpersonal en el trabajo colaborativo; y la inteligencia emprendedora en la planificación y comercialización de productos navideños. La integración de herramientas digitales amplió las posibilidades de expresión y permitió que cada estudiante demostrara sus habilidades desde diferentes perspectivas.

Desde el enfoque de las competencias del siglo XXI, la creatividad y la competencia digital son consideradas habilidades clave para enfrentar los desafíos de una sociedad globalizada y tecnológicamente

avanzada (Vallejos & Padilla, 2025). Estas competencias implican no solo el dominio técnico de herramientas digitales, sino también la capacidad de utilizarlas con pensamiento crítico, ética y propósito (Pazmiño, y otros, 2025). En el contexto pedagógico, el desarrollo de estas competencias exige metodologías activas, entornos colaborativos y experiencias contextualizadas, como la que se documenta en este estudio.

Además, la interdisciplinariedad se sustenta en teorías curriculares contemporáneas que promueven la integración de saberes para superar la fragmentación del conocimiento. La educación tradicional ha tendido a dividir las áreas en compartimentos aislados; sin embargo, los problemas reales son complejos y requieren una visión holística (Infante & Araya, 2023). La articulación de arte, lenguaje, historia y emprendimiento en torno a una temática cultural demuestra cómo la integración curricular puede fortalecer la comprensión global y estimular la creatividad.

Es importante señalar que el presente estudio se basa en una documentación pedagógica de las actividades desarrolladas, sin aplicación de encuestas o entrevistas. Desde el punto de vista teórico, esta aproximación se alinea con la investigación cualitativa descriptiva, que busca interpretar experiencias educativas en su contexto natural. La documentación de prácticas pedagógicas permite reflexionar críticamente sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y generar conocimiento aplicable a otros escenarios educativos.

El marco teórico evidencia que las competencias digitales y la creatividad estudiantil encuentran sustento en múltiples corrientes pedagógicas que coinciden en la centralidad del estudiante, la contextualización del aprendizaje y la integración de la tecnología como mediadora del conocimiento. El constructivismo y el socioconstructivismo explican la construcción activa y social del aprendizaje; el conectivismo fundamenta el uso de redes y herramientas digitales; el aprendizaje significativo destaca la importancia del contexto cultural; el ABP respalda la metodología interdisciplinaria; y las inteligencias múltiples amplían la comprensión de la creatividad. En conjunto, estas teorías permiten comprender cómo un proyecto tecnológico interdisciplinario desarrollado en el contexto de las festividades de fin de año puede convertirse en una experiencia formativa integral que fortalece tanto las competencias digitales como la creatividad estudiantil desde una perspectiva pedagógica contemporánea.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, orientado a documentar y analizar una experiencia pedagógica interdisciplinaria centrada en el fortalecimiento de las competencias digitales y la creatividad estudiantil. El estudio no contempló la aplicación de encuestas, entrevistas ni instrumentos estandarizados de medición, sino que se sustentó en la documentación sistemática del proceso formativo ejecutado durante el mes de diciembre, en el marco de un proyecto académico vinculado a las festividades de fin de año en Ecuador. En este sentido, el diseño adoptado fue descriptivo-documental, pues tuvo como propósito registrar, organizar e interpretar las actividades desarrolladas, los productos elaborados y las dinámicas generadas durante la implementación del proyecto. La experiencia se llevó a cabo en el contexto natural del aula, sin manipulación de variables, lo que permite ubicarla dentro de los estudios cualitativos enfocados en la comprensión de prácticas pedagógicas innovadoras. Durante aproximadamente dos semanas, los docentes de las asignaturas involucradas Educación Cultural y Artística (ECA), Lengua y Literatura, Estudios Sociales e Emprendimiento trabajaron de manera articulada para dar forma a los proyectos que posteriormente serían presentados en una feria interdisciplinaria. Cada área desarrolló contenidos y actividades alineadas a la temática navideña, procurando integrar herramientas digitales, producción creativa y aplicación práctica de los conocimientos. El proceso metodológico se estructuró en tres momentos: planificación, desarrollo y socialización. En la fase de planificación, los docentes diseñaron actividades, establecieron objetivos y definieron productos finales para cada asignatura, asegurando coherencia interdisciplinaria. En la fase de desarrollo, los estudiantes participaron activamente en la elaboración de sus proyectos, aplicando conocimientos teóricos y habilidades prácticas. Finalmente, en la fase de socialización, se organizó una feria escolar abierta a padres de familia, miembros de la comunidad y estudiantes del plantel, donde se expusieron y comercializaron los productos elaborados.

En el área de Educación Cultural y Artística, los estudiantes diseñaron proyectos gráficos impresos, tales como infografías y carteles, utilizando herramientas digitales como Canva. Estos productos no solo fueron presentados como evidencias académicas, sino que también se comercializaron durante la feria, integrando el componente creativo con una dimensión emprendedora. En Lengua y Literatura, los estudiantes elaboraron tarjetas con mensajes de buenos deseos relacionados con la Navidad y el fin de año, además de preparar disertaciones y exposiciones orales que fortalecieron sus habilidades comunicativas. En Estudios Sociales se trabajó el origen y la evolución histórica de las tradiciones navideñas en Ecuador, lo que permitió desarrollar representaciones y producciones escritas vinculadas al contexto cultural. Por su parte,

en Emprendimiento, los estudiantes organizaron la producción y venta de artículos como chocobombas, rompopo y cake navideño, aplicando nociones básicas de costos, organización y atención al cliente.

La recolección de información se realizó mediante observación directa y revisión de evidencias pedagógicas. Se analizaron registros de planificación docente, productos físicos y digitales elaborados por los estudiantes, material fotográfico del proceso y reportes institucionales relacionados con la organización y ejecución de la feria. Asimismo, se consideró la participación activa de los estudiantes, su desempeño durante la exposición pública y la interacción con los asistentes como indicadores cualitativos del desarrollo de competencias digitales y creatividad.

La feria constituyó un espacio de aprendizaje auténtico, ya que permitió la vinculación con la comunidad y la aplicación real de conocimientos adquiridos en el aula. Padres de familia y miembros de la comunidad participaron como asistentes y consumidores de los productos elaborados, contribuyendo además a la finalidad social del proyecto, que consistía en recaudar fondos para realizar mejoras en la infraestructura del plantel educativo. Esta dimensión comunitaria fortaleció el sentido de responsabilidad, compromiso y pertenencia institucional en los estudiantes.

Como estrategia de motivación y reconocimiento al esfuerzo académico, se estableció un sistema de incentivos para los estudiantes que destacaron por su desempeño, creatividad y compromiso. Los reconocimientos consistieron en puntajes adicionales y exoneración de determinadas actividades académicas posteriores. Esta medida buscó estimular la participación activa y valorar el trabajo sobresaliente, reforzando la importancia del mérito y la responsabilidad en el proceso formativo.

El análisis de la información se realizó a partir de la revisión cualitativa de los productos y procesos observados, considerando criterios como el nivel de integración tecnológica, la originalidad de los trabajos, la coherencia interdisciplinaria y la capacidad de aplicación práctica de los conocimientos. La documentación permitió identificar manifestaciones concretas de creatividad en el diseño gráfico, en la producción escrita, en las exposiciones orales y en la organización de la feria de emprendimiento. Asimismo, se evidenció el desarrollo de competencias digitales en el uso de plataformas tecnológicas, la creación de contenidos visuales y la presentación de información de manera estructurada y atractiva.

En términos éticos, el proyecto se desarrolló dentro del marco institucional, con fines estrictamente académicos y formativos. La documentación realizada se centró en los productos y procesos educativos, evitando la exposición de información personal sensible de los participantes. La participación en la feria fue abierta y autorizada por la institución, garantizando un entorno respetuoso y seguro para toda la comunidad educativa.

La metodología adoptada permitió comprender de manera integral cómo una experiencia interdisciplinaria, desarrollada en un periodo de dos semanas y culminada en una feria escolar comunitaria, favoreció la integración de competencias digitales y creatividad estudiantil. A través de la observación, la documentación y el análisis cualitativo de evidencias pedagógicas, se logró sistematizar una práctica educativa contextualizada que articuló tecnología, cultura y emprendimiento en un proceso formativo significativo.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de las categorías temáticas permite profundizar en la comprensión pedagógica del proyecto interdisciplinario desarrollado. A partir de los objetivos planteados, la discusión se orienta a examinar cómo las competencias digitales, la creatividad y la articulación curricular impactaron el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo experiencias significativas, contextualizadas y orientadas al desarrollo integral del estudiante.

### **Competencias digitales como mediadoras del aprendizaje significativo**

Las competencias digitales, en el marco del proyecto interdisciplinario, funcionaron como herramientas mediadoras del aprendizaje y no únicamente como recursos tecnológicos complementarios. El uso de plataformas de diseño permitió que los estudiantes organizaran información, sintetizaran contenidos y los transformaran en productos visuales estructurados y comprensibles. Desde una perspectiva pedagógica, esto evidencia un tránsito de un aprendizaje pasivo hacia un aprendizaje activo, en el que el estudiante se convierte en productor de conocimiento. La competencia digital no se limitó al manejo técnico de la herramienta, sino que implicó selección de información relevante, pensamiento crítico y toma de decisiones sobre diseño, contenido y mensaje. En términos de enseñanza-aprendizaje, esta mediación tecnológica favoreció la autonomía, la responsabilidad y la capacidad de comunicar ideas de manera efectiva. Además, permitió integrar distintos lenguajes visual, textual y simbólico fortaleciendo la comprensión profunda de los temas trabajados. Así, la tecnología actuó como puente entre contenido y creatividad, potenciando procesos cognitivos superiores.

### **Creatividad estudiantil como expresión de aprendizaje interdisciplinario**

La creatividad estudiantil se manifestó como resultado de la integración de saberes y no como una habilidad aislada. Los estudiantes no solo reprodujeron información, sino que la reinterpretaron y adaptaron a productos concretos, tales como infografías, carteles, tarjetas con mensajes navideños y propuestas de emprendimiento. Desde el enfoque pedagógico, la creatividad implica generar respuestas originales y pertinentes ante situaciones reales, y en este proyecto se vinculó con la necesidad de comunicar, representar y comercializar. La interdisciplinariedad amplió las posibilidades creativas al combinar elementos históricos, artísticos, lingüísticos y económicos en un mismo proceso formativo. Esto favoreció la flexibilidad cognitiva y la capacidad de establecer conexiones entre contenidos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la creatividad permitió que los estudiantes asumieran un rol protagónico, desarrollaran confianza en sus capacidades y fortalecieran su expresión personal. Además, evidenció que cuando los contenidos se contextualizan en experiencias significativas, la creatividad emerge de manera natural como respuesta al desafío pedagógico planteado.

### **Interdisciplinariedad y articulación curricular**

La articulación de diversas asignaturas en torno a una temática común permitió superar la fragmentación tradicional del currículo. Desde el punto de vista pedagógico, la interdisciplinariedad favorece una visión integral del conocimiento, permitiendo que los estudiantes comprendan la relación entre diferentes áreas del saber. En el proyecto desarrollado, la historia de las festividades, la producción textual, el diseño gráfico y el emprendimiento no se trabajaron de manera aislada, sino como partes complementarias de una experiencia formativa unificada. Esta integración facilitó que los aprendizajes adquirieran mayor coherencia y sentido práctico. Además, promovió el trabajo colaborativo entre docentes, fortaleciendo la planificación conjunta y la coherencia metodológica. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la interdisciplinariedad incrementa la motivación estudiantil, ya que los contenidos se perciben como útiles y aplicables. También contribuye al desarrollo del pensamiento complejo, permitiendo analizar un fenómeno cultural desde múltiples perspectivas y fomentando una comprensión más profunda y crítica de la realidad.

### **Aprendizaje basado en experiencias auténticas y vinculación con la comunidad**

La realización de la feria escolar constituyó una experiencia auténtica que dio sentido real al proceso formativo. Desde la pedagogía activa, el aprendizaje adquiere mayor profundidad cuando se vincula con contextos reales y con la participación de la comunidad. La presencia de padres de familia y miembros externos convirtió la actividad en un escenario público de socialización del conocimiento, donde los estudiantes asumieron responsabilidad sobre la calidad de sus productos y exposiciones. Esta dimensión auténtica fortaleció habilidades comunicativas, organización, liderazgo y trabajo en equipo. Además, la comercialización de productos permitió aplicar conocimientos económicos básicos en una situación real, generando comprensión práctica del emprendimiento. En términos de enseñanza-aprendizaje, la experiencia trascendió la evaluación tradicional, ya que el desempeño fue validado también por la interacción con el público. Asimismo, el objetivo de recaudar fondos para mejoras institucionales promovió valores como solidaridad, compromiso y sentido de pertenencia, reforzando la formación integral del estudiante.

### **Motivación, reconocimiento académico y cultura del esfuerzo**

La implementación de incentivos académicos para los estudiantes destacados introdujo una dimensión motivacional relevante en el proceso pedagógico. Desde el enfoque educativo, el reconocimiento puede fortalecer la autoestima académica y estimular el compromiso con el aprendizaje. Los puntajes adicionales y exoneraciones funcionaron como estímulos extrínsecos que impulsaron la participación activa y el esfuerzo por presentar productos de calidad. No obstante, más allá del incentivo formal, el proyecto en sí generó motivación intrínseca al ofrecer una experiencia dinámica y significativa. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la combinación de reconocimiento y participación activa contribuyó a consolidar una cultura del esfuerzo, donde el mérito fue valorado públicamente. Esta dinámica permitió que los estudiantes asumieran mayor responsabilidad en su desempeño, comprendiendo que la dedicación y la creatividad tienen consecuencias positivas. Pedagógicamente, el desafío radica en equilibrar la motivación externa con el desarrollo de un interés genuino por aprender y superarse.

### **Desarrollo de habilidades para el siglo XXI**

El proyecto interdisciplinario favoreció el desarrollo de habilidades consideradas esenciales en la educación contemporánea. Entre ellas destacan la competencia digital, la creatividad, la comunicación efectiva, el trabajo colaborativo y la capacidad de resolver problemas en contextos reales. Desde el punto de vista pedagógico, estas habilidades trascienden el aprendizaje memorístico y promueven una formación integral orientada a la vida. La interacción con herramientas digitales permitió fortalecer la alfabetización

tecnológica, mientras que la exposición pública y la comercialización de productos desarrollaron habilidades comunicativas y sociales. Asimismo, la planificación y organización de la feria fomentaron la responsabilidad y la gestión del tiempo. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas competencias preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros en entornos académicos y profesionales. El impacto pedagógico radica en que el aprendizaje dejó de centrarse exclusivamente en contenidos teóricos para orientarse hacia el desarrollo de capacidades transferibles, promoviendo una educación más pertinente y acorde a las demandas actuales.

## CONCLUSIÓN

A partir del análisis desarrollado, se puede afirmar que la interrogante planteada ¿Cómo inciden las competencias digitales en el desarrollo de la creatividad estudiantil dentro de proyectos tecnológicos interdisciplinarios centrados en temáticas culturales y de emprendimiento durante las festividades de fin de año en estudiantes de nivel básico en Ecuador? encuentra una respuesta afirmativa y fundamentada en la evidencia documentada. Las competencias digitales incidieron de manera significativa en el fortalecimiento de la creatividad estudiantil al actuar como herramientas mediadoras que posibilitaron la producción, organización y comunicación de ideas en formatos innovadores y contextualizados.

En relación con el objetivo general, se constató que las competencias digitales contribuyeron directamente al desarrollo de la creatividad al permitir que los estudiantes transformaran contenidos académicos en productos concretos, tales como infografías, carteles, tarjetas con mensajes y propuestas de emprendimiento. El uso de herramientas tecnológicas no se limitó a una función instrumental, sino que promovió procesos cognitivos complejos como la síntesis, el análisis, la toma de decisiones y la expresión visual y escrita. Esto evidencia que la integración tecnológica, cuando se articula con una planificación pedagógica adecuada, potencia experiencias de aprendizaje significativas.

Respecto al primer objetivo específico, se logró describir las competencias digitales evidenciadas durante el proyecto interdisciplinario. Entre ellas destacan la capacidad de utilizar plataformas de diseño digital, organizar información de manera estructurada, producir contenidos visuales y textuales, y comunicar mensajes con intención clara. Estas habilidades se manifestaron en la elaboración de materiales gráficos, en la preparación de exposiciones y en la presentación pública de los proyectos durante la feria navideña.

En cuanto al segundo objetivo específico, se identificaron diversas manifestaciones de creatividad estudiantil reflejadas en los productos elaborados. La originalidad en los diseños, la pertinencia de los mensajes, la presentación estética de los trabajos y la iniciativa en la comercialización de productos evidenciaron un proceso creativo auténtico. La interdisciplinariedad permitió que la creatividad no se limitara al ámbito artístico, sino que se extendiera al ámbito comunicativo, histórico y emprendedor, integrando saberes de manera coherente.

Finalmente, en cumplimiento del tercer objetivo específico, se evaluó la relación entre el uso de herramientas digitales, los aprendizajes interdisciplinarios y los resultados creativos obtenidos. La documentación permitió establecer que existe una relación directa entre la integración tecnológica y la calidad de los productos finales, así como entre la articulación curricular y el nivel de innovación evidenciado. La feria escolar, como espacio de socialización y aplicación práctica, consolidó los aprendizajes al situarlos en un contexto real, fortaleciendo tanto la competencia digital como la creatividad y las habilidades comunicativas.

El proyecto interdisciplinario desarrollado durante el mes de diciembre demostró que la integración pedagógica de competencias digitales en actividades contextualizadas y culturalmente significativas favorece el desarrollo creativo de los estudiantes. Asimismo, evidenció que la interdisciplinariedad y la vinculación con la comunidad potencian el impacto del proceso de enseñanza-aprendizaje, consolidando una formación integral orientada a las demandas educativas contemporáneas.

## REFERENCIAS

- Alemán, Y. (2025). Proyectos interdisciplinarios como estrategia pedagógica para promover aprendizajes significativos en educación básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 18–29. doi:<https://doi.org/10.62305/alcon.v5i5.809>
- Arteaga, D., & Osorio, C. (2024). Competencia digital en educación: Una revisión sistemática. *Aula Virtual*, 842-857. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13227973>
- Barreto, W., Arévalo, J., Ulloa, J., Zavala, C., Andrade, N., & Paguay, M. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, V(5), 4126 – 4138. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>

- Benalcázar, E., & Sánchez, S. (2025). El desarrollo de competencias digitales en docentes para atender la diversidad en el aula. *Polo del Conocimiento*, 1-10. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10380/html>
- Candia, J. (2023). Competencias digitales en la educación superior. *Horizontes Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 1548–1563. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.612>
- Galan, N., Dolores, C., & Álvarez, V. (2025). Revisión sistemática sobre las habilidades creativas y digitales en la educación superior. *Transdigital*, 1-18. doi:<https://doi.org/10.56162/transdigital508>
- Gomez, D., & Anzules, F. (2025). Aprendizaje Basado en Proyectos interdisciplinarios en los estudiantes del subnivel medio. *Ciencia Latina*, 205 - 221. Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.16814](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.16814)
- Gortaire, D., Beltrán, Miguel, Mora, E., Reascos, B., & Rodríguez, M. (2022). Constructivismo y conectivismo como métodos de enseñanza y aprendizaje en la educación universitaria actual. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, VI(6), 14046-14058. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4672](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4672)
- Infante, M., & Araya, S. (2023). Interdisciplinariedad como desafío para educar en la contemporaneidad. *Educación en Revista*, 1 - 16. doi:<https://doi.org/10.1590/1984-0411.88371>
- Manrique, Z., Legua, M., Flores, A., Ecos, A., & Yallico, M. (2023). Inteligencias Múltiples de Howard Gardner en estudiantes de Educación Inicial Bilingüe. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 388 - 396. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.523>
- Martínez, N., & Martínez, L. (2024). Sinergia Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en la educación universitaria. *Vinculatégica EFAN*, 70–84. Obtenido de <https://vinculategica.uanl.mx/index.php/v/article/view/948>
- Pazmiño, G., Morocho, L., Sauca, M., Bayas, L., Vasquez, M., Santillán, N., & Ruano, G. (2025). El impacto de las metodologías STEAM en el desarrollo de competencias digitales y creativas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2690-2709. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16035](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16035)
- Pinzón, J. (2024). Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel en el desarrollo de estrategias de aprendizaje hacia un pensamiento crítico. *Ciencia Latina*, VIII(3), 8858 -8868. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.12041](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12041)
- Santos, N., Aucancela, W., Reiban, R., & Roger, I. (2025). Desarrollo de competencias digitales a través de los proyectos interdisciplinarios en los estudiantes de octavo de la EGB. *Dominio De Las Ciencias*, 1007–1021. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4222>
- Vallejos, N., & Padilla, J. (2025). La enseñanza de la creatividad con herramientas digitales emergentes. *Revista InveCom*, 1 -11. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10515845>
- Verzosi, P., Balarezo, N., Piloso, A., & Valle, J. (2025). Proyectos Interdisciplinarios para desarrollar competencias del Siglo XXI en educación básica y bachillerato. *Simbiosis*, 208-222. doi:<https://doi.org/10.59993/simbiosis.V.5i12.121>
- Zapata, Y., Saavedra, V., Vicente, J., Sandoval, B., & Abad, A. (2024). El Impacto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico en Estudiantes de Bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9380-9398. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14325](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14325)