

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FAVORECER LA
CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIO N° 15 –
20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2020.**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(a) EN EDUCACION
Nivel PRIMARIA Especialidad: EDUCACION PRIMARIA Y PROBLEMAS DE
APRENDIZAJE

BACHILLER

JESSICA GIULIANA VILCAPOMA SANDOVAL

ASESORA

M(o). FELICIA ANTONIA GUERRERO HURTADO



*Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"*

Felicia Guerrero Hurtado
GUERRERO HURTADO FELICIA ANTONIA
DNU 265

HUACHO – PERÚ

2021

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FAVORECER LA
CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO
DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIO N° 15 –
20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2020.**

DEDICATORIA

A mi querida madre María Luisa, ejemplo de mujer, abnegada por sus hijos y familia, a pesar que ya no estás conmigo, pero sé que desde lo alto me proteges y me guías por el sendero de felicidad y prosperidad.

Dios te tenga en su gloria madre mía.

A Lían, mi pequeño hijo que constituye el paradigma de mi existencia y mi lucha constante por alcanzar mis sueños.

Jessica Giuliana Vilcapoma Sandoval.

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme y darme la oportunidad de servir a mis semejantes.

A mi esposo, amigo y fiel compañero, que me brinda su apoyo y comprensión para seguir adelante con mis metas.

A mi asesora de tesis que gracias a su dedicación y apoyo constante hizo posible la realización de esta investigación.

Jessica Giuliana Vilcapoma Sandoval.

INDICE

| | Pág. |
|--|-------------|
| DEDICATORIA | iii |
| AGREDECIMIENTO | iv |
| RESUMEN | ix |
| ABSTRACT | x |
| INTRODUCCION | xi |
| I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 1 |
| 1.1. Descripción de la realidad Problemática | 1 |
| 1.2. Formulación del problema | 6 |
| 1.2.1 Problema General | 6 |
| 1.2.2 Problema Especifico | 7 |
| 1.3. Objetivos de la investigación | 7 |
| 1.3.1 Objetivos Generales | 7 |
| 1.3.2 Objetivos Específicos | 7 |
| 1.4 Justificación e importancia de la investigación | 8 |
| 1.5 Delimitaciones del estudio | 10 |
| 1.6 Viabilidad del estudio | 11 |
| II. MARCO TEORICO | 13 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación | 13 |
| 2.2. Bases teóricas | 18 |
| 2.2.1 Estrategias didácticas | 18 |
| 2.2.2 Clases de estrategias y técnicas didácticas a emplearse en clases | 20 |
| 2.2.3 Enfoques metodológicos de aprendizaje | 26 |
| 2.2.4. La creatividad | 30 |
| 2.2.5. Dimensiones de la creatividad | 32 |
| 2.2.6. Actividades para desarrollar la creatividad en los niños. | 38 |
| 2.2.7. Etapas del proceso creativo en la praxis educativa | 42 |
| 2.2.8. Identificación de los obstáculos para la creatividad para una educación innovadora. | 44 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3. Definición de términos básicos | 50 |
| 2.4. Formulación de la hipótesis | 53 |
| 2.4.1 Hipótesis General | 53 |
| 2.4.2 Hipótesis específicas | 54 |
| 2.5 Operacionalización de las variables | 55 |
| III. METODOLOGIA | 58 |
| 3.1. Diseño metodológico | 58 |
| 3.1.1 Tipo de Investigación | 59 |
| 3.2. Población y Muestra | 59 |
| 3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 61 |
| 3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información | 61 |
| IV. RESULTADOS | 63 |
| 4.1 Análisis de resultados | 63 |
| 4.2 Contrastación de hipótesis | 75 |
| V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 76 |
| 5.1 Conclusiones | 76 |
| 5.2 Recomendaciones | 77 |
| BIBLIOGRAFIA | 78 |
| Fuentes bibliográficas | 78 |
| ANEXOS | 84 |

Índice de tablas

| | |
|--|----|
| Tabla 1 <i>¿Qué es lo que más utiliza al iniciar una sesión de clase?</i> | 63 |
| Tabla 2 <i>¿Planifica sus actividades académicas de acuerdo con los recursos que posee el colegio?</i> | 64 |
| Tabla 3 <i>¿Qué forma de organización de la enseñanza más conocida emplea en sus clases?</i> | 65 |
| Tabla 4 <i>¿Cuáles son los criterios más importantes para organizar la enseñanza?</i> | 66 |
| Tabla 5 <i>¿Criterios más creativo para implementar la organización de la enseñanza?</i> | 67 |
| Tabla 6 <i>¿Cuáles son las formas de organización de la enseñanza más utilizadas por usted?</i> | 68 |
| Tabla 7 <i>¿Cuál es el enfoque metodológico que más traba usted?</i> | 69 |
| Tabla 8 <i>¿Cuáles son los elementos que deben estar presente en la enseñanza?</i> | 70 |
| Tabla 9 <i>¿Considera usted importante desarrollar la creatividad en el desarrollo de sus clases?</i> | 71 |
| Tabla 10 <i>¿Las características que empleo son los que complementan a los estudiantes creativos?</i> | 72 |
| Tabla 11 <i>Las estrategias que empleo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes despiertan mayor interés en su aprendizaje.</i> | 73 |
| Tabla 12 <i>¿Considera importante fomentar en los estudiantes la expresión de sus ideas?</i> | 74 |

Índice de gráficos

| | |
|--|----|
| Ilustración 1 <i>¿Qué es lo que más utiliza al iniciar una sesión de clase?</i> | 63 |
| Ilustración 2 <i>¿Planifica sus actividades académicas de acuerdo con los recursos que posee el colegio?</i> | 64 |
| Ilustración 3 <i>¿Qué forma de organización de la enseñanza más conocida emplea en sus clases?</i> | 65 |
| Ilustración 4 <i>¿Cuáles son los criterios más importantes para organizar la enseñanza?</i> | 66 |
| Ilustración 5 <i>¿Criterios más creativo para implementar la organización de la enseñanza?</i> | 67 |
| Ilustración 6 <i>¿Cuáles son las formas de organización de la enseñanza más utiliza por usted?</i> | 68 |
| Ilustración 7 <i>¿Cuál es el enfoque metodológico que más traba usted?</i> | 69 |
| Ilustración 8 <i>¿Cuáles son los elementos que deben estar presente en la enseñanza?</i> | 70 |
| Ilustración 9 <i>¿Considera usted importante desarrollar la creatividad en el desarrollo de sus clases?</i> | 71 |
| Ilustración 10 <i>¿Las características que empleo son los que complementan a los estudiantes creativos?</i> | 72 |
| Ilustración 11 <i>Las estrategias que empleo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes despiertan mayor interés en su aprendizaje.</i> | 73 |
| Ilustración 12 <i>¿Considera importante fomentar en los estudiantes la expresión de sus ideas?</i> | 74 |

RESUMEN

La creatividad es una capacidad del ser humano que puede ser desarrollada y fortalecerla en edades tempranas, permite que pueda desplegarse en mayor medida. En este trabajo de investigación tiene el propósito de diseñar una estrategia didáctica para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario y que esto le permita el desarrollo de sus habilidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo es de enfoque sustantivo y descriptivo con diseño correlacional, para lo cual se establecen instrumentos como la observación participativa, la no participativa y las entrevistas. Los resultados evidencian que las actividades que se realizan en las clases no están encaminadas a desarrollar la creatividad en los estudiantes; de igual manera se evidencia exceso de control y presión de los docentes a los estudiantes. La información encontrada ayuda en la construcción de 16 secuencias didácticas con una serie de actividades, las cuales toman elementos del constructivismo social y se encuentran encaminadas a lograr desarrollar unos indicadores establecidos para cada una de estas. Cada una de estas secuencias presenta unos indicadores para evaluar el proceso desde lo cognitivo, lo actitudinal y lo procedimental

Palabras clave: estrategia, didáctica, creatividad, estudiantes.

ABSTRACT

Creativity is a human capacity that can be developed and strengthened at an early age, allowing it to be deployed to a greater extent. In this research work it is intended to design a didactic strategy to promote creativity in primary level students and that this allows them to develop their skills in the teaching and learning process.

This work has a substantive and descriptive approach with correlational design, for which instruments such as participatory observation, non-participatory observation and interviews are established. The results show that the activities carried out in the classes are not aimed at developing creativity in students; in the same way, there is evidence of excess control and pressure from teachers to students. The information found helps in the construction of 16 didactic sequences with a series of activities, which take elements of social constructivism and are aimed at achieving the development of established indicators for each of these. Each of these sequences presents indicators to evaluate the process from the cognitive, attitudinal and procedural aspects.

Keywords: strategy, didactics, creativity,

INTRODUCCIÓN

La creatividad se puede considerar como una capacidad del ser humano compuesta por distintos elementos que interactúan entre sí. Estos son las características de la persona, el proceso que se lleva a cabo, el ambiente y el producto. Para esta investigación se ha optado por tomar los elementos que competen al área educativa, y tomar como eje central el desarrollo de este constructo en la educación primaria.

En el presente documento se presenta la investigación realizada con el nombre de “Estrategias didácticas para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2020”. El trabajo se divide en cinco capítulos.

En el capítulo I, se describe todos los elementos que comprende la realidad problemática con sus respectivas justificaciones.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico y la descripción de las variables de estudios, el planteamiento de la hipótesis

En el capítulo III, se desarrolla el aspecto metodológico, el diseño de la investigación, la población y muestra y los instrumentos de la investigación.

En el capítulo IV, se plantea los resultados y la contrastación de las hipótesis.

En el capítulo V, se encuentran las conclusiones a las que ha llegado la investigación y se establece una serie de recomendaciones que pueden ser consideradas para investigaciones posteriores o por docentes que pretendan implementar esta estrategia.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad Problemática

En la actualidad estamos inmersos en cambios de orden social, político, tecnológico, económico y cultural. En este contexto las metas asignadas a la educación colocan a la inteligencia y sus posibilidades de desarrollo entre las preocupaciones fundamentales de los educadores; sin embargo, muchos educadores aún siguen anclados a viejos paradigmas psicológicos y educativos como el Conductismo y la Escuela Clásica que conllevan a una interpretación asociativa del aprendizaje donde el papel del estudiante es el de ser un ente pasivo dedicado a la acumulación mecánica de datos en forma de respuestas y el papel del profesor es el de modelar dicha conducta por medio de refuerzos y castigos siendo el foco instruccional el método de práctica y repetición, dejando muy poco espacio para mejorar la efectividad del proceso académico. Dada la comprobada insatisfacción de éste modelo y la inercia en el cambio del enfoque curricular y, sobre todo, en la metodología de enseñanza surge el modelo Cognitivo que centrándose en los procesos internos del estudiante, concibiéndolo como un participante activo y empleando metodologías activas de enseñanza busca preparar alumnos autónomos, creativos, con capacidad crítica, de resolver problemas, de autorregularse y, sobre todo, de aprender a aprender.

La inteligencia humana y sus posibilidades de desarrollo constituyen centros de interés fundamentales para psicólogos y educadores de nuestra época.

Estas afirmaciones, aunque válidas, nos llevan a realizar un análisis de tres aspectos básicos que caracterizan nuestra realidad actual. En primer lugar, nos encontramos ante la era de la información; en segundo lugar, la alta incidencia de fracaso escolar en los distintos niveles educativos; y, por último, la inercia en la modificación de las políticas curriculares y la actualización de la metodología de enseñanza.

Autores como Ontoria, Gómez & Molina (2005); Puente, Poggioli & Navarro (1989); y Simón (2004) coinciden en señalar que estamos inmersos en cambios de orden social, político, tecnológico, económico y cultural que configuran una nueva sociedad denominada "era de la información" o "sociedad de las nuevas tecnologías". El cambio que ha originado se evidencia en el funcionamiento de todos los organismos y de todas las sociedades industriales y culturales.

Ello, nos permite suponer las múltiples posibilidades de información disponible y de la forma didáctica atractiva con la que se presentan; hablamos pues, de cambios, incluso, de mayor globalidad, rapidez y forma de vida que la superada sociedad industrial. Este aumento vertiginoso del cúmulo de conocimientos con que cuenta la humanidad trae como consecuencia, por un lado, que se acorte progresivamente el periodo en el cual se les tiene como válidos; y por otro, nuestra capacidad de procesamiento es limitada y la adaptación a las sociedades modernas y a los acelerados ritmos de cambio que, en todos los órdenes de la vida, introducen las nuevas tecnologías, plantean retos que demandan el uso pleno de nuestras capacidades.

Sin embargo, en segundo término, encontramos que en todos los niveles educativos desde el básico hasta el nivel superior existe una alta incidencia de fracaso en los estudios. Tanto en los niveles básicos como en los superiores encontramos que entre los alumnos existen muchas diferencias en la calidad y cantidad de aprendizaje. Pese a los esfuerzos de los profesores por enseñar por igual a todos, no siempre los resultados responden a sus expectativas. Obviamente, esto se agrava a un nivel educativo superior. Serra & Bonet (2003) señalan que el evidente salto cualitativo existente entre la enseñanza secundaria y la universitaria exige cierto grado de madurez, así como la disposición de determinadas habilidades y capacidades en el alumno, de las que a veces no dispone, para afrontar con éxito esta nueva etapa educativa. Considera que tal deficiencia es consecuencia de la preparación básica, la cual es cada vez más escasa. A razón de ello, entre los docentes universitarios existe cierta sensación de impotencia que desborda y no aciertan a comprender, pero que la justifican responsabilizando, con una actitud pasiva, a los escalones inmediatamente anteriores en el proceso educativo.

Por su parte Beltrán (1998), considera que la participación en el aprendizaje requiere la actualización y regulación de muchos factores como la motivación, las creencias, el conocimiento previo, las interacciones, la nueva información, las habilidades y las estrategias. Además, los estudiantes deben hacer planes, controlar el progreso y emplear habilidades y estrategias, así como otros recursos mentales para poder alcanzar sus metas. Las estrategias de aprendizaje no sólo entrenan la capacidad de aprender y resolver problemas, sino que esto en sí mismo implica el desarrollo intelectual del estudiante, la potencialización de sus habilidades, entendiéndose éstas como estructuras flexibles y susceptibles de ser modificadas e incrementadas. Al respecto Sternberg (1987), señala que la elección de la estrategia

y la ejecución de ésta representan las manifestaciones claves de la conducta inteligente.

En este sentido, Beltrán (1998) afirma que los profesores universitarios llevan varios años comprobando que sus estudiantes no están suficientemente preparados para seguir la enseñanza superior, y más concretamente, que tienen una gran dificultad en controlar y evaluar sus propias estrategias de aprendizaje.

En consecuencia, los tiempos de cambio deben ser asumidos por todos, educación básica y superior, y en este contexto, las estrategias de enseñanza y de aprendizaje juegan un papel fundamental a la hora de llevar a cabo las adaptaciones oportunas.

En tercer y último término, afirman Ontoria, Gómez & Molina (2005), la educación parece mantenerse al margen, aunque en todas las fases del pensamiento se le atribuye un papel prioritario y fundamental. La introducción de estos nuevos conceptos como habilidades y estrategias cognitivas en la enseñanza, en los centros educativos, es todavía mínima. La enseñanza parece seguir inmersa en una etapa anterior, sin la menor incidencia de la nueva cultura del aprendizaje.

Por su parte, Díaz & Hernández (1999), indican que en la actualidad los planes de estudio de todos los niveles educativos promueven aprendices altamente dependientes del sistema instruccional, con muchos o pocos conocimientos conceptuales sobre distintos temas disciplinares, pero pocas herramientas o instrumentos cognitivos que les sirvan para enfrentar por sí mismos nuevas y diversas situaciones de aprendizaje.

Desarrollar la creatividad en los niños es muy importante para su desarrollo integral. La creatividad es clave si queremos niños independientes en su forma de pensar, niños que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sepan razonar, que sean sensibles al entorno y que quieran explorar el mundo que les rodea. Todo ello, les ayudará a conseguir soluciones originales frente a los problemas cotidianos y a conocerse a sí mismos.

Fomentar la creatividad en los pequeños de la casa, ayudará a que tengan una mayor adaptabilidad a situaciones nuevas, y a que sean más felices. Ésta contribuye a que los niños muestren una mejor actitud ante situaciones novedosas y a que se sientan menos frustrados ante un posible cambio.

Los niños desarrollan muchas de las capacidades que marcarán su futuro en sus primeros seis años de vida. Entre estas capacidades está la de crear. Aunque todos los niños son creativos, existen maneras de estimular esta capacidad para que permanezca y se potencie.

Las propuestas pedagógicas y actividades educativas en los centros de educación primaria han de respetar las características propias del crecimiento y el aprendizaje de los estudiantes. Consecuentemente, los maestros y demás profesionales de la educación deben atender a dichas características, partir de los conocimientos previos, necesidades y motivaciones de cada estudiante, propiciar la participación activa de éstos, fomentar sus aportaciones, estimular el desarrollo de sus potencialidades y facilitar su interacción con personas adultas, con los iguales y con el medio, en otras palabras aplicar nuevas estrategias didácticas que

favorezcan la creatividad de nuestros estudiantes

La presente investigación se realiza debido al elevado grado de desmotivación existente en la mayoría de estudiantes de las diversas instituciones públicas quizá por la carencia de compromiso del docente y los problemas propios por parte de los educandos, lo que deriva en el poco interés por aprender, también se puede destacar que hay algunos docentes que no tienen una adecuada planificación por competencias y carencia del conocimiento tecnológico todo ello conlleva a la falta de estrategias didácticas y por ende a resultados muy desalentadores en su aprendizaje.

En la Institución Educativa Agropecuario N° 15 -20347 del distrito de Santa María nos ajeno a esta problemática, ha culminado el año lectivo 2020 con diversas dificultades en cuanto a los logros de los aprendizajes, así como deserción escolar, por ello me abocaré a plantear este proyecto de investigación que permita motivar a los docentes a generar estrategias didácticas que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario con el objetivo de alcanzar óptimos resultados en el aprendizaje de los educandos.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la influencia de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Qué estrategias didácticas utilizan los docentes para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?
- ¿Qué ambientes y circunstancias son los necesarios para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

- Conocer que estrategias didácticas son los que utilizan los docentes que favorecen la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.

- Conocer los ambientes y circunstancias necesarios que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.

1.4 Justificación de la investigación

El sistema educativo tiene que estar orientado hacia el futuro, se tiene que educar hoy, pensando que esos conocimientos se pondrán en práctica mañana, en este sentido es necesario intensificar los “desbloques” de la creatividad. Han sido muchos los planteamientos que se ponen en consideración de una u otra forma, de cómo la educación debería favorecer la creatividad desde la niñez, siendo necesario alentar y valorizar el ensayo y el error y más que ello, el ensayo y el acierto, de esta manera ayudar al niño y adolescente a encontrar su vocación y liberarse del miedo, de los tabúes, de los dogmatismos y convencionalismos, para ello es conveniente proponer estrategias que estimulen la producción del pensamiento creativo.

El presente trabajo tiene como propósito fundamental proponer estrategias didácticas que propicien el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 del distrito de Santa María, que permitan romper con los esquemas didácticos tradicionales del aprendizaje memorístico y mecánico, que representan la forma más común de enseñar las diversas áreas educativas.

Justificación relevancia y contribución

La relevancia social radica precisamente en la forma de estimular a los estudiantes hacia la reflexión, la crítica, la interpretación que produce el camino de la creatividad que es el propósito de aprender a aprender.

Justificación teórica

La investigación busca determinar la importancia de aplicar las estrategias didácticas en los niveles educativos de primaria con el objetivo de favorecer la creatividad de nuestros educandos.

Justificación práctica

El presente trabajo de investigación se justifica por ser de vital importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que su estudio, permite determinar de qué manera las estrategias didácticas favorece la creatividad en los aprendizajes de nuestros estudiantes.

Justificación epistemológica

Las estrategias didácticas constituyen elementos importantes en la didáctica en la enseñanza de la educación cuyo interés es despertar la motivación por aprender, despertando su creatividad en nuestros estudiantes a través del uso constantes de nuevos estilos de enseñanza, naturalmente desarrollando estrategias metodológicas en el desarrollo las clases.

Justificación legal

La Educación Peruana está regido por normas y leyes que permiten el desarrollo integral de la gratuidad de la enseñanza en nuestro país en todos sus niveles.

Ley General de Educación N° 28044. Presenta los lineamientos generales de la educación y del Sistema Educativo Peruano, las atribuciones y obligaciones del Estado, y los derechos y responsabilidades de las personas y la sociedad en su función educadora.

D. S. N° 004-2019-MINEDU - Decreto Supremo que modifica el Reglamento de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED, y lo adecúa a lo dispuesto en el Decreto Legislativo N° 1375 que modifica diversos artículos de la Ley N° 28044, sobre educación técnico-productiva y dicta otras disposiciones.

1.5 Delimitaciones del estudio

El presente trabajo de investigación se plantea las siguientes limitaciones:

Delimitaciones temáticas.

El trabajo de investigación se delimita a los estudios planteados en este proyecto destinado a la mejora del aprendizaje aplicando nuevas estrategias didácticas.

Delimitaciones poblacionales.

Esta considerado toda la comunidad educativa de la Institución Educativa N° 15 – 20347 del distrito de Santa María, fundamentalmente los docentes y estudiantes del nivel primaria.

Delimitaciones temporales.

La presente investigación se realizará entre julio y noviembre del 2020.

Delimitación teórica.

El marco teórico de la investigación está relacionado a los fundamentos que sustentan los principios básicos de la educación peruana, en la busca de alternativas en lo referente a las estrategias didácticas y metodológicas para alcanzar una enseñanza de calidad.

1.6 Viabilidad del estudio

Este proyecto de investigación es viable, porque ha probado las siguientes evaluaciones básicas:

Evaluación técnica.

El presente trabajo de investigación contiene todos los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a los requerimientos del vicerrectorado de investigación y de la facultad de educación.

Evaluación presupuestaria.

El presupuesto de inversión está debidamente garantizado por el investigador.

Evaluación Ambiental.

Por ser una investigación descriptiva y netamente académica, no tiene impacto ambiental negativo en ninguno de los niveles tróficos de la naturaleza.

Evaluación socio-económico.

Los recursos económicos y el equipo de apoyo están ya comprometido e implementado para que su participación sea la más pertinente y eficiente posible.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales.

Medrano y Pimentel (2014) y su tesis titulada: LA ATENCIÓN EN LAS NIÑAS Y NIÑOS EN EL NIVEL DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TERNERA DEL DISTRITO DE CARTAGENA. El proyecto de investigación sobre la atención en niñas y niños de Preescolar se realizó desde el contexto del aula de clase del nivel Preescolar en la Institución Educativa Ternera del Distrito de Cartagena. Su propósito es conocer los factores que causan la desatención en el contexto escolar y familiar de un grupo de estudiantes de Preescolar entre 5 y 6 años. Como objetivo general de la investigación se busca reconocer estrategias pedagógicas que estimularan la atención, en niñas y niños de Preescolar de la Institución Educativa Ternera, qué favorezcan sus procesos de aprendizajes. La metodología se dispuso una serie de acciones correspondientes a la identificación de los factores escolares que generan e interfieren la atención; el análisis de las estrategias pedagógicas empleadas por el docente para estimularla la atención; el reconocimiento de la incidencia de las características del contexto familiar y social sobre la atención y la propuesta de estrategias pedagógicas favorables a los procesos atencionales.

Rodríguez (2015), realizó una investigación titulada ESTUDIOS DE

CREATIVIDAD TEORICA, INDIVIDUAL Y COLECTIVA EN NIÑOS DE EDAD ESCOLAR, para de obtener el grado de Doctor en la Universidad de Vigo, España. El objetivo de su investigación es elaborar una prueba que identifique los factores creativos y que permita identificar las estrategias meta cognitivas de los creadores. La metodología usada es cualitativa y los instrumentos usados son encuesta y cuestionarios, llegando a asumir que la creatividad, es el producto de un enorme esfuerzo mental, en el que intervienen múltiples factores, y que la autorregulación, desde la meta cognición, es predictor de las conductas creativas, y que influyen de manera positiva.

Sánchez (2015), y su tesis titulada EDUCACION CREATIVA: ESTRATEGIA CONTEMPORANEA PARA PRESENTAR EL APRENDIZAJE EN LA DUCACION ARTISTICA EN LA ESO, con el objetivo de obtener el grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, con una metodología cualitativa y con instrumentos como entrevistas abiertas, cuestionarios y solución de problemas de casos llega a la conclusión que el proceso creativo transcurre durante unas fases que no son fijas, se superponen y están interconectadas, durante ese proceso el consciente y el inconsciente trabajan de manera paralela, el descanso y la no conexión entre ellos ayudan siempre, cuando se realice en el momento oportuno. La emoción es un factor importante del proceso creativo, puede ayudar de manera efectiva o por lo contrario pude interrumpir el proceso creativo. La emoción puede cambiar nuestra percepción de nosotros mismo, de nuestro entorno y del mundo en general, construyendo una apreciación particular de la realidad. Las propuestas artísticas siempre conllevan una participación emotiva, sin importar

la dirección que tome, es parte imprescindible del arte, que revela lo que sentimos y lo que deseamos hacer sentir.

Alejandro Búñez y María Teresa Díaz (2014), desarrollan en su artículo *Creativity in the music classroom* una estrategia que ayuda a los estudiantes a tener un aprendizaje más activo y crítico. Ellos parten del problema de la educación actual, el cual está enfocado en transmitir conocimiento y no en el desarrollo creativo del estudiante. La investigación realizada se enfoca en el desarrollo de la creatividad por medio del desarrollo de un código de composición musical (escritura musical). Esta actividad se desarrolla en grupos de varios estudiantes, lo que permite la interacción e intercambio de ideas entre los miembros. Estos códigos son desarrollados con dibujos, símbolos que el estudiante entiende y expresa al aula de clase.

Dimitra Kokotsaki (2011), El artículo *Student teachers' conception of creativity in the secondary Music classroom*, escrito por Dimitra Kokotsaki (2011), tiene como objetivo “explorar el significado del concepto de creatividad desde la perspectiva de maestros estudiantes que siguen un curso de un año después de su licenciatura” (p. 100). La investigación se realizó con 17 participantes, con un rango de edad de 21 a 28 años, de los cuales 13 tuvieron una formación en música clásica, y 4 en estilos populares. Los resultados sobre la concepción de la creatividad, se evidenciaron desde 4 categorías: composición, escucha, improvisación y performance. De estas, la composición fue nombrada por todos los participantes. Por otro lado, los participantes

discutieron los elementos de creatividad en la escucha, llegando a la conclusión que esta es la actividad que menos requiere de creatividad. Se concluye que lo que se evalúa es la actitud creativa de los que escuchan una pieza musical y la imaginación que se presenta en el momento. El área que se mencionó en menor cantidad fue la improvisación, con solo dos profesores, lo cual puede deberse a que la mayoría de participantes son de formación clásica (Kokotsaki, 2011).

Nacionales

Alania (2015), en su tesis de investigación cuyo objetivo es determinar en qué medida el programa “REACTIVANDO LA INTELIGENCIA GRÁFICA” es eficaz para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del III ciclo de la Escuela de Posgrado de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Peruana Unión, para optar el título de Magíster en Educación. La investigación es de tipo cuantitativa, usa una muestra de 22 estudiantes y su instrumento de investigación es el test de pensamiento creativo de Torrance. Concluye que en la educación superior debe desarrollarse procesos creativos, generar pensamientos divergentes, para que los estudiantes puedan resolver sus problemas profesionales, de su contexto sociocultural, y puedan adaptarse fácilmente a los cambios constantes y veloces de la sociedad. Es necesario usar nuevas metodologías educativas para fomentar la creatividad, así como incluir en el currículo de estudios cursos de artes visuales para que tengan en su vida una herramienta permanente del desarrollo de la creatividad.

Marreros, G. (2011); efectuó el trabajo de investigación basado en la “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS POR EL DOCENTE Y LOGRO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL en las instituciones educativas comprendidas en la urbanización las quintanas – Trujillo en el primer trimestre del año académico 2011”. La investigación tuvo como objetivo determinar la naturaleza de las estrategias didácticas utilizadas por el docente y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños y niñas de 3 años del nivel Inicial en las instituciones educativas comprendidas en la urbanización Las Quintanas-Trujillo en el primer trimestre del año 2011. El diseño de esta investigación fue descriptivo. Concluyeron que los docentes del área de comunicación tienen un dominio conceptual de estrategias didácticas utilizada por la mayoría de los docentes en un 70% fue dinámica y el 80% de estudiantes obtuvo un logro de aprendizaje bajo, se aplicó como instrumento el cuestionario para obtener datos respecto a la variable estrategias didácticas. Así mismo, se indagó las calificaciones del registro de notas del primer trimestre de los niños.

Pollack (2012), realizó la siguiente investigación: Comparación del nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N° 1638 “Pasitos de Jesús” y el C.E.N.E. “La Inmaculada”, obteniendo los siguientes resultados:

Al analizar el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. N°1638 Pasitos de Jesús se encontró que el 36% de los niños obtuvieron

noción mínima de logro, el 28% tiene logro en proceso y sólo el 32% obtiene un logro esperado.

Al analizar el nivel de creatividad de los niños y niñas de 5 años de edad del C.E.N.E. La Inmaculada se encontró que el 11% tiene una noción mínima de logro, el 15% obtiene un logro en proceso y el 70% llega al logro esperado.

Al comparar los resultados de ambas instituciones educativas se obtuvo una diferencia significativa, pues la institución educativa N°1638 Pasitos de Jesús obtuvo un logro esperado del 32% mientras que el C.E.N.E. La Inmaculada alcanzó el 70%.

Al evaluar las dimensiones de la creatividad de manera individual se obtuvo con respecto a la dimensión fluidez un nivel de significancia $p=0.2137 > 0.05$ lo que significa que no existe diferencia significativa entre el nivel de ambas instituciones con respecto a esta dimensión.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Estrategias didácticas.

Las estrategias son un conjunto de acciones que están orientadas a alcanzar un determinado fin o propósito. Es por ello que Sánchez (como se citó en Melquiades, 2014) afirma. “Las estrategias son procedimientos que orientan acerca de la utilización de una habilidad o del conocimiento necesario para resolver un problema” (p.46).

El criterio de Sánchez es muy acertado, ya que en realidad las estrategias son una guía de acciones y procedimientos que sirven como medio para organizar actividades innovadoras y significativas que permiten al individuo apropiarse de diversos conocimientos para resolver sin dificultades cualquier problema que se presente en la vida cotidiana.

Por otra parte, al hablar de didáctica podemos decir que es aquella que contribuye a poner en ejecución las prácticas académicas de quienes aprenden y de quienes enseñan, es así que Medina y Salvador (como se citó en Masilla y Beltrán, 2013) afirman. “La didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la enseñanza en cuanto que propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos” (p.28).

Se comparte con el criterio de Medina y Salvador, ya que la didáctica oportunamente se enfoca en el saber y la formación integral del estudiantado, puesto que es considerada como el estudio de los fenómenos de la enseñanza que son específicos de los conocimientos que se adquieren durante todo un proceso educativo.

En términos generales al hablar de estrategias didácticas podemos decir que son el conjunto de acciones que lleva a cabo el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica en la elección apropiada de las diversas técnicas y actividades para la enseñanza de todas las áreas de estudio, a fin de alcanzar de manera significativa y fructífera todos los objetivos educativos.

Por otra parte, Vargas (2014) afirma: Las estrategias didácticas son un conjunto de acciones, ordenadas y secuenciadas conscientemente por el docente, con un propósito o intencionalidad pedagógica determinado, responden a decisiones pertinentes basadas en una reflexión sobre la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje; y sus elementos

dependen de la subjetividad, los recursos existentes y del contexto donde se desarrollan. Dentro del conjunto de estas acciones planificadas, no se descarta el uso de métodos, técnicas y procedimientos que contribuyan a la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje. (p.28)

Se comparte con los criterios de Ferreiro y Vargas, debido a que las estrategias didácticas están dirigidas a la solución de los problemas del proceso de enseñanza – aprendizaje en base al desarrollo de una buena concepción pedagógica y una elección y realización adecuada y precisa de diversas actividades innovadoras para alcanzar significativamente todos los objetivos del currículo educativo.

2.2.2. Clases de estrategias y técnicas didácticas a emplearse en clases

a) Modalidades de organización de la enseñanza.

Es la forma como la docente estructura, planifica todo el proceso de la enseñanza, desde su programación hasta el logro y la toma de decisiones, es por ello citamos algunos autores que nos dicen:

Domínguez (2005) “Considera como modalidades de organización de la enseñanza, a los distintos escenarios donde tienen lugar las actividades a realizar por el profesorado y el alumnado, a lo largo de un curso, y que se diferencian entre sí, en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución.

Lógicamente, diferentes modalidades de enseñanza reclaman tipos de trabajos distintos, para profesores y estudiantes, y exigen la utilización de herramientas metodológicas también diferentes”.

b) Exposición.

La exposición genéricamente esta entendido como la acción de exponer a alguien o algo a los efectos de otros agentes, que se caracteriza por explicar y profundizar un hecho determinado ante un auditorio amplio y heterogenia.

Según Núñez (2010) “Consiste en la explicación y desarrollo de un tema con el propósito de informar rigurosa y objetivamente sobre él. La exposición se hará de forma clara, sencilla y ordenada para que se entienda bien”.

“Es un acto de requerimiento, generalmente público, donde se expone o desarrolla un relato ante un auditorio. La exposición es el método de enseñanza más utilizado en las instituciones educativas y el más citado en los últimos años, tiene como finalidad enseñar a los alumnos para asumir los retos y roles de una vida cambiante, a la vez permite la participación, paralelamente, en actividades colaborativas con sus pares” (Estrada, 2015). “El método, se puede aplicar de la manera apropiada para contribuir a un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo, consistiendo en una presentación de un tema lógicamente estructurado donde el recurso primordial es el lenguaje oral, y a veces puede hacerse en un texto escrito, permitiendo extraer los puntos

importantes de una amplia gama de información” (Estrada, 2015).

c) Técnica de la pregunta.

El uso de las preguntas es una de las técnicas clásicas en el proceso de la enseñanza aprendizaje. Sócrates ya empleaba la mayéutica como procedimiento básico y esencial para estimular la actividad reflexiva del estudiante y orientarlo en la búsqueda personal de la verdad.

Mediante el interrogatorio los estudiantes eran conducidos a distinguir el error y las verdades parciales. La verdad surgía como el fruto del descubrimiento y la conquista personal.

En la actualidad las preguntas se consideran oportunamente realizadas, son una técnica importante de instrucción, entre sus propósitos se señalan;

- Orientar al grupo.
- Crear un clima agradable.
- Iniciar o continuar un tema.
- Verificar la comprensión de instrucciones.
- Orientar el aprendizaje.
- Descubrir habilidades, destrezas, actitudes, y aptitudes.
- Detectar logros.
- Conocer las diferencias individuales.
- Enriquecer el vocabulario.
- Interpretar una información.
- Desarrollar la capacidad de análisis de los estudiantes.
- Evaluar el proceso instruccional.
- Promover la investigación.

Para Hernández (s.f.) “esta modalidad es una forma de enseñanza con la utilización de preguntas, se procura extender el aprendizaje haciendo uso de signos de interrogación y la importancia de las preguntas para quien se elabora un escrito, como método de estudio, elemento de una entrevista y como punto importante de la comunicación humana” (Estrada, 2015). “Las preguntas son una estrategia didáctica ingeniosa para iniciar exposiciones o sesiones de clase. La técnica de la pregunta sirve para darse cuenta de la dificultad o de un avance que está teniendo los estudiantes. Resultan sumamente necesarios para establecer interacciones en el aula, es el caso cuando se asigna a un niño indagar acerca de curiosidades de un tema, en este proceso él recoge información, el estudiante lo trae a clase en forma de cuestionario, lo explica y obtiene respuestas diversas al final con ayuda de la maestra se escribe las conclusiones de que sabían del tema y como lo expresan” (Estrada, 2015).

d) El debate.

Calero (2004) “Es una técnica de trabajo en grupo que permite intercambio mutuo, cara a cara, de ideas y opiniones entre los integrantes de un equipo de menos de 10 personas para favorecer su dinámica. Es una técnica informal y democrática que se adecua al grupo para obtener informaciones, resolver problemas o adoptar”. “Esta técnica permite un máximo de acción y estimulación recíproca entre los participantes, crea la necesidad de desarrollarse en un ambiente de igualdad. Da responsabilidad a todos sus integrantes para que estén preparados respecto a hechos o ideas. Posibilita ampliar sus puntos de vista, obtener mayor comprensión, ser incitados a escuchar, razonar, reflexionar, participar y contribuir, el debate sirve para:

Formar la opinión o el consenso del grupo, ayudar a los miembros a expresar sus ideas en un grupo, alentar a aprender más sobre problemas e ideas, desarrollar un grupo de gente con propósitos de liderazgo, aumentar el conocimiento, apreciación y comprensión de temas de discusión o problemas mutuos” (Calero, 2004).

e) Lluvia de ideas

Osborn (1957) “Se usa para generar un gran número de ideas, en un corto periodo de tiempo. Ayuda a incrementar el potencial creativo de un grupo, a recabar mucha y variada información, ayuda también a resolver problemas, favorece la interacción en el grupo, promueve la participación y la creatividad, motiva, es fácil de aplicar, útil al enfrentar problemas o buscar ideas para tomar decisiones. Para motivar la participación de los alumnos en un proceso de trabajo grupal, se debe delimitar los alcances del proceso de toma de decisiones, y reflexionar con los alumnos sobre lo que aprenden”.

f) Trabajos en grupo colaborativo

Carrasco (2007) “El trabajo en grupo permite a los estudiantes intercambiar opiniones y conocimientos y desarrollar varias capacidades, como escuchar y respetar las ideas opiniones y sentimientos de los miembros del grupo, expresar sus ideas entre pares , asumir responsabilidades , organizarse para el trabajo , compartido , tomar iniciativas , elaborar normas de convivencia y aceptar las diferencias personales y culturales . Es aceptar las diferencias personales y culturales .Es un trabajo interactivo imprescindible en la enseñanza de las ciencias sociales”.

g) Juegos

Para Gomendio (1991), la psicomotricidad vivenciada tiene como fundamento práctico y punto del juego, el cual es más que una simple diversión: es la forma propia de actuar del niño, manera con que este descubre el mundo a través de la acción sobre su cuerpo, sobre los objetos y sobre los otros. A partir del juego el niño les dará significado a sus descubrimientos y podrá consolidar sus diversos aprendizajes.

Huizinga (citado por García, 2009) enunció que “juego” en su aspecto formal, “es una acción libre ejecutada como sí y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que halle en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

h) Tallares

Maya (citado por Palacios, 2011), define a los talleres como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad integradora, compleja, reflexiva en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos. Nueva forma pedagógica que pretende lograr la

integración a través de una instancia que llegue al alumno, con su campo de acción y lo haga empezar a conocer la realidad objetiva, resultando una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al alumno operar en el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismos.

i) Dramatizaciones

Carrasco (2007) Es la presentación o caracterización más o menos improvisado por un grupo de alumnos, de una determinada situación en el campo de relaciones humanas. Se utiliza para: Sensibilizar al grupo propiciando una experiencia inmediata sobre una situación de interés. Favorecer la compenetración psicológica con un problema. Proporcionar a los alumnos oportunidades de desarrollar su comprensión al colocar en el lugar de otro. Establecer una experiencia común que pueda emplearse como base para una discusión posterior, en la conciencia de que se trata solo de una representación.

2.2.3. Enfoques metodológicos de aprendizaje.

Díaz y Pereira (1997) “El enfoque metodológico en la educación escolar parte del principio de que el niño es una totalidad, es activo y con una individualidad propia. Se le considera el centro del proceso educativo y deben ofrecérsele condiciones adecuadas para que su desarrollo se cumpla en forma integral, fomentando su autonomía, su socialización, sus sentimientos, sus valores y sus actitudes. Las técnicas metodológicas deben propiciar la participación activa del niño en su propio aprendizaje y a su propio ritmo”. “El docente debe ser un facilitador y un sistematizador

de las experiencias. Su papel varía de acuerdo con las necesidades de cada uno de sus alumnos” (Estrada, 2015).

A. Enfoque de aprendizaje colaborativo

Johnson y Johnson, (citado por Díaz, 2002) “el aprendizaje colaborativo es un enfoque que se centra en la interacción y aporte de los integrantes de un grupo en la construcción del conocimiento, en otras palabras, es un aprendizaje que se logra con la participación de partes que forman un todo”. El aprendizaje colaborativo es “un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia”.

Salinas (2000) Este enfoque busca desarrollar en el alumno habilidades personales y sociales, logrando que cada integrante del grupo se sienta responsable no sólo de su aprendizaje, sino del de los restantes miembros del grupo.

B.- Enfoque de aprendizaje cooperativo.

Para Mora (2007), el aprendizaje cooperativo surge cuando los estudiantes trabajan en pequeños grupos para ayudarse unos a otros.

El aprendizaje cooperativo resulta una buena estrategia para mejorar el rendimiento, en especial cuando se conjugan dos condiciones:

Se generan recompensas grupales. Los individuos se hacen responsables.

Cuando dichas condiciones se cumplen, el aprendizaje cooperativo mejora el rendimiento.

Motivación: Es común que en los grupos cooperativos haya un incremento en la motivación para aprender

Interdependencia y enseñanza de los pares: El aprendizaje cooperativo también promueve una mayor interdependencia y unión con otros estudiantes.

En un grupo de aprendizaje cooperativo, los estudiantes aprenden una parte de una unidad más larga y entonces tienen que enseñar esa parte al resto del grupo.

C.- Enfoque de aprendizaje significativo

Ausubel (citado por Rodríguez, 2009), “considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características”.

“Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo” (Paredes, 2015).

“De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno” (Paredes, 2015). Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

D.- Enfoque de aprendizaje constructivo

Carrasco (2004), “Un proceso activo en que el estudiante desarrolla sus propios conocimientos y capacidades, en interacción con el entorno, utilizando ciertas informaciones”.

“El estudiante no es un receptor pasivo. No asimila informaciones directamente, sino que las interpreta y organiza de acuerdo a sus conocimientos, objetivos o necesidades” (Estrada, 2015).

Según, Piaget, (citado por Bojorquez I, 2005), “el conocimiento es un antes, que se desarrollará de manera posterior, siempre y cuando existan las condiciones para construir dicho conocimiento, el cual se desarrollará o no de manera posterior, según la interacción que la persona mantenga con el objeto de conocimiento. En definitiva, el mundo, es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras operaciones mentales”. “Para Piaget se define en 4 periodos:

- Etapa sensorio motora, caracterizada por ser esencialmente motora y en la que no hay representación interna de los acontecimientos, ni el niño piensa mediante conceptos. Esta etapa se da desde los cero a los dos años de edad.
- La segunda etapa preoperacional, corresponde a la del pensamiento y el lenguaje.
- La tercera etapa, de operaciones concretas, en la que los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a

problemas concretos.

- Por último, la etapa de operaciones formales, a partir de los once años, en la que el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos. (Estrada, 2015)

2.2.4. La creatividad

La creatividad ha sido objeto de estudio durante las últimas décadas, e innumerables investigaciones se han desarrollado para explicar dicho constructo lo cual ha generado una serie de dificultades debido al amplio campo de acción que posee. Esto ha hecho que se creen diferentes ramas que han guiado a los investigadores, pero aun hoy en día el concepto no abarca todo lo que implica. Por otro lado, este constructo se ha relacionado con otros como la inteligencia y la motivación, a los cuales han respondido los distintos interrogantes tanto la biología como la psicología.

Murray (1959), y Stein (1967), citados por Ruiz (2004), afirman que la creatividad es un proceso que tiene como resultado una obra valiosa para un grupo o contexto determinado. A esta definición se suma la de Csikszentmihalyi (2009), el cual resalta la importancia del contexto para que la idea sea considerada como valiosa o sea desechada. De igual manera, Gardner (2005), la define como la capacidad de resolver problemas con regularidad, elaborar productos nuevos en un campo de un modo, que el principio es considerado nuevo, pero al final, llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. Saturnino de la torre (1991), citado por (Pérez, 1997), afirma que la creatividad es un potencial intrínsecamente humano,

intencional, direccional, de carácter transformador que supone una novedad y originalidad. Robinson (2009), define la creatividad como el proceso de tener ideas originales que tengan valor. Oerter (1971), citado por Esquivias (2004) brinda una definición que trae consigo nuevos elementos para el desarrollo y estudio de la creatividad, los cuales se centrarán en el clima adecuado para su desarrollo y los elementos que inhiben esta. Para el autor “La creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad” (p. 5).

Por otro lado, las investigaciones se han centrado en personas que han sido consideradas como transformadores de los diferentes campos existentes. A esto se le ha llamado creatividad con “C” mayúscula, y se destacan los trabajos de Csikszentmihalyi (2009) y Gardner (1995). A diferencia de esta, la creatividad con “c” minúscula se considera más subjetiva y se relaciona con las actividades del diario vivir (Csikszentmihalyi, 2009). Stein (1953), citado por (Kozbelt, Beghetto, & Runco, 2010), no concuerda con esta división, ya que esto deja pasar por alto la experiencia, centrándose únicamente en el producto y deja parcialmente explicado este constructo.

Diferentes dimensiones o categorías han surgido para el estudio de la creatividad, las cuales se han enfocado en distintos aspectos, sin ser una más importante que las otras, aunque algunas de ellas han sido objeto de más investigaciones. Persona, proceso, producto y ambiente son las 4 dimensiones que componen la creatividad. Dos categorías han surgido durante los últimos años, las cuales son persuasión y potencial, pero estas se encuentran estrechamente relacionadas con la personalidad o persona, por lo cual no se

toman como dimensiones diferentes (Kozbelt, Beghetto, & Runco, 2010).

2.2.5. Dimensiones de la creatividad

A.- proceso

La creatividad vista como un proceso, involucra una realidad intangible. Desde esta perspectiva, se trata de entender los mecanismos mentales de una persona cuando piensa o realiza una actividad creativa (Kozbelt, Beghetto, & Runco, 2010). Estos pasos o fases pueden presentarse en un orden específico o pueden saltarse de manera aleatoria, lo cual depende del sujeto (Wallas 1926, Dewey 1910, Simonton 1984, citados por Kozbelt y otros 2010; Csikszentmihalyi 2009; Rossman 1931, Poincaré 1908, citados por Guilera 2011).

Dos enfoques han surgido en torno a esta dimensión. Por un lado, se encuentran los modelos morfológicos o estructurales, los cuales tratan de establecer una estructura para explicar dicho constructo. Por otro lado, se encuentran los modelos operacionales, los cuales se centran en los pasos a seguir para realizar algo creativo (Ruiz C. 2004).

Sobre los modelos estructurales o morfológicos, se encuentra los estudios realizados por Guilford (1956), citado por Ruiz (2004), en los cuales desarrolla su teoría a partir de su modelo de inteligencia. En la construcción de su teoría, Guilford diseña un cuadro en el cual integra tres aspectos fundamentales: los contenidos, las operaciones y los productos.

La relación entre estos produce un total de 120 elementos que constituyen

la inteligencia, y a su vez la creatividad. Por otro lado, establece que el pensamiento divergente es esencial en la creatividad, y este contiene una serie de características especiales. Entre estas se destacan la sensibilidad a los problemas; la fluidez, la cual se entiende como la “capacidad de dar muchas respuestas en un área de información determinada y en un tiempo dado”

B.- Persona

Los estudios centrados en la persona, se han encargado de estudiar las características de la personalidad, y han brindado unos constructos básicos que poseen cada uno de los sujetos en cuestión. Estas investigaciones se han realizado con sujetos que han sido considerados como innovadores en sus campos, y a partir de esto, cada autor ha planteado algunos elementos esenciales, los cuales presentan algunas diferencias y puntos en común.

Huidobro (2005) resalta la originalidad, la persistencia y la motivación intrínseca como las principales características de una persona creativa.

De igual manera, Amabile, citada por Goleman (2015), afirma que, de los elementos más importantes, la motivación es esencial para que los sujetos puedan ser creativos. A esta característica le suma el riesgo a ir en diferentes caminos, y, la posibilidad de dar vuelta a los problemas y solucionarlos.

Ford y Harris (1992), citados por Ruiz (2004), establecen que la personalidad creativa debe promover la curiosidad, la persistencia, sensibilidad a la belleza, autocrítica, independencia, el sentido del humor,

la intuición, el temperamento, la implicación en los problemas y la tolerancia a cometer errores. Por otro lado, Sternberg (2003), destaca la disposición para vencer los obstáculos, la voluntad para tomar riesgos, y la autoeficacia. Además, los sujetos tienen una voluntad de asumir riesgos, de crecer, de tolerar la ambigüedad, fe en ellos mismos y un coraje de las convicciones propias (Sternberg y Lubart, 1997, citado por Ruiz, 2010). Se puede decir que la actitud del sujeto puede llegar a ser más importante que el conocimiento que tenga respecto a un tema específico (Baroni, 2006), y que es este el elemento que va a diferenciar al sujeto creativo del que no lo es.

C.- Producto

La creatividad como un producto, es uno de los enfoques más objetivos que existen, ya que estos se pueden medir cuantitativamente (Kozbelt, Beghetto, & Runco, 2010). Estos se evalúan en tanto sea novedoso, útil, cualificado e importante. Esta es una de las formas más comunes en que se evalúa la creatividad de una persona (Sanz & Sanz, 2007). Los productos creativos son el resultado de uno o varios procesos, y de unas características de los individuos que permiten que estos puedan ser creados (Mackinnon, 1987).

Para que un producto sea considerado como creativo, este debe ser original, que produzca un impacto, que solucione un problema, que sea útil, nuevo en su contexto social, y, que sea juzgado por un grupo de

expertos en el tema (Huidobro, 2005). Esta validez que se da al producto cambia con el paso del tiempo (Romo 1988, citado por Ruiz 2010), y puede ser determinada su calidad o valor acorde a 3 características: transformación, condensación y área de aplicabilidad (Romo 1997, citado por Ruiz 2010). Sternberg, Kaufman y Pretz (2002), citados por Sternberg y Kaufman (2010), argumentan que existen 8 tipos de productos creativos, los cuales se pueden ver desde distintos tipos de propulsiones.

D.- Ambiente creativo

Cuando se habla sobre el ambiente creativo, se entiende este como la interacción que existe entre los sujetos y el contexto en el que se encuentran (Kozbelt, Beghetto, & Runco, 2010). Muchos de estos estudios se han realizado en torno al ambiente laboral en las empresas (Pascual, 2015; Ekvall, 1983, 1991, 1996, citado por Isaksen y Akkermans 2011), los cuales han brindado información importante que se ha expandido a distintas áreas donde los sujetos se desenvuelven, como el contexto escolar. Betancourt y Valadez (2009) establecen 3 elementos importantes para un ambiente adecuado. El psicosocial, relacionado con las interacciones de los individuos; el didáctico, relacionado con la formación de aprendizaje y estrategias de aprendizaje; por último, el físico, el cual hace referencia a la estructura del aula y de la institución.

Es importante destacar que existen unos elementos del ambiente que

hacen que la creatividad sea distinta en cada uno de los sujetos. Estas son las prácticas dentro de los sistemas sociales, culturales y de actividades (Burnard, 2012). Estos han de tenerse en cuenta a la hora de estar interactuando con los estudiantes, ya que permite conocer las pautas que tienen los estudiantes y a partir de allí ir construyendo nuevos elementos.

De lo anterior se deduce que una atmosfera, donde la libertad sea un factor importante, permite que los distintos miembros de un grupo en particular, puedan desarrollar sus capacidades creativas utilizando distintos elementos y actividades. La relación de los estudiantes con su docente y demás entorno, debe ser la adecuada, y, las actividades que se planteen, han de estar encaminadas a desarrollar y utilizar la mayor cantidad de elementos, ya que, en su mayoría, por no decir todos, pueden ser utilizados con estudiantes de preescolar (6 años).

E.- Inteligencia y Creatividad

La relación entre estos dos constructos ha sido objeto de distintas investigaciones, y aun hoy en día no se ha establecido una sola teoría que se superponga o sobresalga sobre las demás. Cada una de las planteadas por los distintos autores, han tenido sus justificaciones, por lo cual a continuación se presentan las que se consideran más relevantes para el estudio.

Para empezar, es necesario establecer la definición de inteligencia con la cual se pretende trabajar. Este constructo, al igual que el de creatividad, es definido de distintas maneras y desde distintos enfoques.

Investigadores como Gall y Spurzheim con la frenología (Domenech, 1977), Galton y su estudio sistemático de las diferencias individuales en la capacidad mental (Goldstein, 2012), Catell con el desarrollo de pruebas mentales (Primi y otros 2014; Revelle 2009), Binet con la elaboración de la primera escala de inteligencia (Mora & Matín, 2007), Thorndike con un estudio sobre la inteligencia y sus usos, Watson definiendo la inteligencia como asociaciones entre un estímulo y una respuesta, Piaget (2011) con su desarrollo cognitivo, Thurstone al concebir la inteligencia como un conjunto de estructuras independientes, y otros autores han aportado desde sus publicaciones y teorías al desarrollo y conceptualización de la inteligencia (Molero, 1998).

Una de las definiciones que más ha tenido controversia respecto a este constructo es la propuesta por Gardner (1994). La inteligencia es entendida como un conjunto de habilidades que ayudan a la solución de problemas, y, a crear estos para la adquisición de nuevos conocimientos. Estas habilidades deben ser desarrolladas por el sujeto, en un proceso que generalmente es largo, y así, poder llegar a tener un mayor dominio a la hora de ejecutarlas. Un prerrequisito importante para que un conjunto de habilidades pueda ser considerado como una inteligencia, es que sea útil en algún contexto, por lo tanto, se puede hablar de varios tipos de inteligencia. Las investigaciones dan como resultado 7 tipos de inteligencia: lingüística, musical, lógico-matemático, kinestésico-corporal, espaciales, interpersonal e intrapersonal. Cada sujeto tiene todos los tipos de inteligencias, pero unos desarrollados en mayor medida que los otros. Cada una de estas,

tiene sus propias bases biológicas y opera de manera distinta a las otras. Se puede decir, teniendo en cuenta lo anterior, que cada una es autónoma e independiente.

2.2.6. Actividades para desarrollar la creatividad en los niños.

Las actividades consideradas para nuestra investigación, consideran los diferentes aspectos del ser humano: físico, mental, emocional, social y espiritual. Cada actividad utilizada pretende desarrollar en los niños involucrados su ser de manera integrada.

a) Actividades basadas en técnicas creativas (dibujos, pintura, etc.)

Utilizar preguntas que cada niño responda de forma variada y que dibuje de diferentes formas:

Si fuera mariposa ¿Qué color te gustaría que fueran las alas?

Si solo existiera en el mundo patinetas ¿Cómo serían?

Si te regalan una máquina que hace regalos ¿Cuáles escogerías?

Leer diferentes cuentos a los niños y pedirles luego que dibujen lo que quieran sobre él.

b) Actividades de música y canto

Muchas veces escuchamos al niño cantar sus propias canciones inventadas y el adulto piensa que no tienen ningún sentido, o que solamente son ideas que el niño inventó espontáneamente.

El niño tiene necesidad de expresarse y comunicarse uno de los medios que más le gusta y le motiva es la música. Por esto inventa canciones actividad que le encanta a los niños y debe tenerse en cuenta como punto de partida para fomentar y desarrollar a través de la música el pensamiento creativo.

Cuando el niño inventa una canción, se mueve el ritmo de la música que canta, está desarrollando su capacidad creadora, utilizando para ello su ser auditivo, sensorial, afectivo, mental y espiritual.

Esto no quiere decir que al niño no se le deba enseñar canciones; al contrario, son un gran complemento del propio lenguaje, pues al ampliar con este medio sus vivencias, amplía también su vocabulario y su conocimiento del mundo y sobre todo se le permite explorar la música en forma creativa.

Al principio se le debe permitir que imite o copie los movimientos de alguien que le llame la atención y le guste, pues inicialmente le es difícil ser espontáneo al escuchar determinada música; pero poco a poco, mientras él va adquiriendo seguridad y confianza en sí mismo, va aumentando paralelamente su deseo de expresarse y de crear con su propio cuerpo las sensaciones y vivencias que la música ofrece.

c) Actividades lúdicas (juegos)

Dar a los niños la manera de pensar de forma creativa no sólo los beneficia ahora, sino en el futuro también. El pensamiento creativo, o el desarrollo y la expansión de las ideas y preguntas con innovación e imaginación, también es bueno para cuando sean mayores; su capacidad de pensar de forma creativa y tener flexibilidad en sus pensamientos los diferenciará de otros candidatos para empleos. Puedes fomentar estas habilidades en los niños, iniciando algunos juegos que se han promocionado como propios para fomentar el pensamiento creativo.

d) Juego de palabras

Los juegos de palabras pueden ayudar con el pensamiento creativo, ya que pueden animar a los niños a hacer asociaciones creativas y relaciones entre diferentes elementos. Hay una gran variedad de juegos de palabras de asociación que pueden estimular el pensamiento creativo. Por ejemplo, trata de enumerar cuatro o cinco palabras que estén relacionadas entre sí a través de otra palabra. Haz que el niño vea la lista, con la intención de que nombre esa palabra de conexión. Por ejemplo, haz una lista con "centro", "temporada", y "actividad" en una hoja de papel. El niño luego tratará de adivinar la palabra conectiva, "vacacional". Para un juego que dé cabida a varios niños, trata con "conectar". Aquí, haz que un niño diga una palabra. A continuación, haz que otro diga una palabra relacionada. El siguiente chico diría entonces una palabra asociativa con base a la palabra anterior, y así sucesivamente.

e) Juego de pensamiento visual

Los juegos de pensamiento visuales pueden ayudar a promover el pensamiento creativo, ya que ayudan a los niños a resolver problemas con figuras y formas, y fomentar el uso de la imaginación y la capacidad de visualización. Una forma de estimular el pensamiento visual es con imágenes abstractas. Hacer que los niños miren una imagen abstracta y discutan lo que ven. Elegir las imágenes en las que por lo general haya dos respuestas principales, como por ejemplo un jarrón o dos caras dependiendo de cómo se mire. El punto de estos juegos es dejar que la imaginación vague, por lo que no debemos inhibir ni desdeñar las ideas extravagantes.

f) Juegos de dibujo

Los juegos de dibujo incluyen los beneficios de los juegos de palabras y de visualización, ya que combinan los dos para fomentar el pensamiento creativo. Este también permite que los niños jueguen con un tema que puede ser fácilmente alterado y basarse en una forma existente, en lugar de un tema que es fijo, como las fotografías. Para un juego de dibujo ideal, el sitio web Teaching Thinking sugiere "Garabatos". Aquí haz que los niños pinten un garabato simple en un pedazo de papel o cartón y pregúntales lo que podría ser. Luego, dibuja para cada niño un garabato y haz que utilicen su forma para construir algo más complejo. Pueden hacerlo en parejas o solos. Pueden hablar de sus dibujos con un compañero, con el resto de los niños o contigo.

2.2.7. Etapas del proceso creativo en la praxis educativa

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores (Gadner, 1998; Rodríguez, 2000; González, 2000; Ramos, 2006), por lo que se encuentran con diversos nombres y números de etapas, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno. Seguidamente se detallan las etapas más comunes, aquellas que en el trabajo con niños se pueden identificar plenamente:

Preparación. - Se identifica como el momento en que se están revisando y explorando las características de los problemas existentes en su entorno, se emplea la atención para pensar sobre lo que quiere intervenir. Algunos autores llaman a esta etapa de cognición, en la cual los pensadores creativos sondean los problemas.

Incubación. - Se genera todo un movimiento cognoscitivo en donde se establecen relaciones de todo tipo entre los problemas seleccionados y las posibles vías y estrategias de solución, se juega con las ideas desde el momento en que la solución convencional no cubre con las expectativas del pensador creativo. Existe una aparente inactividad, pero en realidad es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales. La dinámica existente en esta etapa lleva a alcanzar un porcentaje elevado en la consecución del producto creativo y a ejercitar el pensamiento creativo, ya que se utilizan analogías, metáforas, la misma imagen sería, el empleo de imágenes y símbolos para encontrar la idea deseada

Algunos autores denominan a esta etapa como de combustión de las ideas. Perkins (1981), citado Ramos (op. cit.), sugiere una visión alternativa de la incubación, deja abierta la posibilidad de considerar un tipo especial de pensamiento inconsciente en esta etapa de la creatividad, que genera ideas nuevas a partir de procesos cognoscitivos comunes como el olvido fructífero, el refresco físico y psíquico, la observación de nuevas pistas en experiencias no relacionadas, el reconocimiento contrario, entre otros. El objetivo fundamental de la combustión es aumentar las alternativas de solución que se tiene y las personas creativas se caracterizan por la habilidad que tienen de generar fácilmente ideas alternativas.

Iluminación. - Es el momento crucial de la creatividad, es considerada la concepción, es el eureka de Arquímedes, en donde repentinamente se contempla la solución creativa más clara que el agua, es lo que mucha gente cree que es la creatividad: ese insight que sorprende incluso al propio pensador al momento de aparecer en escena, pero que es resultado de las etapas anteriores; es cuando se "acomodan" las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.

Verificación. - Es la estructuración final del proceso en donde se pretende poner en acción la idea, para ver si realmente cumple con el objetivo para el cual fue concebida, es el parámetro para confirmar si realmente la idea creativa es efectiva o sólo fue un ejercicio mental.

Es importante mencionar, que este proceso ayuda a visualizar las fases de producción de las ideas creativas, pero también permite pensar en las etapas

que se pueden trabajar en el aula para identificar si se está gestando alguna idea que pueda llegar a ser creativa, saber en qué momento del proceso se encuentra cada uno de los estudiantes, reconocer las necesidades de apoyo requerido para enriquecer el proceso y lograr que el pensamiento creativo en el aula sea cada vez más cotidiano y efectivo.

Elaboración. - Una característica importante en el pensamiento creativo es la elaboración, ya que a partir de su utilización es como ha avanzado más la industria, la ciencia y las artes. Consiste en añadir elementos o detalles a ideas que ya existen, modificando alguno de sus atributos.

Existen otras características del pensamiento creativo, sin embargo, estas son las más significativas, una producción creativa tiene en su historia de existencia momentos en los que se pueden identificar las características antes descritas, aunque físicamente en el producto sólo se puedan identificar algunas de ellas. Esto significa que la creatividad no es por generación espontánea, existe un camino en la producción creativa que se puede analizar a partir de revisar las etapas del proceso creativo.

2.2.8. Identificación de los obstáculos para la creatividad para una educación innovadora.

De acuerdo a Ríos, (2000), existen algunos obstáculos para la creatividad como:

El conformismo: la conformidad es la tendencia en el ser humano a dejarse influir por los valores y las percepciones de los demás, a formarse opiniones y

a actuar de acuerdo con las actitudes vigentes en su época y en su contexto. Las personas conformistas desaprovechan sus propios recursos y experiencias y tienden a depender del juicio de figuras expertas y autorizadas. En ellas priva el deseo de ser aceptado por los demás.

Miedo al fracaso: la creatividad supone la experimentación, correr riesgos, cometer errores y corregirlos, actuar sin excesivo miedo a las equivocaciones, al ridículo o a ser tildado de extravagante, por lo que el miedo al fracaso puede representar un obstáculo para la creatividad.

Otros obstáculos para la creatividad son: la rigidez, el control, el respeto excesivo a la tradición, la rutina, la falta de imaginación, la poca atención a la intuición, la fe excesiva en la razón, el perfeccionismo, la búsqueda de soluciones rápidas, el exagerado deseo de seguridad y la desconfianza en las propias capacidades creativas.

2.2.9. Metodologías que estimulan la creatividad

Marín y De La Torre, citados por Ríos (Op.Cit.), presentan algunas metodologías destinadas a promover la creatividad. De alguna manera, todas se orientan a relacionar cosas distantes, romper con el concepto establecido de cada idea, de cada realidad e ir más allá de sus conexiones habituales y de las sendas ya conocidas.

En tal sentido, se reseña a continuación una lista de preguntas desarrolladas originalmente por Osborn, citado por Ríos (Op. Cit.). Estas son:

¿Otros usos? ¿Qué podría hacerse con esto? ¿nuevos usos para lo existente?

¿Cambiar? ¿qué pasaría si se cambia de alguna manera? ¿si cambiando el orden de colocación, su sentido, su movimiento? ¿cómo podría modificarse esto para aplicarlo a un nuevo uso? ¿qué otros cambios... en el diseño o estilo?

¿Adaptar? ¿qué podría copiarse? ¿se parece a algo? ¿Qué cosas semejantes se han dado en el pasado? ¿agrandar? ¿qué añadir? ¿qué pasaría exagerado absurdamente? ¿más fuerte? ¿más alto? ¿más grueso? ¿aumentar el número de ingredientes.

¿Disminuir? ¿Qué pasaría si fuera reducido exageradamente? ¿qué se le puede quitar? ¿qué se puede hacer más compacto, más ligero, rebajarlo de categoría?

¿Sustituir? ¿a quién poner en su lugar? ¿qué poner en su sitio? ¿qué otros materiales? ¿otros procedimientos? ¿otras fuentes de energía?

¿diferentes formas de resolverlo?

¿Reordenar? ¿es posible ordenar los elementos de una forma diferente?

¿Invertir? ¿qué pasaría si se comienza por el fin?

¿considerar los contrarios? ¿ponerlos al revés? ¿invertir los papeles?

¿combinar? ¿qué tal intentar una mezcla, una aleación, combinar unidades, propósitos o ideas?

2.2.10. Competencias creativas del docente

Ramos (2006), hace referencia en cuanto a las Competencias específicas de un Educador Creativo:

Habilidad para liberar a los alumnos del temor a expresar sus ideas.

Capacidad para estimular los sentidos y los poderes del pensamiento

imaginativo y dirigir- los a objetivos deseables.

Capacidad para proporcionar la cantidad de orientación y motivación adecuada sin interferir con el proceso y el producto de la creatividad.

Capacidad para proporcionar formación y dirección en las técnicas que alumno necesita para lograr sus objetivos.

Capacidad para crear una atmósfera permisiva sin un total abandono del control.

Capacidad para ayudar al alumno a desarrollar una disciplina interna para equilibrar la libertad que se deriva de un proceso significativo.

Capacidad para motivar al alumno y flexibilidad de los medios empleados para satisfacer sus diversas necesidades y habilidades.

Capacidad para seleccionar los métodos apropiados para el nivel evolutivo de los alumnos y sus experiencias anteriores.

Capacidad para agudizar la percepción y liberar sus impulsos creativos.

Habilidad para organizar la situación de la clase y el programa diario, para proporcionar el tiempo necesario para desarrollar las habilidades creativas a través de la exploración, manipulación, descubrimiento, planificación y creación.

Habilidad para organizar la zona de trabajo, y los recursos.

Capacidad para crear un ambiente rico: materiales, suministros adecuados, libertad de movimiento dentro de unos límites, planificación flexible, y orientación y estímulo.

Capacidad para tomar en cuenta las diferencias individuales.

Capacidad para proporcionar oportunidades para el uso creativo de los materiales.

Capacidad para ayudar a desarrollar la autoevaluación.

Capacidad para trabajar creativamente con los materiales originales o de reciclaje de lo que dispone.

2.2.11. Actitud y habilidades creativas del docente

El educador creativo debe definirse como tal, debe exhibir en su actuación rasgos muy concretos que lo consolidan como creativo. Para identificar al educador creativo es útil tener en cuenta sus características, actitudes y capacidad creativa y técnica.

Un educador creativo es aquel que posee cualidades especiales, que es capaz de plantearse retos y desafíos ante una dificultad para experimentar lo desconocido y descubrir ideas nuevas. Es aquel que se relaciona con los estudiantes logrando identificar en cada uno su estilo de aprendizaje; busca precisar las características que le son relevantes, eleva su autoestima y ofrece oportunidades para que expresen su creatividad, la conozcan y la valoren; es el mejor modelo para sus estudiantes; su actitud determinará en gran medida el que éstos opten para ser creativos, por cultivar el valor de la creatividad.

De acuerdo con Ramos (2002), los valores que debe modelar un educador creativo (entendiéndose como valores, a las características intrínsecas y extrínsecas que debe poseer) son los siguientes:

- a) Propiciar un ambiente creativo
- b) Valorar la creatividad
- c) Desarrollar y perfeccionar las facultades creadoras
- d) Ser el mejor estímulo para sus estudiantes

- e) Poseer el valor de la creatividad
- f) ser intuitivo, afectivo y refinado
- g) Tener una mente flexible
- h) Poseer autoestima elevada
- i) Ser de espíritu ligero
- j) Estar seguro de su propósito en la vida
- k) Ser entusiasta, diligente, observador, inquisitivo
- l) Percibir las señales creadoras
- m) Descubrir a quien se caracteriza como “único”.
- n) Valorar tanto el proceso como el producto y, sobre todo, hacer posible el disfrute de la alegría de poder crear.

2.2.12. Ambientes creativos para generar pensamientos creativos

Crear un ambiente apto para la realización de actividades que promuevan la creatividad implica: a) enriquecer el medio de acción del estudiante o persona que quiere desarrollar actividades creativas con objetos o situaciones sugerentes y b) aceptar todas las conductas que no comporten peligrosidad física para los estudiantes o sus acompañantes; c) se evitará dar soluciones inmediatas a los problemas que conlleva la relación con el medio. Martínez (1990). Es frecuente que el profesor calme su angustia cuando organiza actividades académicas que comportan la acción del estudiante "sugiriéndole" soluciones o de plano dándole parte de la respuesta al problema o reto planteado. Ese es quizá la conducta más frecuente y la forma más efectiva de bloquear el desarrollo de la creatividad. El lema debe ser "No hay errores, sólo oportunidades para aprender"

2.2.13. Estrategias creativas que estimula la formación de estudiantes creativos.

Son un conjunto de métodos o herramientas para facilitar la interpretación, el análisis o el estudio de problemas o temas determinados. El cerebro humano es muy diferente a un computador. Mientras un computador trabaja en forma lineal, el cerebro trabaja de forma asociativa así como lineal, comparando, integrando y sintetizando a medida que funciona. (Flores, 2005)

2.3. Definición de términos básicos

Estrategias.

Se entiende por estrategia a la serie de acciones o secuencia de actividades muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.

Didáctica.

Existe una diversidad de concepciones, pero sin embargo consideramos que es el arte de enseñar una disciplina, es decir es llegar al aprendiz.

Enseñanza-aprendizaje.

Como enseñanza - aprendizaje se define al proceso mediante el cual "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo" [1]. Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal

que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".

Logro de aprendizaje.

Son los resultados óptimos que los niños y niñas obtienen después del proceso enseñanza-aprendizaje, que esto a su vez repercute en la formación integral.

Comunicación.

Es la acción de comunicar o comunicarse entre dos personas con el fin de transmitir o recibir significados a través de un sistema compartido de signos y normas semánticas.

Educación.

Es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, el ejemplo, la formación, o la investigación.

Estrategias didácticas

Consideramos como la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual la maestra elige las técnicas y actividades que las puede utilizar a fin de alcanzar sus logros de aprendizaje y tomar decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva.

Organización de la enseñanza

Es la forma como la docente estructura, planifica todo el proceso de la enseñanza, desde su programación hasta el logro y la toma de decisiones

Exposición

La exposición genéricamente esta entendido como la acción de exponer a alguien o algo a los efectos de otros agentes, que se caracteriza por explicar y profundizar un hecho determinado ante un auditorio amplio y heterogenia.

El Debate

Calero (2004) “Es una técnica de trabajo en grupo que permite intercambio mutuo, cara a cara, de ideas y opiniones entre los integrantes de un equipo de menos de 10 personas para favorecer su dinámica.

Trabajos en grupo

Carrasco (2007) “El trabajo en grupo permite a los estudiantes intercambiar opiniones y conocimientos y desarrollar varias capacidades, como escuchar y respetar las ideas opiniones y sentimientos de los miembros del grupo, expresar sus ideas entre pares, asumir responsabilidades, organizarse para el trabajo, compartido , tomar iniciativas , elaborar normas de convivencia y aceptar las diferencias personales y culturales . Es aceptar las diferencias personales y culturales

Talleres

Maya (citado por Palacios, 2011), define a los talleres como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad integradora, compleja, reflexiva en que se

unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos.

Dramatizaciones

Carrasco (2007) Es la presentación o caracterización más o menos improvisado por un grupo de alumnos, de una determinada situación en el campo de relaciones humanas. Se utiliza para: Sensibilizar al grupo propiciando una experiencia inmediata sobre una situación de interés. Favorecer la compenetración psicológica con un problema.

Enfoques metodológicos de aprendizaje

Hernández y Vergara (2000) definen de acuerdo a la naturaleza teórica o concepción de aprendizaje que tiene y aplica el docente durante el desarrollo de su clase.

2.4 Formulación de la hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

Las estrategias didácticas influyen de manera directa en el favorecimiento de la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.

2.4.2 Hipótesis específicas

Las estrategias didácticas que utilizan los docentes actúan de manera positiva en el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 - 20347 – Santa María – 2020.

Las estrategias didácticas que utilizan los docentes favorecen frecuentemente en la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María - 2020.

2.5 Operacionalización de las variables

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ITEMS |
|--|-------------------------------|--|--|
| VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategias Didácticas | Clases de estrategias | Organización de enseñanza Exposición Técnicas Trabajo en grupos | Preguntas Preguntas Preguntas |
| | Enfoques | Aprendizaje Colaborativo Aprendizaje Cooperativo Aprendizaje Significativo Aprendizaje Constructivo | Preguntas Preguntas Preguntas |
| | Dimensiones de la Creatividad | Proceso Persona Producto Ambiente creativo | Preguntas Preguntas Preguntas Preguntas |

| | | | |
|--------------------------------|--|--|---|
| VARIBLE DEPENDIENTE | Actividades para desarrollar la creatividad en niños | Técnicas Actividades Actividades lúdicas Juegos | Preguntas Preguntas Preguntas |
| | La creatividad | Etapas del proceso creativo | |
| | | Preparación Incubación Iluminación Verificación | Preguntas Preguntas Preguntas |
| | | Obstáculos para la creatividad | Innovadora Conformismo Miedo al fracaso |
| | Competencias creativas del docente | Habilidad Capacidad Equilibrio Satisfacción. | |

MATRIZ DE CONSISTENCIA

| TITULO | PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES |
|---|--|--|---|--|--|---|
| ESTRATEGIAS DIDACTICAS PARA FAVORECER LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGROPECUARIO N° 15 – 20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2020. | <p>Problema General</p> <p>¿Cuál es la influencia de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Qué estrategias didácticas utilizan los docentes para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?</p> | <p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias didácticas aplicadas por los docentes que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Conocer que estrategias didácticas son los que utilizan los docentes que favorecen la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.</p> | <p>Hipótesis General</p> <p>Las estrategias didácticas influyen de manera directa en el favorecimiento de la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Las estrategias didácticas que utilizan los docentes actúan de manera positiva en el fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.</p> | <p style="text-align: center;">VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p style="text-align: center;">Estrategias Didácticas</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Clases de estrategias • Enfoques • Dimensiones de la Creatividad | <ul style="list-style-type: none"> - Organización de enseñanza - Exposición - Técnicas - Trabajo en grupos - Aprendizaje Colaborativo - Aprendizaje Cooperativo - Aprendizaje Significativo - Aprendizaje Constructivo - Proceso - Persona - Producto - Ambiente creativo |

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|--|
| | <p>¿Qué ambientes y circunstancias son los necesarios para favorecer la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020?</p> | <p>Conocer los ambientes y circunstancias necesarios que favorezcan la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 15 – 20347 – Santa María – 2020.</p> | <p>Las estrategias didácticas que utilizan los docentes favorecen frecuentemente en la creatividad en los estudiantes del nivel primario de la Institución Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María - 2020.</p> | <p>VARIABLE DEPENDIENTE La creatividad</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de enseñanza • Enfoques de enseñanzas | <ul style="list-style-type: none"> - Innovaciones significativas - Estilos de enseñanza - Estrategias didácticas - Metodología - Enfoque A - Enfoque B - Enfoque C - Enfoque D |
|--|---|--|---|---|--|--|

CAPÍTULO III

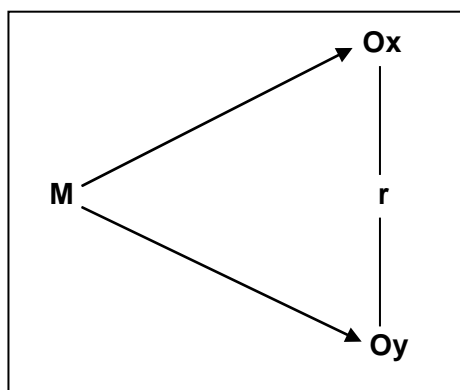
METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

El estudio corresponde a una investigación de tipo sustantiva y descriptiva, pues trata de responder a un problema de corte teórico y se orienta a describir la realidad (Sánchez y Reyes, 2003), en este sentido, se busca conocer cómo se usa las estrategias didácticas para favorecer en la creatividad.

El diseño de la investigación corresponde al correlacional en la medida que los resultados obtenidos en la medición de las variables han sido tratados para determinar el grado de asociación que existe entre los aspectos estudiados (Sánchez y Reyes, 2003).

El diagrama representativo es el siguiente:



M: Muestra de investigación

O_x: Observación de las estrategias didácticas

O_y: Observación de la creatividad

r: Relación entre las variables

3.1.1. Tipo de Investigación

El diseño de la investigación es básico, no experimental, corresponde al correlacional en la medida que los resultados obtenidos en la medición de las variables han sido tratados para determinar el grado de asociación que existe entre los aspectos estudiados (Sánchez y Reyes, 2003).

3.2. Población y Muestra

Población:

La población está constituida por todos los integrantes de la comunidad educativa: docentes, directivos, personal de servicio y auxiliar de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – 2020, que se distribuye en el siguiente cuadro:

Cuadro 1

| | NIVEL | CANTIDAD |
|---------|--------------|------------|
| ALUMNOS | INICIAL | 72 |
| | PRIMARIA | 127 |
| | SECUNDARIA | 127 |
| | TOTAL | 326 |

Cuadro 2

| | NIVEL | CANTIDAD |
|-----------------------|--------------|-----------|
| DOCENTES | INICIAL | 3 |
| | PRIMARIA | 8 |
| | SECUNDARIA | 11 |
| DIRECTOR | | 1 |
| COORDINADOR ACADEMICO | | 1 |
| AUXILIAR | | 3 |
| PERSONAL DE SERVICIO | | 3 |
| | TOTAL | 30 |

Muestra:

La muestra está constituida por los estudiantes del nivel primaria matriculados al 2020, haciendo un total de 127 estudiantes y 6 docentes del nivel primaria, Total muestra de estudio: 133, cómo se detalla:

Nivel Primaria

| SECCIONES | H | M |
|------------------|------------|----|
| Primero A | 14 | 10 |
| Segundo B | 12 | 10 |
| Tercero C | 09 | 11 |
| Cuarto D | 12 | 08 |
| Quinto E | 14 | 08 |
| Sexto F | 12 | 07 |
| Total | 127 | |

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio, se aplicarán técnicas e instrumentos cuantitativos de recolección de datos. Entre estas técnicas a utilizarse está la evaluación o medición, con el instrumento el inventario el cual, mediante preguntas, busca conocer la apreciación u opinión del docente y estudiante sobre las estrategias didácticas que favorecen la creatividad en los estudiantes. Asimismo, se utilizará la técnica de Encuesta, con el instrumento el cuestionario, con la finalidad de obtener datos que valoren el grado de creatividad que tienen los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 del distrito de Sant María; y el análisis documental, con el instrumento formato de análisis de registro de evaluación.

Teniendo en cuenta los tipos de procedimientos se utilizarán las siguientes técnicas:

Encuesta dirigida a los docentes y estudiantes del nivel primaria.

Aplicación del cuestionario sobre estrategias didácticas y creatividad.

Fichas Técnicas de estadística.

Fichaje durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información

Se aplicará el procesador Statistical Package of Social Sciencies – SPSS Versión 17.

Análisis de datos e interpretación de datos.

Prueba de hipótesis: Prueba de Chi cuadrada (aspectos cualitativos).

Aspectos éticos

Todos los pasos del proceso y resultados serán fidedignos de la realidad estudiada

Cualquier reajuste necesario al presente proyecto será resuelto y comunicado oportunamente para elevar la validez y confiabilidad de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis De los resultados

Pregunta N° 1

¿Qué es lo que más utiliza al iniciar una sesión de clase?

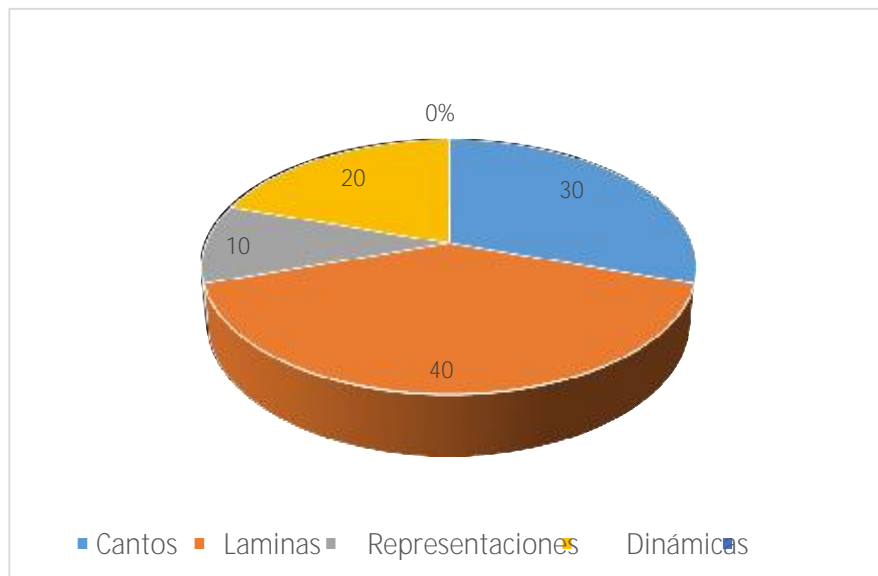
Cuadro N° 1

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|------------------|------------|------------|
| Cantos | 3 | 30% |
| Laminas | 4 | 40% |
| Representaciones | 1 | 10% |
| Dinámicas | 2 | 20% |
| Lecturas | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100 |

Fuete: cuestionario.

Según el cuadro N° 1, en un 40% de docentes utilizan laminas, que representa el mayor porcentaje, mientras que en un porcentaje menor que representa el 10% emplea representaciones, como una motivación para el inicio de una sesión de aprendizaje y los otros docentes emplean dinámicas y cantos.

Gráfico N° 1



Pregunta N° 2

¿Planifica sus actividades académicas de acuerdo con los recursos que posee el colegio?

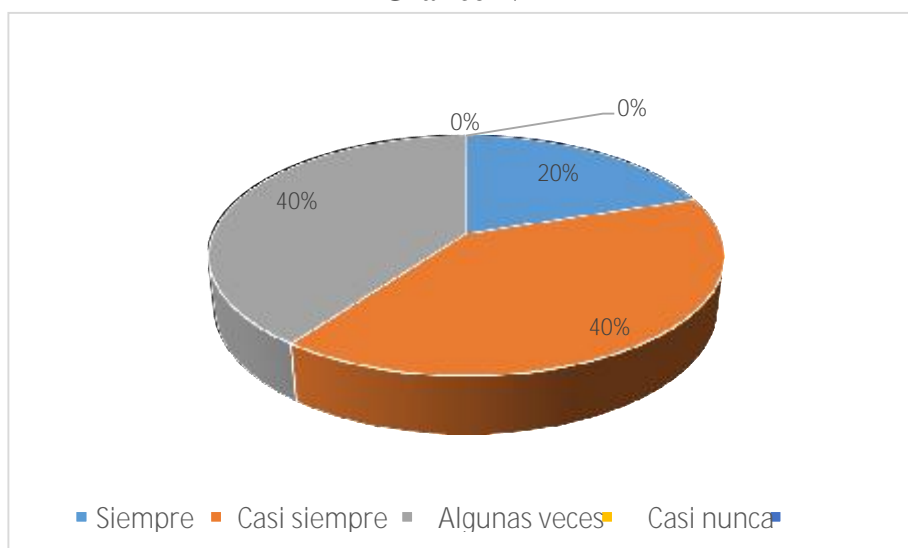
Cuadro N° 2

| Escala | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| Siempre | 2 | 20 % |
| Casi siempre | 4 | 40 % |
| Algunas veces | 4 | 40 % |
| Casi nunca | 0 | 00 % |
| Nunca | 0 | 00 % |
| TOTAL | 10 | 100 % |

Fuete: cuestionario

Según el cuadro 2, se observa con relación a los recursos que posee la institución y acordes a ello planifica las docentes, nos indica el cuadro que el 40% de las docentes manifiestan que casi siempre y algunas veces, mientras que un porcentaje menor del cero por ciento casi nunca o nunca toman en cuenta los recursos de la institución.

Gráfico N° 2



Pregunta N° 3

¿Qué forma de organización de la enseñanza mas conocida emplea en sus clases?

Cuadro N° 3

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------|------------|--------------|
| Juegos | 4 | 40% |
| Trabajos en grupo colaborativo | 3 | 30% |
| Talleres | 1 | 10% |
| Lluvia de ideas | 1 | 10% |
| Exposición | 1 | 10% |
| Debate | 0 | 00% |
| Técnica de la pregunta | 0 | 00% |
| Dramatizaciones | 0 | 00% |
| Método de proyectos | 0 | 00% |
| Total | 10 | 100 % |

Fuente: cuestionario

En el proceso de la enseñanza, los docentes en un 40% utilizan la actividad lúdica y creemos que tienen toda la razón puesto que todo niño aprende fundamentalmente a través del juego y mientras que el 00% no utilizan ni los debates, las preguntas, dramatizaciones y los métodos de proyectos.

Gráfico N° 3



Pregunta N° 4

¿Cuáles son los criterios más importantes para organizar la enseñanza?

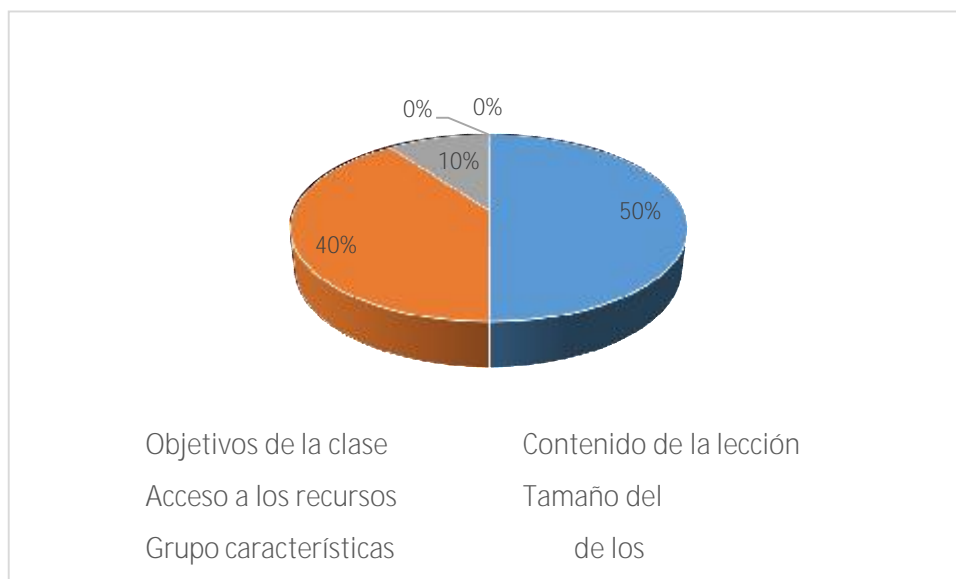
Cuadro N° 4

| Formas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------|------------|------------|
| Objetivos de la clase | 5 | 50% |
| Contenido de la lección | 4 | 40% |
| Acceso a los recursos | 1 | 10% |
| Tamaño del grupo | 0 | 00% |
| características de los alumnos | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100 % |

Fuente: cuestionario

Según el resultado del cuadro N° 4 nos indica que en un 50% de los docentes organizan sus enseñanzas tomando en cuenta sus objetivos de la clase y no así las características de los niños y niñas la cual creo que eso debería tomar en cuenta todo docente.

Gráfico N° 4



Pregunta N° 5

¿Criterios más creativo para implementar la organización de la enseñanza?

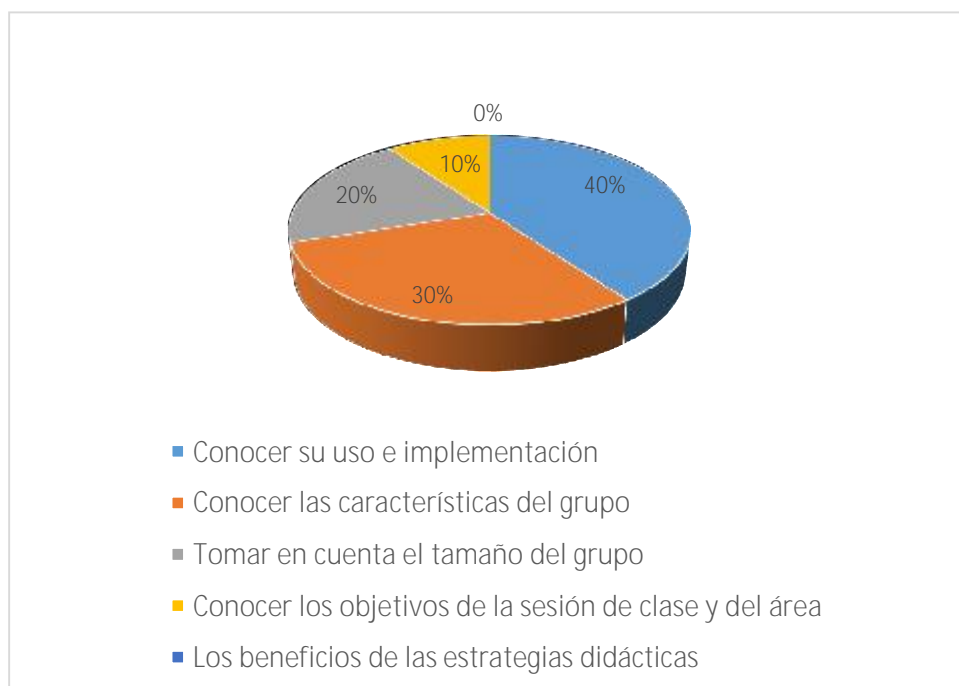
Cuadro N° 5

| Formas | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Conocer su uso e implementación | 4 | 40% |
| Conocer las características del grupo | 3 | 30% |
| Tomar en cuenta el tamaño del grupo | 2 | 20% |
| Conocer los objetivos de la sesión de clase y del área | 1 | 10% |
| Los beneficios de las estrategias didácticas | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100 % |

Fuete: cuestionario.

Según el cuadro N° 5, con relación a los criterios más creativo que opta los docentes para lo organización de la enseñanza, nos dicen que 4 docentes conocen su uso e implementación y un porcentaje menor que representa el 10% nos dicen que conocen los objetivos de la sesión de clase y del área.

Gráfico N° 5



Pregunta N° 6

¿Cuáles son las formas de organización de la enseñanza más utilizadas por usted?

Cuadro N° 6

| Formas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------------|------------|------------|
| Juegos | 5 | 50% |
| Trabajos en grupo colaborativo | 2 | 20% |
| Talleres | 2 | 20% |
| Lluvia de ideas | 1 | 10% |
| Exposición | 0 | 00% |
| Debate | 0 | 00% |
| Técnica de la pregunta | 0 | 00% |
| Dramatizaciones | 0 | 00% |
| Método de proyectos | 0 | 00% |
| Total | 10 | 100% |

Fuente: Cuestionario.

Los resultados con relación sobre la forma de la organización de enseñanza que utilizan los docentes, señalan emplear los juegos en 5 docente y el 20% emplean trabajos en grupos colaborativos y talleres, por otro lado, no hacen uso de exposición, debates, técnicas grupales, dramatizaciones y métodos de proyectos.

Gráfico N° 6



Pregunta N° 7

¿Cuál es el enfoque metodológico que más traba usted?

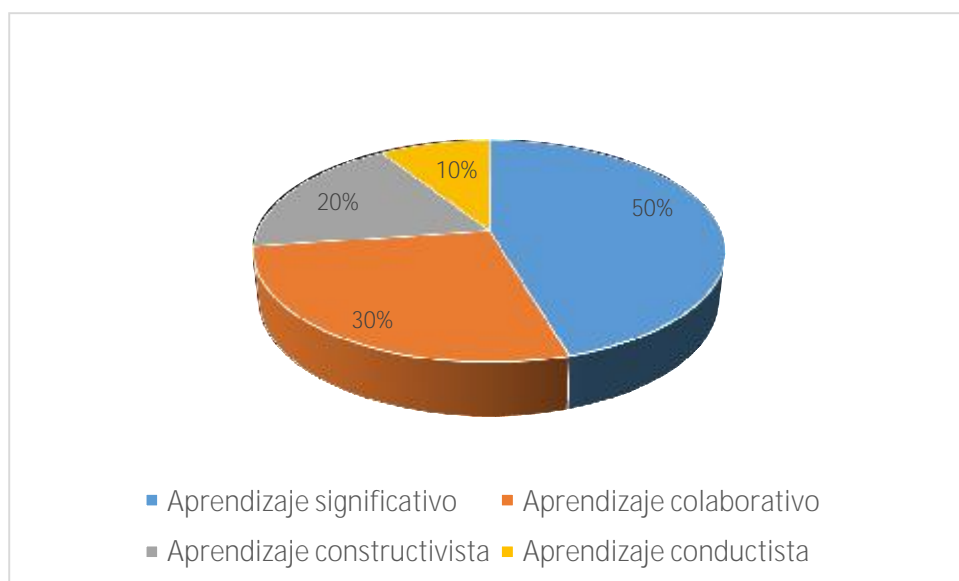
Cuadro N° 7

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------------|------------|------------|
| Aprendizaje significativo | 5 | 50% |
| Aprendizaje colaborativo | 3 | 30% |
| Aprendizaje constructivista | 2 | 20% |
| Aprendizaje conductista | 1 | 10% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Fuente: cuestionario.

Observando el cuadro N° 7, sobre el enfoque metodológico que los docentes trabajan, nos señalan que el 50% de docentes trabajan tomando en cuenta las metodologías del aprendizaje significativo y mientras que en 10 % siguen trabajando con una metodología tradicional.

Gráfico N° 7



Pregunta N° 8

¿Cuáles son los elementos que deben estar presente en la enseñanza?

Cuadro N° 8

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|-------------------|------------|------------|
| Cooperación | 3 | 30% |
| Responsabilidad | 5 | 50% |
| Comunicación | 1 | 10% |
| Trabajo en equipo | 1 | 10% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Fuente: cuestionario.

De acuerdo a los resultados nos indican, que debe primar la responsabilidad en el proceso de la enseñanza eso lo manifiesta 5 docentes que hacen un 50%, mientras que el menor porcentaje del 10% manifiestan que se debe tener en cuenta la comunicación y el trabajo en equipo, nos parece que los 4 elementos deben ir juntos

Gráfico N° 8



Pregunta N° 09

¿Considera usted importante desarrollar la creatividad en el desarrollo de sus clases?

Cuadro N° 9

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 4 | 40% |
| Casi siempre | 6 | 60% |
| A veces | 0 | 00% |
| Nunca | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Fuente: Cuestionario

El cuadro N° 9, según los docentes de la muestra, Se observa que 4 docentes manifiestan que siempre desarrollan la creatividad en sus clases y 6 manifiestan que casi siempre desarrollan la creatividad durante el desarrollo de sus clases.

Gráfico N° 9



Pregunta N° 10

¿Las características que empleo son los que complementan a los estudiantes creativos?

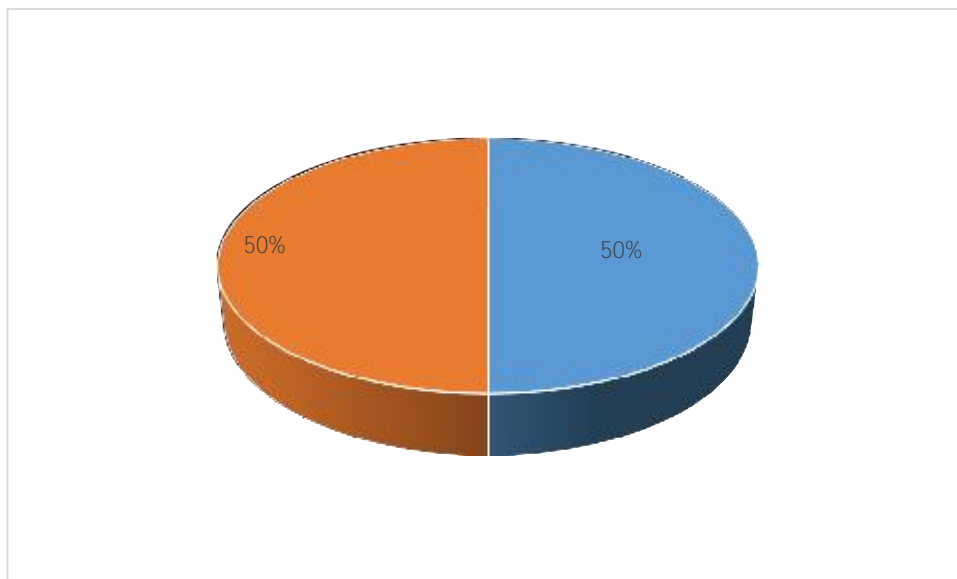
Cuadro N° 10

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 5 | 50% |
| Casi siempre | 5 | 50% |
| A veces | 0 | 00% |
| Nunca | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Fuente: Cuestionario

Los resultados del cuadro 10, se observa que, 5 docentes manifiestan que siempre las características que empleo son los complementos perfectos para despertar la creatividad en los estudiantes de la misma forma 5 docentes manifiestan que casi siempre complementan la creatividad adecuada.

Gráfico N° 10



Pregunta N° 11

Las estrategias que empleo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes despiertan mayor interés en su aprendizaje.

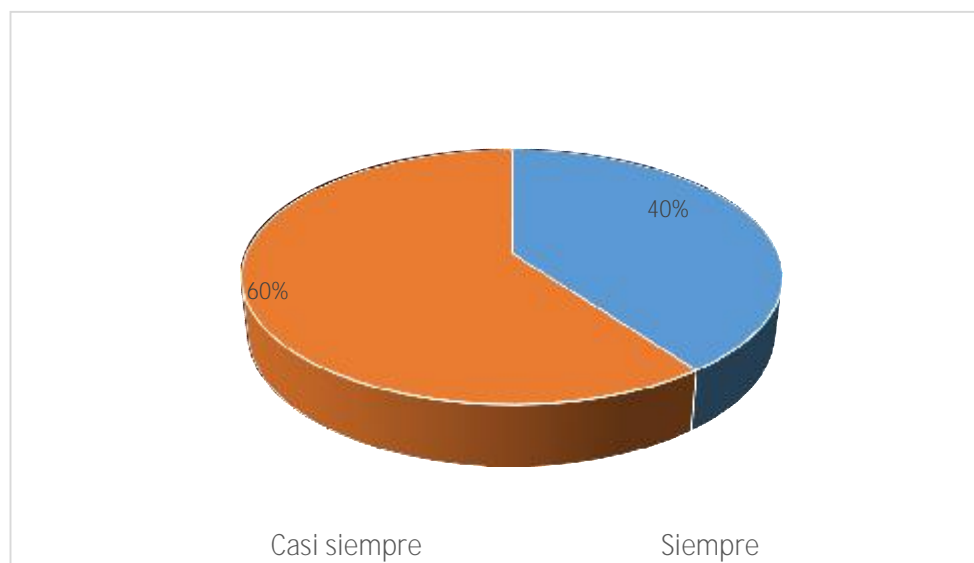
Cuadro N° 11

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 4 | 40% |
| Casi siempre | 6 | 60% |
| A veces | 0 | 00% |
| Nunca | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Fuente: Cuestionario

Los resultados del cuadro 11, se observa que, 4 docentes manifiestan que siempre las estrategias que emplea despiertan el interés de los estudiantes, mientras que 6 docentes que casi siempre las estrategias que emplea despiertan el interés por aprender en los estudiantes.

Gráfico N° 11



Pregunta N° 12

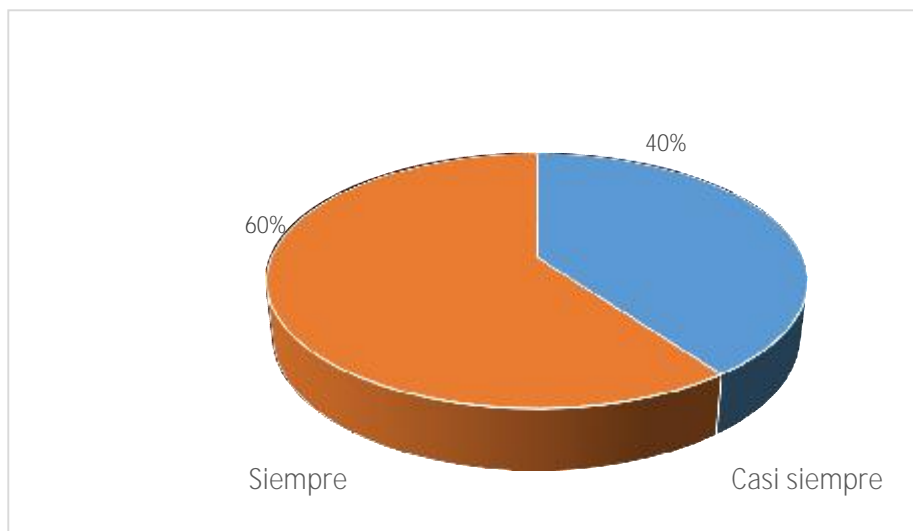
¿Considera importante fomentar en los estudiantes la expresión de sus ideas?

Cuadro N° 12

| Forma | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| Siempre | 6 | 60% |
| Casi siempre | 4 | 40% |
| A veces | 0 | 00% |
| Nunca | 0 | 00% |
| TOTAL | 10 | 100% |

Los resultados del cuadro 12, se observa que, 6 docentes manifiestan que siempre fomentan en sus alumnos la expresión de sus ideas, mientras que 4 docentes que casi siempre fomentan la expresión de sus ideas de sus estudiantes.

Gráfico N° 12



4.2 Contrastación de Hipótesis

De acuerdo a lo que nos formulamos las hipótesis, referentes a la correlación de ambas variables y aplicando estadísticamente según Pearson lo podemos demostrar en el siguiente cuadro.

Cuadro N° 13
Correlación entre estrategias didácticas y creatividad

| Correlación | | Estrategias didáctica | Creatividad y aprendizaje |
|------------------------|------------------------|-----------------------|---------------------------|
| Estrategias Didácticas | Correlación de Pearson | 1 | ,721" |
| | Sig. (bilateral) | | 000 |
| | N | 10 | 10 |
| Logros de Aprendizaje | Correlación de Pearson | ,721" | 1 |
| | Sig. (bilateral) | ,000 | |
| | N | 10 | 10 |

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral)

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Como podemos observar el cuadro N° 13, los resultados obtenidos, se aprecia un coeficiente de correlación de Pearson de $r=0,721$ lo que quiere decir que existe una relación directamente entre las estrategias didácticas y la creatividad para aprendizaje en las diversas áreas de estudio en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 del distrito de Santa María en la provincia de Huaura.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

1. Según el análisis de datos muestra, que las estrategias didácticas se relacionan en forma directa con la creatividad y el logro de aprendizaje en las áreas de estudio en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 en el distrito de Santa María, dejando constancia según la población en estudio que mientras los docentes utilicen estrategias didácticas motivadoras y adecuadas al trabajo de los estudiantes, estos mejoraran el logro de aprendizaje ya que ambas variables están estrechamente relacionadas.

2. También las formas o modalidades de organización de la enseñanza empleadas principalmente por los docentes fueron juegos y trabajo en equipo con el 40% y 30% de ellos respectivamente, seguida de talleres, lluvia de ideas y exposición ellos han hecho posible el logro de nuestro trabajo de investigación.

3. La planificación de actividades de acuerdo a los recursos que posee la institución, se dio algunas veces para el 40% de docentes, casi siempre para el 40% y siempre para el 20%; es decir los docentes de educación primaria, objeto de estudio, muestran algunas debilidades en la planificación de actividades de aprendizaje con los estudiantes, tomando los recursos y el contexto.

5.2 Recomendaciones

1. Que los docentes de educación primaria deben trabajar con enfoque significativo, colaborativo, constructivista y aprendizaje conductual, ya que ello permite una formación integral basado en la creatividad e interés pro aprender por parte d ellos estudiantes.
2. Las entidades rectoras del sector de educación, en este caso la UGEL N° 09, debe organizar actualizaciones, capacitaciones permanentes con docentes del nivel primaria, fundamentalmente en estrategias metodológicas.
3. Que los padres de familia deben ser partícipes directos en la elaboración de materiales educativos para el desarrollo del proceso de aprendizaje y con recursos propios de la zona.
4. Que los docentes de educación primaria deben motivarse a realizar trabajos de investigación acción a nivel de cada Institución Educativa, con la finalidad de contribuir al que hacer educativo, fundamentalmente en metodologías.

BIBLIOGRAFIA

FUENTES BIBLIOGRÁFICA

- Arco, J., & Fernández, A. (2004). *Necesidades educativas especiales. Manual de evaluación e intervención psicológica*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Alvaro, M. (1990). *Hacia un modelo causal del rendimiento académico*. Madrid: C.I.D.E.
- Ascorra, P., Arias, H. y Graff, C. (2003). La escuela como contexto de contención social y afectiva. *Enfoques Educativos*. 5 (1), 117-135.
- Bandura, A.; y Walters, R. (1990). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. México D. F.: Editorial Alianza Universidad.
- Bandura, A. (1999). *Auto-eficacia: como afrontamos los cambios de la sociedad actual*. México. Editorial Alianza Universidad.
- Bulnes, M., Ponce, C., Huerta, R., Alvarez, C., Santiváñez, R., Atalaya, M., Aliaga, J., y Morocho, J. (2008). *Resiliencia y estilos de socialización parental en escolares de cuarto y quinto año de secundaria de Lima Metropolitana*. Revista del Instituto de Investigaciones Psicológicas. Vol. 11, N° 2, pp. 67-91. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Betancourt, J., & Valadez, M. (2009). *¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases?* Revista digital universitaria, Vol. 10, No. 12, 1-9.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2004). *Herramientas de la mente*. México: Biblioteca para la actualización del maestro.

- Burnard, P. (2012). Commentary: *Musical Creativity as Practice*. En G. McPherson, & G. Welch, *The Oxford Handbook of Music Education, Volume 2* (págs. 319-336). New York: Oxford .
- Contreras, C., & Romo, M. (1989). *Creatividad e inteligencia: una revisión de estudios comparativos*. *Revista de psicología general y aplicada*, 251-260.
- Cápafora, A.; y Silva, F. (2001). *Cuestionario de Auto-control Infantil y Adolescente*. Madrid: TEA Ediciones S. A.
- Castro, E. (2009). *Estilos de aprendizaje, procesos metacognitivos y rendimiento académico en alumnos de quinto grado de educación secundaria de centros educativos estatales de Lima*. *Revista Ciencia y aprendizaje*. Vol. 1, Nº 1, pp. 130- 149.
- Colmenares, M. y Delgado, Fl. (2008). *La correlación entre rendimiento académico y motivación de logro: Elementos para la discusión y reflexión*. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. Año 3, Nº 5.
- Cueto, S. (2004). *Factores predictivos del rendimiento escolar, deserción e ingreso a Educación Secundaria en una muestra de estudiantes de zonas rurales del Perú*. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*. Vol. 12, Nº 35. Lima: GRADE.
- Cueto, S. (2007). *Las evaluaciones nacionales e internacionales de rendimiento escolar en el Perú: Balance y perspectivas*. Lima: GRADE.
- Edel, R. (2003). *El rendimiento académico: Concepto, investigación y desarrollo*. *Revista electrónica Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en Educación – REICE*. Año/vol. 1, Nº 002. Madrid: Universidad Autónoma del Estado de México. Consultado <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/551/55110208/55110208.html>

Esquivias, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. *Revista digital universitaria*, 1-17.

Elvira, L. (2005). *La teoría de las metas de logro en la formación del maestro de educación física: Análisis de un programa de intervención docente*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación Física y Deportiva. Valencia: Universidad de València.

Escobar, C. y Aguilar, R. (2002). *Motivación y conducta: Sus bases biológicas*. México DF: Manual moderno, S.A.

Escurra, L. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Año IV, Vol. VI, 1º y 2º trimestre. Lima: PUCP.

González, C. (2003). *Factores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Gonzales, M. y Touron, J. (1992). Autoconcepto y rendimiento escolar: Sus implicaciones en la motivación y la autorregulación del aprendizaje, pp.74-83. Pamplona: Ediciones de la Universidad de Navarra.

Fuster, J. (27 de noviembre de 2014). Libertad, creatividad y neurociencia. (L. Figueroa, Entrevistador)

Henriquez, A. (2007). *Construcción, desarrollo y validación de un cuestionario de inicio, persistencia, expectativas de cambio y expectativas de abandono de los estudios universitarios*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Formación del profesorado. Las Palmas de Gran Canarias: Universidad de Las Palmas de Gran

Canarias.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*.

4ta.ed. México: McGraw Hill.

Ministerio de Educación del Perú (2001). *Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Quebecor World S.A

Montero, R. y otros (2007). *Factores institucionales, pedagógicos, psicosociales y sociodemográficos asociados al rendimiento académico en la Universidad de Costa Rica*. San José de Costa Rica: Publicaciones Educativas del Caribe.

Muñiz, J. (1996). *Psicometría*. Madrid: Universitas.

Olaz, F. (2003) Autoeficacia, diferencias de género y comportamiento vocacional. *Revista Electrónica de motivación y emoción*. Vol. 06, N° 13. Consultado en <http://reme.uji.es/articulos/aolazf5731104103>

Pintrich, P. y Schunk, D. (2006). *Motivación en contextos educativos*. Madrid: Pearson.

Reyes, T. Y. (2003). *Relación entre rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y el asertividad en estudiantes del primer año de Psicología de la UNMSM*. Tesis para optar el Título profesional de Psicólogo. UNMSM, Lima Perú.

Rodríguez, A. (1996) *Autoestima y motivación de logro en escolares*. Tesis doctoral.

Facultad de Psicología. Universidad de Sevilla. España

Rodríguez, E. (2009) *Auto-control y hábitos de estudio en escolares de cuarto y quinto año*

de secundaria de Lima Metropolitana. Tesis para optar el grado Académico de Magister en Psicología con mención en Psicología Educativa. UNMSM, Lima Perú.

Rodríguez, G. (2009). *Motivación, estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Psicología evolutiva y de la educación. La Coruña: Universidad de la Coruña.

Rodríguez, R. (2009). *Niveles de inteligencia emocional y de autoeficacia en el rendimiento escolar en alumnos con alto y bajo desempeño académico*. *Revista Ciencia y aprendizaje*. Vol. 01, N° 01, pp. 166-182.

Ruiz, F. (2005). *Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico*. *Revista docencia universitaria de la UPC*. Año 1, N° 1. Consultado en http://beta.upc.edu.pe/calidadeducativa/ridu/2005/primer0/Art2_FR.pdf.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004a). *Motivación de logro en educación física escolar: Un estudio comparativo entre cinco países*. *Revista de Educación*. N° 333, pág. 345-361.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004b). *El test de motivación de logro para el aprendizaje en educación física: Desarrollo y análisis factorial de la versión española*. *Revista de Educación*. N° 335, pág. 195-211.

Sánchez, H., y Reyes, C. (2003) *Metodología y Diseño de la Investigación Científica*.
Lima: Editorial Universitaria

San Félix, F. (2004). *Intervención del psicólogo escolar en educación secundaria: Evaluación y optimización del desarrollo del aprendiz en el contexto escolar*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Psicología evolutiva y de la educación. Valencia: Universidad de Valencia.

- Skinner, B. (1969). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Thornberry, G. (2003). *Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología. Lima: Universidad de Lima.
- Thornberry G. (2008) *Estrategias metacognitivas, motivación académica y rendimiento académico en alumnos ingresantes a una universidad de Lima Metropolitana*. Rev. Persona 11, pag 177 – 193
- Valenzuela, J. (2007). *Exigencia académica y atribución causal: ¿Qué pasa con la atribución al esfuerzo cuando hay una baja significativa en la exigencia académica?* Revista electrónica Investigación arbitraria. Año 11, N° 37, pp. 283-287.
- Valle, A., Gonzáles, R., Barca, A. y Núñez, J. (1996). Dimensiones cognitivo-motivacionales y aprendizaje autorregulado. *Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Vol. 14, N° 1, pp. 3-34.
- Welzel, M. (2009). *Clima motivacional en la clase en estudiantes de sexto grado de primaria del Callao*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Educacional. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: ESTRATEGIAS DIDACTICAS

INSTRUCCIONES: Estimados docentes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre ESTRATEGIAS DIDACTICAS, por favor responda con toda objetividad, pues de ello dependerá el éxito en el presente estudio de investigación. Marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

| | Estrategias Didácticas | Nunca | A veces | Casi siempre | Siempre |
|----|---|--------------|----------------|---------------------|----------------|
| 1 | Genera constantemente espacios de dialogo entre los estudiantes. | | | | |
| 2 | Formula preguntas abiertas en diferentes momentos. | | | | |
| 3 | Desarrolla ejercicios de influencia de ideas: Lluvia de ideas, participación. | | | | |
| 4 | Propicia en los estudiantes la formulación constante de preguntas. | | | | |
| 5 | Fomenta en los estudiantes la búsqueda de diferentes estrategias para la solución de un problema. | | | | |
| 6. | Fomenta en los estudiantes la expresión de ideas diversas en momentos de diálogo. | | | | |
| 7. | Fomenta en los estudiantes el replanteamiento de sus ideas. | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 8. | Propicia desafíos acordes con la edad de los estudiantes: juegos de roles, dramatizaciones, adivinanzas, acertijos, juegos. | | | | |
| 9. | Propicia constantemente en los estudiantes la elección entre diferentes alternativas: recursos, actividades, sector de aprendizaje. | | | | |
| 10 | Propicia en los estudiantes la expresión de ideas novedosas, imaginativas o fantasiosas. | | | | |
| 11 | Fomenta que los estudiantes propongan alternativas novedosas y fantasiosas de juegos. | | | | |
| 12 | Genera espacios para la creación de historias basadas en la imaginación y la fantasía. | | | | |
| 13 | Fomenta en los estudiantes la comunicación detallada de sus observaciones: personas, objetos, situaciones, lugares. | | | | |
| 14 | Formulo en los estudiantes la formulación de hipótesis: ¿Cómo sería...?, Que pasaría...?,¿Tu crees...?, etc. | | | | |
| 15 | Propicio en los estudiantes el planteamiento de ejemplos para clarificar sus ideas. | | | | |
| 16 | Motiva permanentemente a los estudiantes durante toda la clase. | | | | |
| 17 | Utiliza un metologoa constructivista de enseñanza en sus clases. | | | | |
| 18 | Utilizo los juegos de roles, dramatizaciones, representaciones y otros en sus enseñanzas. | | | | |
| 19 | Las diversas estrategias que utiliza motivan y despiertan el interes de los estudiantes. | | | | |
| 20 | Durante el desarrollo de sus clases permite q los estudiantes se expresen libremente. | | | | |
| 21 | Propone a sus estudiantes actividades que ayuden a desarrollar su creatividad. | | | | |
| 22 | Orienta a sus estudiantes a resolver preguntas criticas y creativas. | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 23 | Reconoce usted que tipo de estrategias utiliza en sus clases. | | | | |
| 24 | Considera usted que una corecta utilizacion de las estrategias didacticas mejoraria el aprendizaje de sus estudiantes. | | | | |
| 25 | Se siente usted satisfecho como docente al culminar sus clases. | | | | |

La investigadora

VALORACIÓN:

| | | | | | | | |
|---------|---|--------------|---|---------|---|-------|---|
| Siempre | 3 | Casi siempre | 2 | A veces | 1 | Nunca | 0 |
|---------|---|--------------|---|---------|---|-------|---|

CALIFICATIVO:

| | |
|---------|--------------|
| 26 - 30 | Siempre |
| 21 - 25 | Casi siempre |
| 16 - 20 | A veces |
| 00 - 15 | Nunca |

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: LA CREATIVIDAD

INSTRUCCIONES: Estimados docentes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre LA CREATIVIDAD, por favor responda con toda objetividad, pues de ello dependerá el éxito en el presente estudio de investigación. Marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

| | LA CREATIVIDAD | Nunca | A veces | Casi siempre | Siempre |
|----|--|--------------|----------------|---------------------|----------------|
| 1 | ¿Considera usted importante desarrollar la creatividad en el desarrollo de sus clases? | | | | |
| 2 | Las características que empleo tienen son los que complementan a los estudiantes creativos. | | | | |
| 3 | Las estrategias que empleo para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes despiertan mayor interés en su aprendizaje. | | | | |
| 4 | ¿Considera importante fomentar en los estudiantes la expresión de sus ideas? | | | | |
| 5 | ¿Propicia en los estudiantes el replanteamiento de sus ideas?, ¿Por qué?, ¿De qué manera? | | | | |
| 6. | ¿Propicia el desarrollo de la imaginación, de la fantasía durante sus clases? | | | | |
| 7. | ¿Los aspectos que utilizo tienen en cuenta al realizar el planteamiento de | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| | atraer la atención y el interés de los estudiantes? | | | | |
| 8. | Las actividades que realizo en clases considero que captan la atención y el interés los estudiantes a mi cargo | | | | |
| 9. | Considera que algunos factores están afectando la atención y el interés en su aprendizaje de los estudiantes | | | | |
| 10 | Los materiales educativos que empleo son los que despiertan en el interes en los estudiantes por aprender | | | | |
| 11 | Asume una actitud positiva ante las diversas situaciones que se presenta aplicando innovaciones creativas. | | | | |
| | Asume con facilidad los cambios generados por las innovaciones pedagógicas al aplicar las estrategias creativas. | | | | |
| 12 | Considera los problemas creativos al ejecutar las actividades didacticas utilizando estrategias innovadoras. | | | | |
| 13 | ¿Se vale el docente de juegos, canciones, dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones, etc. para motivar al estudiante? | | | | |
| 14 | Demuestra habilidades creativas en sus praxis educativa, | | | | |
| 15 | Propicia el desarrollo de habilidades creativas en el ámbito escolar aplicando la invación pedagógica. | | | | |
| 16 | Genera un ambiente creativo implementado estrategias innovadoras en la institucion educativa. | | | | |
| 17 | ¿Emplea el docente un vocabulario adaptado al trabajo del aula y al nivel de sus estudiantes? | | | | |
| 18 | Si los estudiantes no entienden algún tema, ¿Cambia el docente su método/estrategia de enseñanza? | | | | |
| 19 | ¿Se apoya el docente con medios audiovisuales en el desarrollo de sus | | | | |

| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| | clases? | | | | |
| 20 | ¿Emplea el docente material extracurricular (periódicos, revistas, fotografías) para dinamizar el proceso de enseñanza- aprendizaje? | | | | |
| 21 | ¿Organiza el docente actividades extracurriculares (exposiciones, visita museos,...) para reforzar las competencias lingüísticas? | | | | |
| 22 | ¿Realiza el docente gráficos, esquemas, mapas conceptuales,... que llamen la atención del estudiante? | | | | |
| 23 | ¿Enseña el docente a mantener buenas relaciones entre los estudiantes con el fin de fomentar el compañerismo dentro del aula? | | | | |
| 24 | ¿Demuestra el docente actitudes de solidaridad ante situaciones imprevistas que afecten al estudiante? | | | | |
| 25 | ¿Plantea el docente actividades de nivelación y recuperación en aquellos objetivos y contenidos no logrados por los estudiantes? | | | | |

La investigadora

VALORACIÓN:

| | | | | | | | |
|---------|---|--------------|---|---------|---|-------|---|
| Siempre | 3 | Casi siempre | 2 | A veces | 1 | Nunca | 0 |
|---------|---|--------------|---|---------|---|-------|---|

CALIFICATIVO:

| | |
|---------|------------|
| 26 - 30 | Muy bueno |
| 21 - 25 | Bueno |
| 16 - 20 | Regular |
| 00 - 15 | Deficiente |