



**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
DE LAMBAYEQUE**



ESCUELA DE POSTGRADO

**“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZANDO LAS TICs
PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO
EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384-
CHOTA, 2011”.**

TESIS

**PRESENTADO PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN
EN ADMINISTRACION DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.**

POR: Lic. TAFUR DÍAZ, Nelly.

LAMBAYEQUE – PERÚ

2014

**UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
ESCUELA DE POSTGRADO**

**“ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZANDO LAS TICs PARA
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS
DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 10384- CHOTA, 2011”**

Por:
Lic. TAFUR DÍAZ, Nelly.
AUTOR

**Presentada a la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional”
Pedro Ruiz Gallo” para Optar el Grado Académico de:**

**Maestro en Ciencias de la Educación, con mención en
Administración de Instituciones Educativas y Tecnologías de la
Información.**

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO

.....
VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mis queridos hijos, Josemarìa, Roselly y Camila ya que con su ternura, amor y comprensión hicieron que mis anhelos se hagan realidad.

A mis padres, hermanos(as), quienes me motivaron para seguir superándome.

AGRADECIMIENTO

**Al profesor César Cardoso, que
sabiamente me orientó en la ejecución de
mi Trabajo de Investigación**

**A todos mis compañeros por brindarme su
apoyo moral y desinteresado en mi trabajo.**

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	10

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384.....	13
---	----

1.1.DESCRIPCIÓN DE LA PROVINCIA DE CHOTA	14
--	----

1.1.1.Ubicación y Evolución histórica de la Provincia de Chota.	14
1.1.2.Situación Socio Económica de la Provincia de Chota.	21
1.1.3.La Educación en la Provincia de Chota.....	26
1.1.4.La Problemática Educativa en la Provincia de Chota.	28

1.2.ACERCA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384.	29
---	----

1.2.1.Ubicación y Breve Historia de la I.E N° 10384.....	29
1.2.2.La Problemática Institucional.	32
1.2.3.Principales manifestaciones del Problema de la Investigación.	39

1.3.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	42
---	----

1.3.1.Problema.	42
1.3.2.Objeto y Campo de la Investigación.....	43
1.3.3.Objetivos de la Investigación.....	43
1.3.4.Diseño Lógico de la Investigación.....	44
1.3.5.Población y Muestra.....	45
1.3.6.Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	45

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL ESTUDIO DE INVESTIGACIONES DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384.....	47
---	----

2.1. BASE TEÓRICA	48
-------------------------	----

2.1.1.La Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy	48
2.1.2.Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.....	50
2.1.3.Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford	60
2.2. MARCO CONCEPTUAL	67
CAPÍTULO III	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA.....	73
3.1. PROPUESTA: “DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZANDO LAS TICS, PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”.....	74
3.1.1.Fundamentos Teóricos de la Propuesta.....	74
3.1.2.Descripción de la Propuesta.	76
3.1.3.Componentes de la Propuesta.....	76
3.1.4.La Documentación y Flujos de los Procesos en la Propuesta.	77
3.2.MODELADO DE LA PROPUESTA	79
3.2.1.Representación Gráfica del Modelo Teórico de la Propuesta.....	79
3.2.2.Representación Gráfica de la Propuesta.....	80
3.3.FORMALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	81
3.4.RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	100
3.4.1.Resultados en Relación con el Problema de la Investigación.....	100
CONCLUSIONES	109
RECOMENDACIONES.....	110
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	110
ANEXOS.....	114

RESUMEN

Se realizó el presente trabajo de investigación, con el objetivo de diseñar Estrategias Didácticas utilizando las TICs sustentadas en tres teorías para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos de del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota.

Para ello se aplicó una guía de observación, lista de cotejo, entrevistas y testimonios. Luego de haber terminado esta parte se procedió a examinar el problema a la luz de la Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy, Teoría del Pensamiento Lateral de Edward de Bono y la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford que sirvieron de fundamento a la propuesta “Diseño de Estrategias Didácticas utilizando las TICS, para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria”.

Los resultados confirman las grandes dificultades que presentan los alumnos en el desarrollo del pensamiento creativo por ejemplo: Deficiente desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no tienen la capacidad para producir, comunicar y expresar ideas, sensaciones y sentimientos, no logran cambiar fácilmente una idea por otra, no plantean soluciones nuevas y sorprendentes, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos, se percibe un escaso ejercitamiento de la memoria, no son sensibles para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros, no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando; por otra parte el docente no utiliza estrategias necesarias para desarrollar la creatividad en sus alumnos.

Se concluye como logros de la investigación, haber confirmado la hipótesis y haber dado cuenta de la naturaleza del problema; presentar la

propuesta, vale decir haber matrimoniado la base teórica con la propuesta en mérito a la fundamentación de las sesiones.

PALABRAS CLAVES: Tics, Pensamiento Creativo, Estrategias Didáctica.

ABSTRACT

Chota - the present research, with the aim of designing using ICT Teaching Strategies grounded in three theories to develop creative thinking in students in the 4th grade of primary education of School No. 10384 was performed.

This observation guide, checklist, interviews and testimony was given. After finishing this part we proceeded to examine the problem in the light of Systems Theory Ludwig Von Bertalanffy, Theory of Lateral Thinking Edward de Bono and the Theory of Creative Spiral Joy Guilford forming the basis for the proposal "Designing Teaching Strategies for using ICT, to develop creative thinking in student's 4th grade education"

The results confirm the great difficulties that the students in the development of creative thinking for example: Poor development of fluency and flexibility of thinking, do not have the capacity to produce, communicate and express ideas, feelings and sensations, fail easily change an idea on the other, they pose new and surprising solutions, not daydream and invent new games, little ejercitamiento memory is perceived, are not sensitive to perceive the problems, needs, attitudes and feelings of others, they feel freedom or security absolute to express themselves and keep creating; on the other hand does not use teaching strategies needed to develop creativity in their students.

We conclude as research achievements, have confirmed the hypothesis and given the nature of the problem; submit the proposal, ie the theoretical basis matrimoniado have with the proposal in recognition of the merits of the sessions.

KEYWORDS: Tics, Creative Thinking, Teaching Strategies.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como título: “Estrategias Didácticas Utilizando las Tics para Desarrollar el Pensamiento Creativo en los Alumnos del 4to Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota, 2011”

Todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Este sistema 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 el desarrollo del pensamiento creativo desde la niñez, ayudar al niño 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 desarrollo del pensamiento creativo en el nivel primario es la forma más libre de expresión propio. No hay nada más satisfactorio que poder expresarse completamente y libremente. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar

problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños.

En definitiva la **pregunta central** de la investigación es: ¿De qué manera el diseño de Estrategias Didácticas utilizando las TICS desarrollará el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota?

El **objetivo general** es: Diseñar Estrategias Didácticas utilizando las TICS para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384 - Chota. , teniendo como **objetivos específicos**: Realizar un diagnóstico para determinar los niveles de creatividad del estudiante; Relacionar la base teórica con la propuesta; Elaborar la propuesta para desarrollar el Pensamiento creativo en los Estudiantes del 4° grado del nivel primario.

Para tal efecto formule la siguiente **hipótesis**: “**Si** se diseñan estrategias didácticas utilizando las TICS, sustentadas en las teorías de Ludwig Von Bertalanffy, de Edgar de Bono y de Joy Guilford, **entonces**, se desarrollará el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota”.

Campo de acción: Estrategias Didácticas utilizando las TICS, para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota.

Metodológicamente se aplicó una guía de observación a treinta y ocho estudiantes, a ese mismo número muestral se aplicó la lista de cotejo. Por otro lado, las entrevistas y recojo de testimonios estuvieron orientados a

comprender las perspectivas de los docentes. Los indicadores que se manejaron para la aplicación de estos instrumentos están en relación directa con los temas propuestos en cada uno de las sesiones programadas.

El esquema capitular de la tesis está definido por tres capítulos.

En el capítulo I se describe la ubicación geográfica, la evolución histórica, la situación socio económico de la Provincia de Chota; así mismo se presenta una descripción de la I.E N° 10384 en la que se desarrollará la investigación. Se plantea además un enfoque general de la educación en Chota y su problemática actual. Por otra parte presentamos la metodología de la investigación, el problema, objeto, campo de la investigación, objetivos, diseño lógico de la investigación e hipótesis.

En el capítulo II concreticé el marco teórico, el cual está comprendido la síntesis de las principales teorías que sustentan la propuesta, figurando la Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy, Teoría del Pensamiento Lateral de Edward de Bono y la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford. Las teorías como los antecedentes permiten ver el por qué y el cómo de la investigación.

En el capítulo III se analizó e interpretó los datos recogidos de la guía de observación y encuestas. Luego elaboré la propuesta en base a las teorías mencionadas. Los elementos constitutivos de la propuesta son: Realidad problemática, objetivos, fundamentación, estructura, cronograma, presupuesto y financiamiento. La estructura de la propuesta como eje dinamizador está conformada por las estrategias concretizadas a través de tres sesiones con sus respectivas temáticas.

Finalmente, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO I

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA: DESARROLLO DEL
PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 10384

CAPÍTULO I

En este capítulo se describe la ubicación geográfica, la evolución histórica, la situación socio económico de la Provincia de Chota; así mismo se presenta una descripción de la I.E N° 10384 en la que se desarrollará la investigación. Se plantea además un enfoque general de la educación en Chota y su problemática actual. Por otra parte presentamos la metodología de la investigación, el problema, objeto, campo de la investigación, objetivos, diseño lógico de la investigación e hipótesis.

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROVINCIA DE CHOTA

1.1.1. Ubicación y Evolución histórica de la Provincia de Chota.

Ubicación

¹La Provincia de Chota es una de las trece provincias que conforman el Departamento de Cajamarca, ubicado en la parte Norte central del Perú. Limita al Norte con la provincia de Cutervo, al Este con las provincias de Utcubamba y de Luya, al Sur con las provincias de Hualgayoc y Santa Cruz y al Oeste con las provincias de Chiclayo y Ferreñafe. La provincia tiene una población aproximada de 165.000 habitantes ocupando así el tercer puesto en población del departamento de Cajamarca.

❖ **Ubicación:** La provincia de Chota se ubica en la meseta de Acunta.

❖ **Límites:** Limita por el Norte con la provincia de Cutervo, por el Sur con las provincias de Celendín, Hualgayoc y Santa Cruz,

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/Provincia_de_Chota

por el Este con la región de Amazonas y por el Oeste con la región de Lambayeque.

- ❖ **Extensión:** 3 795.10 km².
- ❖ **Capital:** Ciudad de Chota.
- ❖ **Población:** 200 000 habitantes.
- ❖ **Altitud:** 2382 m.s.n.m.
- ❖ **Distancia a Cajamarca:** 150 km al norte de Cajamarca.
- ❖ **División Política:** Está dividida en 19 distritos: Anguía, Chapín, Chalarmarca, Chiguirip, Chimban, Choropampa, Chota, Cochabamba, Conchán, Huambos, Lajas, Llama, Miracosta, Paccha, Pión, Querocoto, San Juan de Licupis, Tacabamba y Tocmoche.



Evolución Histórica

³Fundación Española

Chota fue fundada el 1° de noviembre de 1552 por el Padre Juan Ramírez con el nombre de "Todos los Santos de Chota" ya que antiguamente se acostumbraba emplear el topónimo y nombre antiguo de un Santo escogido como patrón, por eso la primera parte corresponde a la fecha y la segunda parte a Chot o Chota, nombre del antiguo centro poblado, situado a 4 o 5 leguas en el sitio llamado hoy Coyunde.

Chota Heroica (Por Marco A. Carvajal Atencio)

Es proverbial el heroísmo de la gente chotana. A través de su vida y de sus hijos el pueblo de Chota nunca ha sido sojuzgado. No existen evidencias que demuestren fehacientemente que en la época incaica, el imperio Tahuantinsuyo haya sentado sus bases en la tierra de los Huambos; la Cultura Caxamarca, anteriormente no pisó sus lares y el proceso de poblamiento por parte de los españoles tardó un buen número de años.

Durante la colonia, junto con autoridades españolas o criollas, una de las cuales fue el mismísimo hermano del rey Fernando VI, don Carlos Lagomarcino. Gobernaron Chota autoridades naturales desde don Pedro Sempértegui hasta don Inocencio Consanchilón, alcalde que proclamó la Independencia de la Corona Española el 2 de enero de 1821, pasando por los Ñuñanquis, Gualca, Chinfiesto, Condorachay, Carguapalca, Rimay, Astopilco, Carguarain, Chavil Carhuaraico, Tinsagua, Gentil Julimango, Chavil y don Pedro Tanta

³ http://www.cajamarca-sucesos.com/chota/sintesis_historica.htm

Llatas. En 1818, el chotano don José Salinas "José luz de la verdad" lideró la rebelión contra España en el cerro de Chulcahuanga en La Libertad.

Después de la Proclamación de la Independencia y durante la República, Chota, formó parte del Ejército Libertador de San Martín, del cual el chotano Monzón de Aquino fue Vicario; del Ejército Libertador de Bolívar con quien creó "Dragones de Chota" estuvieron en Pichincha, Junín y Ayacucho de donde fue sobreviviente don Manuel Delgado "Tishcao"; estuvo presente en la Guerra contra la Gran Colombia en 1829; en la Guerra con Chile, en San Juan, Miraflores, San Pablo, El Cárcamo, Chiclayo, Huamachuco y en su propio holocausto el 30 de agosto de 1882 fecha en que fue incendiada por las huestes chilenas; En los conflictos con el Ecuador de 1910 y 1941 y en todas las gestas en defensa de la Patria. Muchos héroes chotanos formaron parte de los "Héroes del Cénepa".

En los acontecimientos internos, Chota, estuvo presente en el I Congreso Nacional en 1822 y en su territorio se produjeron la rebelión contra la Asamblea de Mayores Contribuyentes en 1919, la lucha para la creación del departamento de Cajamarca (1854) contra el gobierno de Echenique; la revolución de Castilla de 1855, la revolución de Osoreo en 1924; la de Jiménez en 1933 en donde murieron fusilados en Chan Chan eminentes chotanos.

Muchos son los hombres y mujeres representativos del heroísmo chotano, pero el máximo exponente es el Coronel don Manuel José Becerra Silva, Héroe Nacional símbolo de identidad chotana.
Chota y la Guerra con Chile. (Por Francisco Cadenillas Gálvez)

El porvenir de Chile empobrecido y en angustiosa crisis fiscal era obscuro y decididamente apremiante; su camino no podía ser otro, que el de arrebatarse a sus vecinos las riquezas que han sido la base de su progreso y los elementos de su poder. Chota protestó con el Perú entero de la declaratoria de esta guerra y se preparó a defender la patria ultrajada y escarnecida. Quinientos chotanos a las órdenes de don Noé Tapia y del Coronel don Manuel Becerra, se batieron valerosamente en San Juan y Miraflores, bajo las órdenes del General Miguel Iglesias. Pocos regresaron, los demás cumplieron con su deber, pero como era preciso un sacrificio más en San Pablo, los chotanos arrancaron un laurel para nuestras armas. El Coronel don Justiniano Borgoño organizó en Chota la 2da. División del Ejército del Norte, cuyo jefe era el General Miguel Iglesias al saberse que los chilenos se encontraban en San Pablo bajo las órdenes del Coronel Luis Saldaña, Jefe del batallón Concepción, las tropas peruanas convergieron sobre San Pablo.

El Coronel Don Antonio Sánchez llevó un batallón de sesenta hombres que entusiastamente tomaron la vanguardia en la batalla de San Pablo, solo 14 de estos valientes regresaron, murieron gloriosamente el 13 de Julio de 1882. Se conocía en Chota la marcha que la división chilena de don Ramón Carballo Orrego, después de San Pablo había iniciado con dirección a Chota; se sabía su llegada a Cajamarca y Bambamarca. Ante tales noticias, los vecinos notables de Chota se reunieron en la Municipalidad bajo la presidencia del alcalde don Diego Villacorta. Se trataba de decidir: entre poner resistencia o recibir al ejército invasor o pagando los cupos que otros pueblos habían pagado.

La resistencia era imposible, pues se contaba apenas con 30 armas. Aceptar la invasión, no era propio de pueblos como Chota,

había que resistirse en alguna forma y se resistió: Don Gerónimo Pérez, desde "El Calvario", con algunos chotanos arrojados y valientes, que después se retiraron al distrito de Conchán, efectuaron la resistencia dando muerte a varios soldados chilenos.

El 29 de agosto de 1882 ingresa a la ciudad de Chota la división de Carvallo, después de la breve resistencia de "El Calvario". La ciudad estaba solitaria, las distintas fuentes envenenadas. Los chilenos acamparon en la plaza principal y ordenaron el saqueo de la ciudad comenzando por los templos cuyas imágenes fueron sacadas a la plaza de Chota y cuyos mantos, ricamente bordados en oro, sirvieron para las monturas de los jefes. En la tarde de aquel día, Carvallo, molesto, por la muerte de algunos de los hombres y por no haber encontrado en Chota la acogida dispensada en otras ciudades del Perú, ordenó que su ejército se trasladara a las orillas del río chotano y que comisiones de sus soldados incendiarán la población y la campiña, hasta una legua de distancia del pueblo. El incendio se inició el 29 de agosto a la 1 p.m. por el sur de la ciudad; no faltaron desde luego, los rasgos de valor:

Doña Isidora Rodrigo, enferma, escogió la muerte antes de huir; doña Tomasa Álvarez, defendió la iglesia, protestó y luchó por los mantos sagrados; siendo muerta al pie de su casa; lo mismo hacen don Juan Guevara, don Miguel Alfaro y don Marcelino Núñez.

Tres días duró el incendio, solo quedaron en pie parte del Colegio "San Juan", la cárcel, la casa de don Lorenzo Regalado y la Escuela tomada como cuartel.

Es preciso recalcar el valor del chotano y la razón porque se retiraron de la ciudad; Carvallo Orrego, en el parte que eleva al comando chileno dice: "Ordené el incendio de Chota porque fueron los que contribuyeron a la derrota de San Pablo".

El Concejo en su sesión del 28 de setiembre de 1882, señala tres causas para el incendio de Chota:

1. El abandono de la ciudad y por consiguiente la no entrega de los cupos.
2. El escases de agua y el hecho de haber muerto varios soldados chilenos envenenados.
3. Las trincheras que los chilenos encontraron y la breve resistencia del 29 de agosto.

Es preciso establecer que los chotanos tomaron parte en San Juan y Miraflores, dieron el triunfo de San Pablo y pensando que era deber defender su ciudad que esperar al invasor con cupos y rancho, tomaron esta actitud que salvó el honor de Chota. Pero hay todavía un hecho más notable, los chotanos regresaron al hogar querido y encontraron su ciudad derruida, en escombros y ante la magnitud del desastre, se prepararon inmediatamente para la revancha.

Armas recibidas de Chiclayo y la dirección del valiente Coronel Manuel Becerra, tipo del guerrillero andino, cuyas hazañas forman la página más brillante de la historia de Chota, sirvieron para detener quince días después, en setiembre de 1882, al ejército invasor en el cerro de "Cárcamo". El triunfo desconocido en nuestra historia, fue tan completo, que quedaron 200 soldados de Chile en el campo de batalla, totalmente diezmados, gran material de

guerra, ochenta caballos, etc. He aquí nuestra actuación en la guerra con Chile.

1.1.2. Situación Socio Económica de la Provincia de Chota.



Ranking elaborado a partir de la variable "cuentan con agua".

Condición laboral

Condición laboral

Edad	Población %	la semana pasada trabajó al menos 1 hora pagada	
		Sí	No
15 a 19 años	11%	13.3%	86.7%
20 a 24 años	9%	27.3%	72.7%
25 a 29 años	8%	32.9%	67.1%
30 a 34 años	8%	34.8%	65.2%
35 a 39 años	7%	34.4%	65.6%
40 a 44 años	6%	34.5%	65.5%
45 a más	16%	30.1%	69.9%

Salud

Seguro nacional 144/195 departamental 11/13

Indicadores de cobertura del sistema de salud y el estado de salud de la población.

Cobertura seguro

Problema	2007
SIS	29.8%
ESSALUD	5.8%
Otro seguro	1.1%
Dos o más	0.2%
Tres o más	0.0%
No tiene	63.1%

Censo 2007, INEI

Ranking elaborado a partir de la variable cobertura de seguro de salud.

Educación

Alfabetismo nacional 153/195 departamental 12/13

Asistencia nacional 156/195 departamental 7/13

Diagnóstico sobre la enseñanza y sus resultados.

Inasistencia

Edad	2007
03 a 05 años	57.4%
06 a 11 años	5.9%
12 a 16 años	22.0%
17 a 24 años	78.4%

Nivel educativo alcanzado

Categoría	2005	2007
Sin nivel	23.4%	21.9%
Primaria	25.8%	55.3%
Secundaria	7.7%	14.5%
Técnica	4.0%	3.2%
Universidad	1.9%	3.2%

Alfabetismo

	2005	2007
Sí	75%	77%
No	25%	23%

Ranking elaborado a partir de la variable alfabetismo.

Pobreza	nacional		departamental		nacional		departamental	
	Pobreza	116/195	Pobreza	6/13	Gini	100/195	Gini	3/13

Pobreza monetaria, no monetaria y nivel de desigualdad.

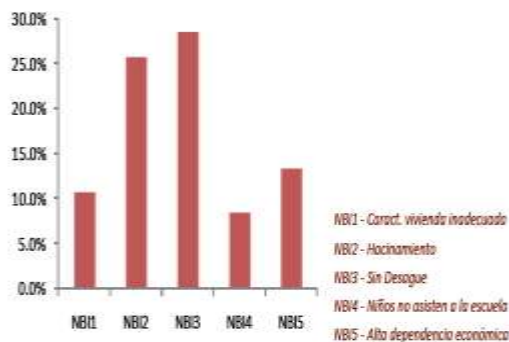
Pobreza monetaria, no monetaria y desigualdad

Indicadores	Perú (%)	Chota(%)
Pobreza total	39.3%	64.5%
Pobreza extrema	13.7%	31.1%
NBI 1	12%	10.7%
NBI 2	14%	25.7%
NBI 3	18%	28.5%
NBI 4	6%	8.3%
NBI 5	5%	13.3%
Coefficiente GINI*	0.42%	0.32

Mapa de Pobreza 2007, INEI

Ranking elaborado a partir de la variable pobreza monetaria.
* Coeficiente GINI. (0 no desigualdad, 1 máxima desigualdad)

Pobreza por necesidades básicas insatisfechas



Mapa de Pobreza 2007, INEI

Presupuesto regional

Transferencia	%	Gasto	%
Canon Minero	35%	Gestión	26%
FONCOMUN	31%	Saneamiento	17%
Recursos ordinarios por	12%	Educación básica	11%
Transferencia	8%	Energ. Elect.	10%
Particip.(FONIPREL)	3%	Asist. Social	10%
Prog. Vaso de Leche			

Ministerio de Economía, 2009

Ciudadanía

Partida de nacimiento

¿Tiene?	2007
Sí	98.9%
No	1.1%

DNI

¿Tiene?	2007
Sí	92.7%
No	7.3%

Dentro del desarrollo económico de la provincia de Chota podemos mencionar las siguientes:

Artesanía: El desarrollo de la artesanía constituye un aporte muy significativo a la economía de las familias de la región Cajamarca y de la provincia de Chota en particular, actividad a la cual se dedica un importante sector de la población, mediante el trabajo manual con amplio conocimiento y habilidad transmitida por generaciones.

La actividad artesanal es la producción de bienes, en la que predomina el trabajo manual, resultado del conocimiento y

habilidad en algún arte u oficio, clasificándose en artística y utilitaria.

Dentro del contexto socio-económico, la artesanía constituye uno de los pilares de nuestra economía regional, actividad que es desarrollada por una gran parte de la población urbana y rural, relievándose dentro del sector las líneas de tejido en lana de ovino e industrial, cerámica, tallado en madera, tallado en piedra, cueroplastía, bisutería, curtido de pieles, tejidos en fibra vegetal, dulces típicos, etc.

Agricultura: La diversidad del espacio agrícola de la provincia de Chota es debido al relieve de la Cordillera de los Andes, quien regula casi todos los procesos biológicos y las actividades humanas. En consecuencia, su influencia en la organización del espacio territorial es primordial.

La orografía y la estructura morfológica de los Andes han condicionado el clima local, el tipo de suelo, el uso del suelo y las actividades agropecuarias, factores en estrecha correlación.

Ganadería: La actividad ganadera en nuestra provincia es una de las actividades que más se practica, en el área rural la mayor parte de la población se dedica a la crianza de ganado y la agricultura para subsistir, donde sacan provecho al animal y a sus productos derivados, así como la propia explotación del ganado como en el arado de tierra para el cultivo.

La ganadería tiene como objetivo la producción de animales para obtener carne y derivados, como la leche, cuero, lana. La

ganadería bovina, porcina, equina, caprina y ovina son las más comunes en nuestra provincia.

La ganadería está íntimamente relacionada con la agricultura, y estas dos actividades humanas dependen de un tipo especial de medio ambiente, que es el medio rural o agro ecosistema.

Comercio: La actividad comercial en nuestra provincia se desarrolla principalmente en el área urbana donde se encuentran varios negocios, los cuales en su mayoría son de venta artículos de primera necesidad, tanto mayoristas como minoristas.

Una característica que tiene nuestra provincia es que los días domingos los pobladores del área rural se trasladan hacia la ciudad para vender los productos que ellos producen y comprar los artículos que necesitan.

Minería: El principal asiento minero de la provincia de Chota, es la mina La Granja.

La Granja es un proyecto minero de cobre ubicado en el distrito de Querocoto, provincia de Chota, región Cajamarca. El proyecto fue transferido a la minera inglesa Río Tinto a fines de enero del 2006, a través de un proceso de licitación pública convocado por el Estado Peruano. Río Tinto ha creado Río Tinto Minera Perú Limitada SAC (RTMP) para su evaluación y futuro posible desarrollo

1.1.3. La Educación en la Provincia de Chota.

Sistema educativo en general de la Región de Cajamarca es la siguiente:

Matrícula por Niveles, Modalidades, Escolarizada y No Escolarizada,
Según tipo de Gestión: 2004

TIPO DE GESTIÓN			PÚBLICA	PRIVADA	TOTAL
TOTAL (A+B)			438,855	27,555	466,410
ESCOLARIZADA	TOTAL (A)		417,952	25,702	443,654
	INICIAL		32,269	2,287	34,556
	PRIMARIA	Menores	264,133	8,612	272,745
		Adultos	1,445	45	1,490
	SECUNDARIA	Menores	99,914	9,693	109,607
		Adultos	5,943	1,235	7,178
	SUPERIOR NO UNIVERSITARIA	Form. Magist.	5,986	928	6,914
		Tecnológica	3,802	1,709	5,511
		Artística	180	0	180
	ESPECIAL		649	0	649
NO ESCOLARIZADA	OCUPACIONAL		3,631	1,193	4,824
	TOTAL (B)		20,903	1,853	22,756
	INICIAL		20,627	0	20,627
	PRIMARIA	Menores	0	166	166
		Adultos	242	81	323
	SECUNDARIA	Adultos	0	1,606	1,606
	ESPECIAL		34	0	34
	OCUPACIONAL		0	0	0

Fuente: Ministerio de Educación. Unidad de Estadística Educativa. Estadística Básica 2004

A nivel provincial el mayor índice de analfabetismo lo presenta la provincia de Hualgayoc con 39.0%, seguido de San Marcos con 32.1 %. Por otro lado, la provincia con menor porcentaje, es Contumazá con 13.2%. En lo referente a los distritos, observamos que Chetilla comunidad bilingüe, por el contrario el distrito de Cupisnique (Contumazá) alcanza el 9.6%. Referente a la concentración del analfabetismo de acuerdo a sexo, el promedio regional en hombres es 14.9 % y en mujeres 39.0 %.

Analfabetismo

PAÍS DEPARTAMENTO PROVINCIA	ANALFABETISMO
PERÚ	31,1%
CAJAMARCA	27,0%
Hualgayoc	39,0%
San marcos	32,1%
Chota	31,8%
Cajabamba	30,2%
Cutervo	29,9%
San Pablo	29,0%
Celendín	28,3%
Cajamarca	25,7%
San Ignacio	23,9%
Santa Cruz	23,1%
San Miguel	22,5%
Jaén	21,1%
Contumazá	13,2%

Fuente: Estado del Arte PER Cajamarca.

El fracaso escolar, es decir, el total de desaprobados y retirados es 21% en primaria y 19% en secundaria. La repetición de año por desaprobación o retiro temporal llevan a la posterior exclusión (deserción) del servicio de un sector de la población escolar.

Indicadores de Permanencia en el Sistema Educativo, 2002

INDICADORES	CAJAMARCA	PERÚ
Estudiantes desaprobados		
Primaria	12.0 %	8.5 %
Secundaria	11.0 %	10.0 %
Estudiantes retirados		
Primaria	9.0 %	7.0 %
Secundaria	8.0 %	5.6 %
Estudiantes con extraedad		
Primaria	48.0 %	38.6 %
Secundaria	53.0 %	44.9 %

Fuente: MED. Unidad de Estadística. Indicadores de la Educación Perú 2004.

1.1.4. La Problemática Educativa en la Provincia de Chota.

La problemática educativa en la provincia de Chota se manifiesta en los siguientes criterios⁴:

- ❖ La cobertura del sistema educativo, pese al esfuerzo en los últimos años de mejorar la infraestructura de los centros educativos, aún es deficitaria, habiendo todavía centros poblados y caseríos donde no hay centros educativos y si los hay son todavía de gestión comunal, con el aporte de los padres de familia, lo cual es una limitante para el acceso a la educación especialmente de las familias más pobres, con lo cual los niños y jóvenes se quedan sin educación y más tarde van a engrosar las filas de adultos analfabetos.
- ❖ El sistema educativo de la provincia presenta aspectos positivos y muy buenos, pero también presenta algunas deficiencias, que deben ser superadas. Es necesario elevar globalmente la calidad de la educación en Chota. Hay que actualizar los contenidos de las asignaturas, realizar un rediseño del sistema educativo para adecuarlo a los tiempos actuales, en lo técnico y lo científico y en lo metodológico pedagógico. Adecuarlo en la formación de mujeres y hombres con confianza en sí mismos y en sus capacidades, responsables, con una cultura empresarial solidaria e innovadora, respetuosa de los derechos de todos, honestos, participativos y con la utilización de la tecnología informática.
- ❖ Es necesario impulsar acciones para cubrir el universo de población escolar de todos los niveles del sistema educativo, es

⁴ www.elregionalcajamarca.com/

necesario incrementar el número de aulas y mejorar la calidad de los existentes, de igual manera será necesario aumentar la calidad de los docentes y crear estímulos para su mejor desempeño.

- ❖ La presencia reciente de la creación de la Universidad Nacional Autónoma del Norte de Chota (como propuesta de nombre de esta casa superior de estudios), representa un reto y una oportunidad que marca un hito para el desarrollo de Chota y de la zona sierra norte central del país.

1.2. ACERCA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384.

1.2.1. Ubicación y Breve Historia de la I.E N° 10384.

⁵La Institución Educativa N° 10384, se encuentra ubicada al Noreste de la plaza de armas de la ciudad de Chota, a una altitud de 2 288 metros sobre el nivel del mar, Distrito y Provincia de Chota, Región Cajamarca, República del Perú. En el presente año viene atendiendo una población del 35 % de la zona urbana y en un 65 % provenientes de la zona rural (Comunidades de: Santa Rosa Bajo y Alto, Shitapampa, Cochopampa, Rambrám, Conga Blanga, Cabracancha, Chim Chin, Colpamayo, Coyunde, Chetilla, El Mirador, Shoctapata, Colpa Matara, otras). Presenta una infraestructura amplia y moderna que alberga aproximadamente a 500 alumnos en Educación Primaria, distribuidas en 15 secciones del Primero al Sexto Grado de Educación Básica Regular. Existe mucha expectativa por aprender y difundir las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) acordes a las exigencias

⁵ <http://ntic10384chota.blogspot.com/>

actuales para acortar la brecha digital, entre plana docente, niños y niñas, padres de familia y comunidad en general. La Institución educativa N° 10384 es origen del resultado de la fusión de 2 Ex escuelas; la Escuela de Mujeres N° 79 y la Escuela de Varones N° 85 la que fuera anexo al Colegio Nacional “San Juan”, remarcando en cada una de ellas sus lauros obtenidos en las generaciones de esa época. En el año de 1 918, y mediante la Resolución Ministerial N° 635, siendo diputado el Sr. Oswaldo Hoyos Osoreo se crea la Escuela de Mujeres N° 79, fecha que se ha tomado para celebrar nuestro Aniversario Institucional, el 24 de noviembre de cada año. Al tener la nueva nomenclatura de 10384 en el año 1 976 donde se imparte la Co-Educación por el gobierno de turno de ese entonces, la Dirección del Plantel es dirigido por el reconocido Profesor Abel Carvajal Pérez entre los años 1 976 hasta 1 979. A partir del año 1 991 hasta la fecha, se hace cargo de la Dirección del 10384 el Profesor Helí Vallejos Díaz.

Su lema “Siempre Arriba” 10384, se manifiesta al cantar la letra de su HIMNO, dejando siempre en alto, buscando la competencia y atención, obtenidos por su prestigio a nivel local y regional. El 10384, ha conseguido y viene consiguiendo lauros destacables, como la participación responsable de profesores y alumnos como: Actuaciones cívicas, competencias deportivas (Fútbol, Fútbolito, Vóley, Básquet, Ajedrez, Otros), concursos de: baile, danza, canto, poesía, dibujo, composiciones, etc. Demostrando ante el reto de competencia educativa donde el niño tenga la mejor atención y participe activamente en el gran mundo de la competitividad; así incluye en su programación la enseñanza de alfabetización digital ante un mundo globalizado. La identidad de la I. E. N° 10384 de la ciudad de Chota, está resumida en sus 3 componentes que son:

MISIÓN ¿Qué somos? Es una Institución Educativa cuyo propósito es desarrollar diferentes capacidades humanas de todos los integrantes de la comunidad educativa con la finalidad de favorecer la calidad, excelencia, la productividad, el desarrollo en el trabajo y la vida personal.

VISIÓN ¿Cómo queremos ser? Ser una Institución de calidad a fin de convertirnos en líderes de innovación orientados al aprovechamiento y explotación de los recursos de nuestra zona utilizando nuevos paradigmas éticos y cognitivos. Contar con el mejor local equipado y con un cuerpo docente capacitado e identificado con la comunidad y comprometidos a acortar la brecha digital y la aplicación de las TICs en el proceso enseñanza aprendizaje.

VALORES. Se asumirá el reto institucional de la práctica y vivencia de los valores que nos lleven a la calidad de desarrollo y productividad basada en los valores de: Libertad, Justicia, Equidad, Democracia, Solidaridad, Honestidad, y Apego a la verdad. El maestro será el ejemplo en la práctica de dicho valores.



6

1.2.2. La Problemática Institucional.

El pensamiento creativo⁷ es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

La creatividad ha existido desde siempre, es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es hasta años recientes donde surgen teóricos que se abocan a profundizar sobre el tema y se desarrollan trabajos y aportaciones alusivas a este concepto.

La 'Creatividad', es una palabra que se encuentra categorizada como un neologismo inglés común, sin embargo, este concepto no se consideraba incluido dentro de los diccionarios franceses usuales y de igual manera, tampoco aparecía en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970), tal como el concepto que ahora se maneja como: 'creatividad'. Fue hasta versiones más actuales cuando se dio su inclusión tanto en éste como en otros diccionarios. Así en la edición de (1992 pp. 593), que este diccionario la define como: "facultad de crear, capacidad de creación". En 1971, la Real Academia de la Lengua Francesa discutió sobre la aceptación o no de esta palabra y se optó por la negativa. Hoy se ha generalizado y su empleo como podemos constatar es universal.

⁷ http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

En la Enciclopedia de Psicopedagogía Océano (1998 pp. 779-780), se define 'creatividad' como: "Disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades". Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995 pp. 333-334), se señala: "El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación".

De tal manera que la inclusión formal como concepto de estudio en varias disciplinas, ha sido reciente y permite vislumbrar todas las posibles investigaciones y trabajos que se pueden generar al ser abordado, debido básicamente, a que es un tema de estudio relativamente nuevo que afortunadamente ha ganado adeptos, sobre todo en los últimos años.

En cuanto a la disciplina psicológica se refiere, no se había abordado dentro de los conceptos fundamentales de estudio en esta ciencia y en sus inicios, de hecho, se entendía como: invención, ingenio, talento, etc.

Sin embargo, en las últimas décadas ha ganado el interés como área de estudio, especialmente en el ámbito educativo, realizándose inclusive investigaciones referentes a esta expresión. Es importante señalar que como ciencia de la creatividad, la psicología no tiene respuestas definitivas en cuanto al concepto.

De esta forma, desde el punto de vista de las teorías psicológicas se conceptualiza a la creatividad desde diferentes ángulos: conductismo, asociacionismo, la escuela de la Gestalt, los Psicoanalíticos, los Humanistas y los Cognoscitivistas.

Cabe mencionar que Piaget usó el término “constructivismo” para definir una forma de aprender la cual requiere necesariamente de la reinvencción de los conocimientos. Para la mayoría de los psicólogos, la creatividad es considerada como un factor multidimensional que implica la interacción o concatenación entre múltiples dimensiones.

Estas teorías se revisten de sustancial importancia cuando se proyectan en escenarios educativos, en este sentido, las teorías psicológicas más adoptadas, retoman ahora este proceso como clave del logro de aprendizajes fundamentales y trascendentes llamados “significativos”, para la formación de sus estudiantes. Bajo la concepción de que la escuela, tiene como intención última la formación de personas en futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno; ante esto (Ballerster 2002. p. 72) señala: “Las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa”.⁸

En el transcurso de estas actuaciones, este concepto como tal ha sufrido transformaciones, el término cuenta actualmente con un número muy elevado de seguidores dentro de los cuales podemos distinguir: psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicólogos, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc.,

8 <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>

que investigan y se apasionan con su estudio, tanto en foros nacionales como internacionales. En este sentido, surgen diversas aportaciones y definiciones del tema:

Osborn (1953). “Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”

Ausubel (1963). “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”

Piaget (1964). “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”

Torrance (1965). “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”

Pereira (1997). “Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original. Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos, de ahí su originalidad”

Esquivias (1997). “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”

Gardner (1999). “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.

El bajo nivel de desarrollo de pensamiento creativo en la I.E. N° 10384 es un fenómeno que puede apreciarse por:

El Maestro no cumple el rol de mediador y facilitador: El papel del educador en la Educación primaria consiste en lograr que el niño y la niña aprendan y logren su desarrollo. Por ello, facilita la realización de actividades y medias experiencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos.⁹

Hay maestros que no cumplen con sus funciones de manera efectiva para el aprendizaje: No estructuran el material, el medio o ambiente de enseñanza, de modo que no estimulan la interacción entre el estudiante y este ambiente, no proponen metas claras, no logrando

⁹ <http://www.monografias.com/trabajos25/rol-docente/rol-docente.shtml>

desarrollar criterios para determinar si se llegó o no a la meta deseada.¹⁰

También presenciamos otro tipo de comportamiento:

Algunos docentes mantenemos una posición permisiva y atenta, intervenimos sólo si nos lo solicitan o si es muy necesario, no estimulamos la participación y la expresión de lo aprendido.¹¹

El maestro como interactor y modelo: La creación de un clima social y emocional para el aprendizaje activo, es un aspecto central en el currículo del preescolar.

Los maestros somos el espejo de nuestros niños, debemos brindarles componentes esenciales para estabilizar su salud emocional y social, como: tener confianza en los otros, iniciativa de trabajo, autonomía, empatía, autoconfianza, para eso debemos crear un clima intelectual estimulante, respetar sus opiniones, elogiar cuando sea necesario, aceptar su expresión de sentimientos, mantener una actitud constante de observación, facilitar estrategias significativas a los niños tomando en cuenta sus necesidades e intereses, revisar constantemente los procesos de aprendizaje.¹²

¹⁰ Entrevista aplicada a la profesora. Junio del 2012.

¹¹ Entrevista en profundidad aplicada a la profesora. Junio 2012.

¹² Testimonio de la profesora. Junio 2012.

La falta de vocación docente se refleja en no practicar la estimulación a favor del aprendizaje del niño.

Algunos maestros no generamos oportunidades para que los niños elijan, piensen y resuelvan problemas por sí mismos, y para que interactúen entre ellos, no garantizamos que los niños aprendan y se desarrollen.¹³

La calidad del aprendizaje depende en gran medida de la habilidad del docente. Para lograrlo se requiere motivar de forma conveniente al alumno y ofrecerle experiencias educativas pertinentes, estableciéndose una relación de enseñanza-recíproca dinámica y autorreguladora.¹⁴

Baja motivación por parte de los padres y profesores: Está comprobado que la motivación tiene una influencia cierta y definitiva sobre el proceso creador. Influye sobre el recuerdo y la elaboración. Es la impulsora de la acción, la que mantiene el esfuerzo permanentemente. Esta es individual y por tanto subjetiva.

Es la motivación, el motor que genera la energía suficiente para obtener un mejor aprendizaje, profundizar en los trabajos, porque sin ésta a los niños les causaría cansancio, se aburrirían con facilidad, la elevada motivación provoca

¹³ Testimonio de la profesora. Junio 2012.

¹⁴ Testimonio de una madre de familia. Junio 2012.

entusiasmo y placer no sólo en la tarea sino también en la libertad de crear e imaginar.¹⁵

La mayor dificultad a la que se enfrentan los padres y educadores hoy en día para alcanzar el aprendizaje de sus niños es la falta de motivación de ellos, también la dificultad para promover la disciplina y la falta de valores dentro del ambiente.

Los padres no convencemos a nuestros hijos de su capacidad creadora, no apoyamos ni valoramos sus creaciones. Nuestro rol de padres en el proceso educativo es proporcionarles experiencias y así despertarles el interés por conocer lugares diferentes, facilitarles también los materiales necesarios para su propia creación y permitirles que los manipulen libremente, animarles a la lectura, buscando libros que despierten su curiosidad, escuchar sus ideas y permitirles que las lleven a cabo, educar a los niños en un entorno de tolerancia y de confianza con los padres y permitirles que expresen sus sentimientos sin temor a represalias, no solucionarles los problemas cuando ellos pueden hacerlo.¹⁶

1.2.3. Principales manifestaciones del Problema de la Investigación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa 10384,

¹⁵ Entrevista de la profesora. Junio 2012.

¹⁶ Testimonio de una madre de familia. Junio 2012.

presenta problemas de pensamiento creativo, los cuales se manifiestan de la siguiente manera:

Deficiente desarrollo de fluidez de pensamiento: Los datos de la tabla N° 01 ponen de manifiesto que el 76.3 % no ha desarrollado un tipo de fluidez ideacional, es decir no tiende a crear respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar.

78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado (fluidez figurativa).

En lo que respecta a la fluidez asociativa, el 71.1% de estudiantes no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona y imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas.

76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad. (Fluidez verbal)

Sobre fluidez de las inferencias el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una

historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado.

Deficiente desarrollo de la flexibilidad: Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos. Respecto a la categoría flexibilidad de adaptación el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo.

Escaso desarrollo de originalidad: Del total de los niños evaluados el 78.9% no plantea soluciones nuevas y sorprendentes, un mismo porcentaje no tiene la facilidad de construir un objeto dañado, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales. Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción en la población objeto de estudio, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de evaluados.

Deficiente desarrollo de la imaginación: Los resultados obtenidos al realizar la observación a los niños demuestran que el 78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios.

Escasa capacidad de síntesis: De los resultados obtenidos tenemos que el 76.3% no ha desarrollado la habilidad de síntesis, es decir los niños no logran combinar varios elementos ya sea objetos o palabras para conformar un todo, o sea una “síntesis mental”.

Escaso ejercitamiento de la memoria: Del total de los niños evaluados el 81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria, 76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos, y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

Escaso interés por lo novedoso: Del total de los niños evaluados el 68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros.

Baja motivación: Los resultados obtenidos de la evaluación se tiene que el 68.4% no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando, el 60.5% no muestran ciertas inquietudes y deseos por aprender, muchas veces no sienten curiosidad de todo lo que les rodea, no se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas, el 52.6% no poseen un alto grado de energía y no plantean interrogantes sobre lo que no sabe o conoce.

1.3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

1.3.1. Problema.

Los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384 presentan grandes dificultades en el desarrollo del pensamiento creativo esto se manifiesta en: Deficiente desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no tienen la capacidad para producir, comunicar y expresar ideas, sensaciones

y sentimientos, no logran cambiar fácilmente una idea por otra, no plantean soluciones nuevas y sorprendentes, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos, se percibe un escaso ejercitamiento de la memoria, no son sensibles para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros, no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse y seguir creando; por otra parte el docente no utiliza estrategias necesarias para desarrollar la creatividad en sus alumnos.

Consecuentemente la solución del problema queda formulada de la siguiente manera: ¿De qué manera el diseño de Estrategias Didácticas utilizando las TICS desarrollará el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota?

1.3.2. Objeto y Campo de la Investigación.

Objeto: Proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Campo de acción: Estrategias Didácticas utilizando las TICS, para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384- Chota.

1.3.3. Objetivos de la Investigación.

Objetivo General

Diseñar Estrategias Didácticas utilizando las TICS, para desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos del 4to grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 10384 - Chota.

Objetivos Específicos

- ❖ Realizar un diagnóstico para determinar los niveles de creatividad del estudiante.
- ❖ Relacionar la base teórica con la propuesta.
- ❖ Elaborar la propuesta para desarrollar el Pensamiento creativo en los Estudiantes del 4° grado del nivel primario.

1.3.4. Diseño Lógico de la Investigación.

Se utilizará el diseño de investigación acción que sugiere el Ministerio de Educación del Perú y que se representa del siguiente modo:



1.3.5. Población y Muestra.

Población

La delimitación de la población está definida por la totalidad de estudiantes del cuarto grado de primaria, año académico 2011.

4to grado sección única: 38 estudiantes.

U: 38 estudiantes

Muestra

La selección del tamaño de la muestra tiene que ver con el tamaño de la población, y como la población es homogénea y pequeña estamos frente a un caso de universo muestral.

U=n =38

1.3.6. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Materiales

Papel bond, papel sábana, folletos, textos, fotocopias, vídeos, etc.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
PRIMARIAS	
ENTREVISTA	Guía de entrevista
	Pauta de registro de entrevista

ESTRUCTURADA Y EN PROFUNDIDAD	Estructurada y en profundidad
OBSERVACIÓN	Guía de observación
	Pauta de registro de observación
LISTA DE COTEJO	Cuestionario
TESTIMONIO	Grabación
	Redacción

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
SECUNDARIA	
FICHAJE	Bibliográfica
	Textual

En conclusión: Las dificultades que presentan los alumnos en el desarrollo del pensamiento creativo, permite plantear nuevas estrategias didácticas, es así que plantear nuevas formas de aprendizaje es de suma importancia para mejorar dicho planteamiento.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL ESTUDIO DE INVESTIGACIONES DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384.

CAPÍTULO II

En este capítulo se concretizó el marco teórico, el cual está comprendido por la síntesis de las principales teorías que sustentan la propuesta, figurando la Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy, Teoría del Pensamiento Lateral de Edward de Bono y la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford. Las teorías permiten ver el por qué y el cómo de la investigación.

2.1. BASE TEÓRICA

2.1.1. La Teoría Sistémica¹⁷ de Ludwig Von Bertalanffy

Un sistema es un todo que no puede ser dividido en partes independientes: el efecto de la conducta de las partes en el todo depende de las otras partes. Por lo tanto, las propiedades esenciales de un sistema se pierden cuando éstas son tomadas por separado: tanto un automóvil como un ser vivo desarmado no pueden cumplir sus funciones. Además las partes en sí mismas, pierden sus propiedades esenciales, cuando son separadas del todo. Consecuentemente, un sistema no puede ser entendido en sentido analítico porque es un todo.

El análisis de un sistema revela su estructura y como funciona. Esto solo informa sobre cómo funciona y enseña, cómo trabaja pero no se logra el entendimiento del fenómeno en sus últimas consecuencias. Para explicar la conducta de los sistemas se requiere un pensamiento sintetizador; este difiere significativamente del analítico. En vez del análisis de

¹⁷ http://www.albertomontbrun.com.ar/archivos/v.la_educacion_sistemica.pdf

las partes se explica el todo. Una vez entendido, se explican las partes sin desagregarlas.

Ello da como resultado el revelar las funciones y roles en el todo, en vez de las estructuras, demuestran por qué un sistema funciona y no cómo. Lo que explica el resultado del trabajo de un sistema no es la suma independiente de sus partes, sino el producto de sus interacciones. Por lo tanto, lo que importa en todo sistema es identificar las interacciones, no la acción de las partes tomadas separadamente. La educación tradicional es analítica reduccionista.

En la educación sistémica el Reduccionismo ha sido reemplazado por el Integracionismo. Esta doctrina sostiene que aunque el conocimiento del todo deriva de sus partes, el entendimiento ese todo deriva del entendimiento del todo del cual es parte. El conocer se desarrolla de las partes al todo pero el entender, del todo a las partes.

En el pensamiento sistémico, causa-efecto solo provee un número limitado de maneras para ver y apreciar las interacciones. Con el Enfoque Sistémico se aplica la relación de productor-producto o correlación directiva porque es más fructífera. Aunque un productor es suficiente, otras cosas son necesarias, tales como el ambiente. Por lo tanto, para una explicación sistémica del mundo es necesaria la explicación del ambiente, ya que el conjunto de cosas necesarias no pueden ser completamente especificadas. La explicación causal libre, o fuera de ambiente, es solo ideal.

Por último, un productor no es suficiente para determinar su producto, es necesario además conocer los propósitos y sus

elecciones o selecciones. No podemos olvidar que, aún en la Era de la Máquina, la visión del mundo estaba basada en el propósito divino de Dios.

En el período postindustrial el pensamiento sistémico continuó a pesar conservando la concepción mecanicista de ahí que continúa aún el proceso de la robotización del hombre por causa de la ausencia de una Educación Sistémica organicista integradora y armonizadora que permita entender y negociar con la realidad globalizada.

Con el Enfoque Sistémico las instituciones educativas de cualquier nivel y los procesos que ellas desarrollan, se desburocratizan, agilizándose y adaptándose a toda nueva suerte de cambios, tanto para el procesamiento de nuestros conocimientos como de paradigmas. Permite además una participación activa del estudiante en los rediseños e implementaciones dejando éste así de ser un sujeto pasivo y condicionado, sin oportunidad de demostrar su capacidad creativa.¹⁸

2.1.2. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono¹⁹

Británico, Licenciado en Medicina y en Psicología, actualmente cuenta con 67 años de edad, Edward de Bono es uno de los investigadores y expertos en Creatividad de mayor renombre mundial.

¹⁸ COMPAN POVEDA, Elena “Modelo sistémico aplicado al campo educativo”

¹⁹ <http://es.scribd.com/doc/7041556/Edward-de-Bono-to-Lateral-Resumen>

Se dedican muchos esfuerzos a los avances de la informática, de la inteligencia artificial, pero muy pocos a desarrollar la capacidad de pensar, el pensamiento. El que usamos fue diseñado originalmente por tres grandes filósofos griegos Sócrates, Platón y Aristóteles.

Edward de Bono expone en su libro El Pensamiento Paralelo, de Sócrates a De Bono (Paidós) un discurso crítico constructivo para la lógica de la verdad, del juicio y del razonamiento de los tres grandes griegos que han dominado la educación y los modos de pensar durante milenios. En él expone su teoría del pensamiento paralelo y la creatividad como alternativa a la lógica clásica. Esta última está estancada, encadena la mente a la realidad analizada y enzarza al personal en la controversia en lugar de abrirse a nuevas ideas y la realidad exige actualizarla.

Pensar en el Futuro

Según Edward de Bono en el futuro habrá tres “commodities” (mercancías):

- 1-La competencia. Una empresa para poder sobrevivir en el futuro ha de ser competente.
- 2-La información. Nadie podrá destacarse por tener más información que otros porque todos tendremos acceso a ella.
- 3-La tecnología. Por si misma no sirve para crear valor. Pasa lo mismo que con la información.

La clave del éxito estará en el valor que podamos extraer de esta información, tecnología y en el diseño y la distribución de

productos. El pensamiento tradicional no está preparado para esta transformación que deben llevar a cabo las empresas para afrontar el futuro. Para responder a esto hace falta un pensamiento creativo, constructivo y con capacidad de diseñar algo nuevo.

Tener un coeficiente intelectual elevado no implica saber pensar bien. Por ejemplo, de nada sirve tener un automóvil de grandes prestaciones si quien lo conduce no le sabe sacar todo el rendimiento al mismo.

Técnicas de los Seis Sombreros para Pensar

El pensamiento lateral de Edward de Bono se basa en romper la linealidad de la lógica normal (unidireccional) y explorar las zonas laterales de la misma (cuenta con infinitas maneras de llegar a una solución porque llega a ella por caminos distintos a los del pensamiento lógico). Parte del supuesto que la línea recta es la más corta entre dos puntos, pero a veces no es la más original.

El pensamiento lateral es un pensamiento creativo, es una forma de escapar de las ideas fijas, de la creación de modelos fijos de conceptos, lo que limita las posibilidades de uso de la nueva información disponible, todo ello para crear ideas nuevas, pero toda idea creativa valiosa debe ser lógica a posteriori sino sería una idea “alocada”. Por tanto, reconoce que ambos pensamientos son igualmente necesarios: el lateral, creativo para crear ideas y el pensamiento lógico para desarrollarlas, seleccionadas y usarlas. Ambos son complementarios.

El corazón de esta teoría está en la posibilidad de cambiar en cualquier momento, la posición propia por la de otros, para observar como se ve desde un ángulo diferente. En el pensamiento lateral en algún momento las partes miran en la misma dirección. Para identificarla expone la técnica de creatividad de los Seis Sombreros para Pensar.

Seis Sombreros para Pensar

1. Nos describe un camino sencillo pero efectivo para convertirse en un mejor pensador.
- 2- Evita la tendencia normal de hacer todo al mismo tiempo, ya que las sustancias químicas que regulan la actividad cerebral son distintas cuando uno es cauteloso, positivo o creativo. Tratar de ser todo a la vez provoca que el pensamiento sea menos preciso y la argumentación resultará menos centrada y positiva.
- 3- Nos permite apartarnos de la discusión que se entabla cuando ante el análisis de un tema los protagonistas se encierran en sus respectivas posiciones donde se interesa más por ganar la discusión que por analizar el tema, con el propósito de obtener un análisis conjunto, de cooperación.

Los diferentes **sombreros para pensar son los siguientes:**

- 1) SOMBRERO BLANCO : Es el sombrero de **la información**. Pensar en el papel neutro, en blanco y transmisor de información. Tiene que ver con los datos y la información.

Cuando en una reunión se pide a todos los presentes que se pongan el sombrero blanco para pensar, se les pide que dejen

de lado las propuestas y los razonamientos y que se concentren directamente en la información. Todos los participantes de la reunión averiguan de qué información se dispone, cuál se necesita y cómo se podría obtener.

2) **SOMBRERO ROJO** Es el sombrero que se relaciona **con los sentimientos, la intuición, los presentimientos y las emociones**. Supone pensar en el fuego y en el calor.

Se supone que en una reunión sería nadie expondrá sus emociones, pero sin embargo casi todas las personas lo hacen disfrazándolas de razonamientos lógicos. El sombrero rojo otorga permiso para expresar los sentimientos y las intuiciones sin disculparse, sin explicaciones y sin necesidad de justificación.

3) **SOMBRERO NEGRO** Es el sombrero de la **cautela, juicio crítico**. Pensar en un juez severo, vestido de negro que sanciona con dureza a los que actúan mal. Evita que cometamos errores, hagamos tonterías y realicemos actos que podrían ser ilegales. Indica porque no se puede hacer algo, porque algo no es provechoso. Resulta muy fácil usar demasiado este sombrero. Algunas personas piensan que basta con ser cauto y negativo y que si se evitan todos los errores todo funcionará bien. Pero es fácil matar la creatividad por eso usarlo demasiado puede acarrear problemas aunque es muy valioso.

4) **SOMBRERO AMARILLO** Es el sombrero **del optimismo. Pensar en la luz del sol**. El sombrero amarillo es para una visión lógica y positiva de los hechos. Busca la

factibilidad y una manera de actuar. Persigue los beneficios, pero éstos deben tener una base lógica. Muchas veces el sombrero de pensar amarillo exige un esfuerzo deliberado, los beneficios no siempre son inmediatamente obvios y muchas veces hay que buscarlos. Es una pérdida de tiempo intentar ser creativo si no se es capaz de ver el valor de las ideas.

5) **SOMBRERO VERDE** Es el sombrero del pensamiento creativo para **las ideas nuevas**. Pensar en la vegetación y en el crecimiento abundante. Sirve para las alternativas adicionales, para plantear posibilidades no exploradas y hipótesis. Permite pedir directamente un esfuerzo creativo. Pone el tiempo y el espacio a disposición del pensamiento creativo (pide el esfuerzo creador).

6) **SOMBRERO AZUL** : Es el sombrero para **el control de procesos**. Pensar en el cielo y en una visión panorámica. Por lo general el director o el organizador de la reunión usa el sombrero azul pero los otros participantes pueden presentar sugerencias. Prepara la agenda para pensar. Indica el próximo paso en el razonamiento, puede pedir otros sombreros. Exige resúmenes, conclusiones y decisiones. Puede comentar el pensamiento que se está usando. Sirve para organizar y controlar el proceso de pensamiento para que se torne más productivo. Se utiliza para pensar sobre el pensamiento.

Cómo conseguir ser Creativo

1. Según el autor nuestro cerebro no puede funcionar de manera creativa y por ello considera tres técnicas para conseguirlo:

- **El desafío:** Ron Barber, presidente de la Prudential Insurance de Canadá desafió el concepto tradicional del seguro de vida como un beneficio exclusivamente asociado a la muerte y amplió su alcance a la cobertura de otras necesidades durante la vida. El éxito de la propuesta le llevó a la presidencia de Prudential en los EEUU.
- **La provocación:** Implica plantear una posibilidad que está fuera de nuestra experiencia, por lo que a primera vista puede parecer imposible.
- **El movimiento:** Muy diferente del juicio. Cuando emitimos un juicio evaluamos una idea, la rechazamos o la aprobamos. En el movimiento no nos interesa si la idea está bien o mal sino simplemente saber a dónde nos conduce. Un elemento aparentemente aleatorio en una mente bien dispuesta ha desencadenado grandes ideas. No se pueden planificar estos momentos. Para ser creativos no podemos elegir lo que hacemos sino que debemos dejarlo librado al azar.

2. No considerar la creatividad como un proceso superfluo reemplazable por ráfagas periódicas de inspiración:

Para percibir la diferencia es interesante comparar dos actitudes, culturales opuestas. En Italia la gente suele ser brillante y creativa, pero las ideas no lo son tanto porque los italianos son muy sociales y disfrutan del tiempo con sus amigos y si tienen una idea y la comparten y es rechazada simplemente la descartan.

Por el contrario en el Reino Unido si algún inglés hace partícipe de una idea a sus amigos no veremos desecharla porque ellos no la aprueban, al contrario la considerará algo limitados para entenderla y seguirá adelante.

Por tanto, es importante la gestión del conocimiento a través de alguien capaz de manejar con fluidez la generación y implementación de nuevas ideas.

- 3- Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad. La creatividad no es un don.
- 4- Eliminar las inhibiciones de la persona, si tiene miedo a equivocarse o a no tener razón esto le impide arriesgarse a ejercer la creatividad.
- 5- No considerar la creatividad sólo como un brainstorming. El brainstorming “tormenta de ideas” es el mecanismo psicológico de la asociación de ideas en un grupo donde los participantes expresan ideas.

Múltiples de forma espontánea y sin posibilidad de críticas mientras son presentadas y recogidas por el grupo hasta una fase posterior donde se discuten y son elegidas las más adecuadas. Expone el autor que no es necesario que la creatividad sea un proceso de grupo. Aplicando las técnicas adecuadas un individuo aislado puede llegar a ser más creativo siguiendo un proceso deliberado y controlado en el que tomamos de rumbo cuando lo deseamos en vez de ser zarandeados por la “tormenta”

Gestión del Conocimiento. La Figura del Campeón

La creatividad puede ser un riesgo o una expectativa. Si desde la alta gerencia se la ve como una expectativa, la gente tratará de jugar con nuevas ideas.

Si esa cultura no se difunde ser creativo será considerado como un riesgo, desencadenante de problemas políticos o territoriales.

Por todo ello aparece la figura del “campeón”.

- Figura que lidere la creatividad.
- Punto de enlace entre la persona que tiene la idea y el encargado de operarla.
- Tiene que tener objetivos claros y capacidad para manejar con fluidez la generación y para poner en marcha ideas y asociarlas con otras.
- No debe dedicarse al manejo de datos e información (datamining) porque arrastraría hacia la actual inercia cultural en lugar de promover ideas, sólo buscar una garantía de aceptación. Las ideas nuevas son creaciones mentales que sólo después de nacidas se relacionan con los datos disponibles, sino serian una combinación de ideas ya existentes.

Análisis Crítico

Positivo

- 1) Ante los conflictos propone una negociación a tres bandas, las dos partes enfrentadas y un tercero que actúa como director del proceso. Propone que cada parte conozca la situación de la otra y que no pierdan el tiempo en discusiones inútiles.
- 2) El reconocimiento de la necesidad del pensamiento lateral junto con el pensamiento lógico para la creación y posterior desarrollo, selección y uso de las ideas, respectivamente.
- 3) El enfoque de sus ideas es didáctico y universal. El autor está muy interesado que conozcan bien sus planteamientos el máximo número de personas para que puedan sacarle provecho.
- 4) Recoge la necesidad de innovación en la actualidad. Para innovar sólo queda la creatividad ya que tanto la información, como la tecnología y la competencia cada vez están más globalizadas.
- 5) Elimina el impacto del ego, “yo inconsciente”, en el pensamiento. Al utilizar diferentes sombreros, o puntos de vista, se procura evitar tanto el exceso de recelo como la ceguera de los posibles riesgos de las ideas que se analizan.

2.1.3. Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford ²⁰

Joy Guilford elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: El cubo de la inteligencia. Su Teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos.

La Teoría del Espiral Creativo está basado en cuatro componentes del pensamiento creativo que postula JGuilford: Fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad.

Fluidez: Capacidad de generar o producir la mayor cantidad de ideas, sobre un mismo tema. Conflicto y problemas, esta capacidad es fundamental para poder contemplar todas y casi todas las posibilidades que una situación posee y manifiesta a fin de elegir con libertad el gran abanico de probabilidades surgidas. Aquí no cabe el mandato social: "mas vale pájaro en mano que cien volando", aquí es conveniente tener cientos de pájaros aleteándonos la mente para conocerlos y luego, sí, elegir uno o varios para tener en la mano.

Flexibilidad: Capacidad de posicionarse desde **diferentes puntos de vista**, aún cuando en este proceso, los objetivos personales puedan modificarse o truncarse. Por lo tanto, este proceso implica dejar de lado egoísmos e intereses

²⁰ http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte06/Seccion1/espiral_creativo.pdf

personales, para no bloquear la posibilidad de ubicarse en otros roles. A la hora de hablar de respuestas flexibles se habla de respuestas de distinta naturaleza u origen, sin vinculación aparente para un mismo cuestionamiento.

Originalidad: Sobre esta polémica característica surgen dos definiciones o conceptos.

“Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas. Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero.” Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos “entre” los viejos.” (BOHM Y PEAT, 1988).

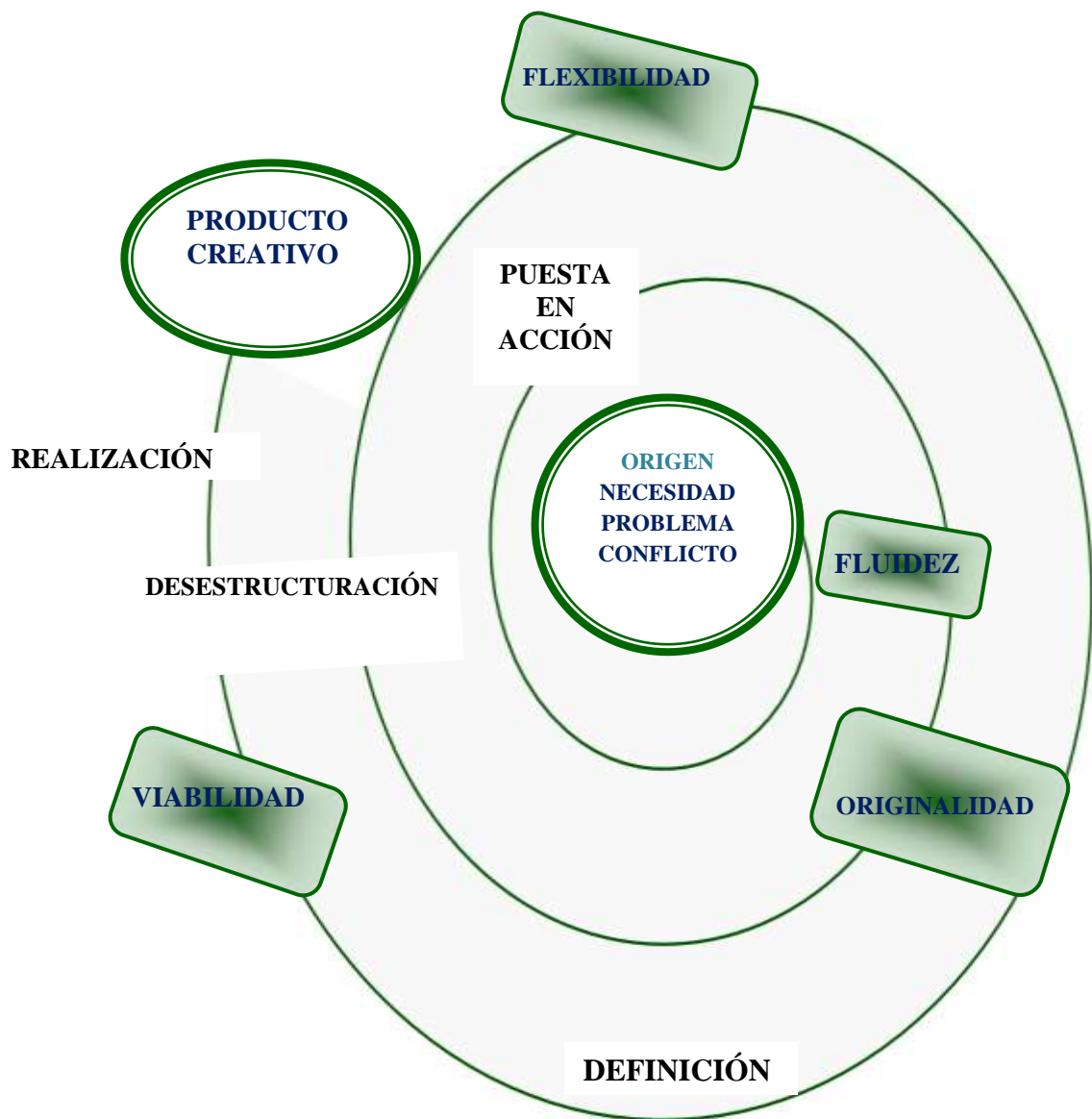
Capacidad de crear cosas totalmente nuevas, sin antecedentes en la historia. Aquí ubico los descubrimientos, los grandes inventos, las grandes creaciones que marcaron puntos de inflexión dentro de la historia por no tener precedentes. El típico “antes y después de”.

Viabilidad: Capacidad de poder concretar una idea o proyecto imaginado. Muchas veces, en el saber popular, no se tiene en cuenta este componente, por creerse al creativo una persona eminentemente “creadora” y hasta casi diríamos etérea. Pero es fundamental que tengamos en cuenta que este componente es el que marca la diferencia entre una persona creativa y una persona fantasiosa: la capacidad de concreción de las ideas.

Una vez expuesta la columna vertebral del proceso creativo, paso a definir la creatividad misma, ya que la puesta en funcionamiento del **espiral** sólo se motiva en pos de alcanzar la tan preciada joya.

La creatividad es el resultado de un modo especial de funcionamiento de los procesos mentales del individuo, y que lo conduce hacia el logro de acciones y/o productos novedosos, originales y altamente evaluables.

¿Cuál es ese “modo especial del funcionamiento” del que hablo? ¿Cómo se da el recorrido creativo en el interior de la persona? ¿Qué es lo que motiva a cada etapa del mismo? ¿Qué consecuencia temporal tiene cada uno de estas etapas?, Todas estas interrogantes son las que contesto en el espiral creativo.



Fuente: Elaborado por el investigador en base a la información.

Se puede ver en el gráfico que todo el espiral esta recorrido y formado con la palabra interno-externo.

Esto se debe que las motivaciones que activan al desarrollo de la creatividad pueden provenir de agentes externos y de impulsos genuinamente internos. En el interior del creativo siempre hay motivos para estimular su pensamiento. Pero además en el proceso creativo el individuo interactúa

permanentemente con esas energías que se ponen en juego y, a veces, hasta lo tironean y se conflictúa: Las fuerzas interiores del espíritu y las demandas exteriores sociales.

La entrada del espiral creativo se puede dar por la entrada de cualquiera de sus estadios. Pero convencemos por el centro (estadio N^a 1), porque así se inicia todo proceso de activación y puesta en movimiento de la persona: la detección de un problema, un conflicto o una necesidad que “cosquillean” en la mente del creativo.



Fuente: Elaborado por el investigador

Haremos mención a tres conceptos, ya que no se refieren a lo mismo y es fundamental para la persona creativa conocerla:

Necesidad, es lo que no puede evitarse porque se hace imprescindible para un fin, las necesidades están más ligadas al mundo interno del sujeto pues a mayor parte de ellas, tanto corporales como espirituales surgen desde ese interior. Cubiertas las necesidades primarias de subsistencia: alimentación, seguridad y abrigo el hombre comienza a sentir otras necesidades que son de orden espiritual: Necesidad de autorrealización, de aceptación en la sociedad, etc. (Maslow). Cualquiera que sea el origen de la necesidad el pensamiento

creativo inicia el espiral con deseo de satisfacerla. El resultado de satisfacer una necesidad puede ser la creación de un producto tangible o intangible.

“La pirámide diseñada por Abraham Maslow. Según esta autor las necesidades del ser humano están jerarquizadas y escalonadas de forma tal que cuando quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empieza a sentir las necesidades del orden superior” (Coll. 2001).

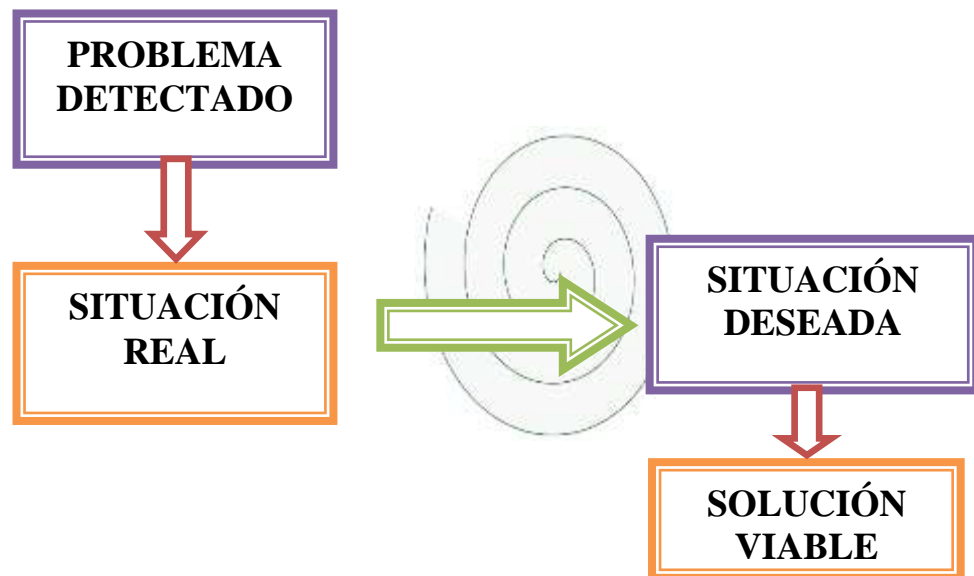


Fuente: http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades_sociales.htm

Problema: Surge como una perturbación del equilibrio mental de la persona. Cuando aparece un problema es porque se advierte que la situación pensada como ideal, no coincide con la situación real actual, lo que desequilibra el orden interno. Aquí (como en el surgimiento de una necesidad) también puede iniciarse en el espiral creativo: el individuo se pone en movimiento para acercar ambos puntos distantes y hacer que la situación real se acerque a lo ideal a fin de darle resolución a la problemática, y por consiguiente recuperar su equilibrio

interior. Si esta resolución no es de fácil acceso, pueden aplicarse diversas técnicas de creatividad, a lo largo del recorrido espiralado y facilitar la elaboración de posibles soluciones. También la resolución de un problema puede llevar a la creación de un producto.

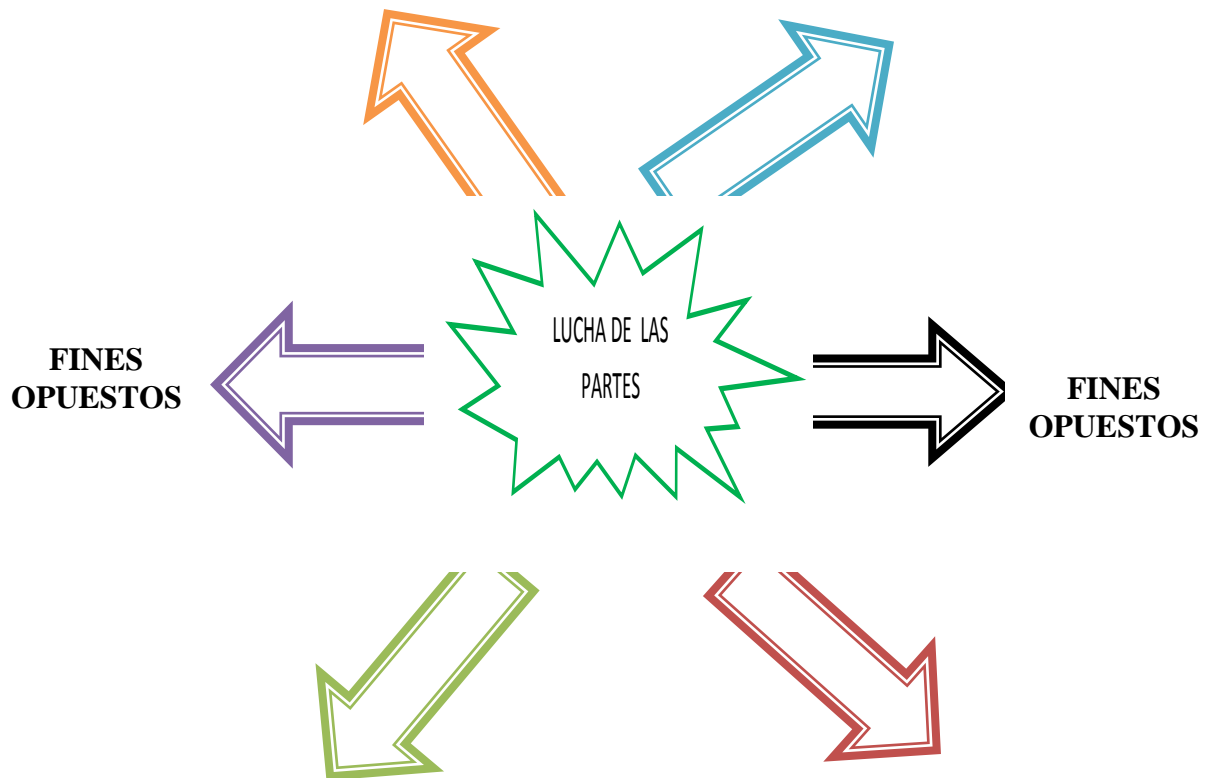
“Problema es algo que se interpone en el camino entre la realidad actual de una persona y entre lo que desea” (Rodríguez, 2002 pág.20).



Fuente: Elaborado por el investigador

Conflicto: Un conflicto es la lucha entre dos o más partes que se contraponen, en las cuales cada una pretende conseguir un fin determinado opuesto al otro o a los otros. El conflicto que puede iniciar el espiral creativo es posible que no involucre a la propia persona sino que este creativo ayude a resolver conflictos a otras personas y organizaciones, o que la resolución del conflicto esté ligada a la creación de un producto tangible.

“Divergencia percibida de intereses o creencias que hacen que las aspiraciones corrientes de las partes no puedan ser alcanzadas simultáneamente” (Pruitt y Rubin, 2009, pág. 29).



Fuente: Elaborado por el investigador

2.2. MARCO CONCEPTUAL

Pensamiento Creativo

Es un don que tienen todas las personas, algunas más desarrolladas que otras debido a factores culturales, genéticos, entre otros, que actúa de la forma en que las mismas encuentran soluciones nuevas ante los problemas que se presentan y en conjunto con el pensamiento crítico, que complementa el lado derecho del hemisferio cerebral. En dicho pensamiento influyen los aspectos de la creatividad el cual puede aprender, desarrollar y depende del nivel

de importancia que le asigne cada quien a su ampliación de pensamiento. El pensamiento creativo no está en función de ninguna técnica en particular. Para que las personas sean creativas deben estar motivadas, contar con espacios abiertos donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y descansar.

Características Esenciales del Pensamiento Creativo: La creatividad y el pensamiento creativo requieren mucho trabajo y un cierto estado mental caracterizado por una actitud de apertura y entusiasmo. Cuatro son las características apuntadas por Williams (1970) en sus estudios sobre superdotación para definir la creatividad: Curiosidad, asumir riesgos, complejidad o gusto por la dificultad, imaginación (uso de todos los sentidos con la finalidad de generar ideas, imágenes y soluciones poco convencionales).

A estas cuatro características hay que sumar cuatro índices apuntados por expertos en el diseño y construcción de escalas de evaluación de la creatividad (Guilford, De Bono, Murria, Swartz) que nos ayudan a evaluar el producto creativo:

- **Fluidez:** Capacidad de generar una cantidad considerable de ideas o respuestas a planteamientos establecidos.
- **Flexibilidad:** Capacidad para cambiar pautas de pensamiento.
- **Originalidad:** Es el aspecto más característico de la creatividad que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido.
- **Elaboración:** Consiste en ampliar y embellecer proyectos con ideas nuevas y detalles.

Un ambiente adecuado, abierto y receptivo, es uno de los mejores aliados para ayudar a los sujetos a desarrollar y ejercitar al máximo su potencial creativo.

Etapas del Proceso Creativo:

El proceso creativo ha sido revisado por varios autores, encontramos que los nombres y el número de las etapas pueden variar entre ellos, pero hacen referencia a la misma categorización del fenómeno:

- **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. Es una de las etapas más laboriosas ya que se visualiza la solución desde puntos alternos a los convencionales.
- **Iluminación:** Es lo que algunos autores denominan la concepción, es cuando se “acomodan” las diferentes partes del rompecabezas y resulta una idea nueva y comprensible.
- **Verificación:** 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 solo fue un ejercicio mental.

➤ **Estrategias Didácticas para Desarrollar el Pensamiento**

Creativo: Durante los últimos años muchos estudiosos de la creatividad han enfocado sus esfuerzos hacia la búsqueda de métodos y técnicas para desarrollar la creatividad a nivel escolar. Una serie de recursos tiene su sustento en la pedagogía activa y progresista, partiendo de la aceptación de la existencia de una gran similitud entre los métodos activos y la creatividad. En el área de las acciones, se esperara observar dos tipos de comportamiento en una persona creativa:

- Manipular o actuar sobre el medio ambiente.
- Producir cosas novedosas como hacer nuevas combinaciones con elementos asociativos u organizar e integrar en formas alternativas.
- Diversas percepciones o decisiones.

➤ **Creatividad:** Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

➤ **Proceso Enseñanza - Aprendizaje:**

- **Enseñanza:** Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos generales o especiales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de Educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica.

- **Aprendizaje:** Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para adquirir una solución a situaciones, tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información. Durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.) dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida.

- **En Conclusión:** Los paradigmas de enseñanza aprendizaje han sufrido transformaciones significativas en las últimas décadas, lo que ha permitido evolucionar, por una parte, de modelos educativos centrados en la enseñanza a modelos dirigidos al aprendizaje, y por otra, al cambio en los perfiles de maestros y alumnos, en este sentido, los nuevos modelos educativos demandan que los docentes transformen su rol de expositores del conocimiento al de monitores del aprendizaje , y los estudiantes, de espectadores del proceso de enseñanza, al de integrantes participativos, propositivos y críticos en la construcción de su propio conocimiento²¹.

En conclusión: Las diferentes teorías que se abordaron en este capítulo, sirvieron para analizar y explicar de forma científica el problema

21 BETANCOURT, Julián, Educación y creatividad para transformar.Ministerio de Educación, Estructura curricular básica de Educación Inicial-2009

de investigación, lo que coadyuvó a diseñar el modelo teórico y práctico de nuestra propuesta.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA

CAPÍTULO III

Como resultado del estudio detallado en los capítulos anteriores, a continuación se presenta el análisis e interpretación de resultados y la propuesta de: “Diseño de Estrategias Didácticas utilizando las Tics, para desarrollar el Pensamiento Creativo en los Alumnos del 4to Grado de Educación Primaria”.

3.1. PROPUESTA: “DISEÑO DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS UTILIZANDO LAS TICS, PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ALUMNOS DEL 4TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA”.

3.1.1. Fundamentos Teóricos de la Propuesta.

Fundamento Teórico

La Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy: Un sistema es un todo que no puede ser dividido en partes independientes: el efecto de la conducta de las partes en el todo depende de las otras partes. Por lo tanto, las propiedades esenciales de un sistema se pierden cuando éstas son tomadas por separado: tanto un automóvil como un ser vivo desarmado no pueden cumplir sus funciones. Además las partes en sí mismas, pierden sus propiedades esenciales, cuando son separadas del todo. Consecuentemente, un sistema no puede ser entendido en sentido analítico porque es un todo.

La Teoría del Pensamiento Lateral De Edward de Bono, permite identificar un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad.

Considerar la creatividad como un enfoque sistemático y estructurado que se puede aprender como cualquier otra habilidad.

Según la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford, sostiene que la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender, es captar nuevas informaciones. La creatividad, en consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y como tal puede ser adquirido y transferido, por lo mismo, a otros campos o cometidos.

Fundamentación Sociológica

Brinda elementos para entender el para qué el desarrollo del pensamiento creativo. En todos los momentos de la vida se presentan situaciones y problemas los cuales requieren ser solucionados y para obtener esta solución debe existir un conjunto amalgamado entre la lógica y la creatividad.

El desarrollo de la creatividad es muy importante en nuestro diario vivir, implica la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Fundamentos Pedagógicos

Estos describen los principios y características del modelo pedagógico que se pretende implementar con un currículo.

Cuenta con las actividades didácticas, la práctica educativa y las finalidades de la Educación. Proporciona orientaciones para la organización del proceso enseñanza-aprendizaje.

3.1.2. Descripción de la Propuesta.

El diseño de estrategias para desarrollar el pensamiento creativo se complementan con la intervención creativa del maestro, en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino también la imaginación.

El programa de estrategias está conformado por juegos que cumplen esta característica de potenciador de la creatividad y estimuladores de la imaginación.

Son juegos que fácilmente pueden ser llevados a la práctica por profesores y educadores en los colegios. Además, estos juegos no solo sirven para potenciar o estimular la creatividad, sino que también pueden ayudar a desarrollar otras muchas facetas de los niños, como la sociabilidad, el desarrollo del lenguaje, la cooperación y coordinación grupal, etc.

Pero lo que sobre todo no debemos olvidar es que son juegos y como tal cumplen otra función más, que es la de divertir o entretener a sus niños lo que nos indica que por ello los juegos son unos de los mejores desarrolladores del niño porque desarrolla sus facetas sin que él se percate en muchas ocasiones.

3.1.3. Componentes de la Propuesta.

La propuesta consta de tres sesiones, conformados por el resumen, la fundamentación, objetivos, temática, metodología, evaluación, conclusiones, recomendaciones y bibliografía. La

sesión es una formulación racional de actividades específicas, graduadas y sistemáticas para cumplir los objetivos de la propuesta.

3.1.4. La Documentación y Flujos de los Procesos en la Propuesta.

Cronograma de la Propuesta

Cada sesión se realizará en los días especificados en el cronograma presentado a continuación.

Actividades		INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10384											
		Junio				Julio				Agosto			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
Elaboración de las sesiones	Sesión I												
	Sesión II												
	Sesión III												
Evaluación Final													

Recursos Humanos:

CANT.	REQUERIMEINTO	COSTO INDIVIDUAL	TOTAL
2	CAPACITADORES (3 TALL.)	S/ 200.00	S/ 1200.00
1	FACILITADORES (3 TALL.)	S/ 150.00	S/ 450.00
TOTAL			S/ 1650.00

Recursos Materiales:

CANT.	REQUERIMIENTO	COSTO INDIVIDUAL	TOTAL
114	Refrigerios	S/ 3.50	S/ 500.00
38	CD	S/ 1.00	S/ 38.00
424	Copias	S/ 0.10	S/ 11.40
---	Otros		S/500.00
TOTAL			S/ 1049.40

Resumen del monto solicitado	
Recursos Humanos	S/ 1650.00
Recursos Materiales	S/ 1049.40
Total	S/ 2699.40

3.2. MODELADO DE LA PROPUESTA

3.2.1. Representación Gráfica del Modelo Teórico de la Propuesta.



FUENTE: Elaboración Propia.

3.2.2. Representación Gráfica de la Propuesta.



FUENTE: Elaboración Propia.

3.3. FORMALIZACIÓN DE LA PROPUESTA.

Sesión de Aprendizaje Nº 1: Jugando y Ejercitando la Imaginación y Creatividad

Resumen

El desarrollo de la Sesión de Aprendizaje permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, fantasía, fluidez, flexibilidad, mejor estructuración del pensamiento, facilidad para la expresión de ideas, sentimientos, emociones, fantasías, a través del juego.

Desde el punto de vista de un niño, todo juego es imaginativo, sino no es un juego. Los beneficios que se obtienen de **ejercitar la imaginación** son inmensos. Se suele decir que cualquier cosa que puedas imaginar la puedes conseguir. Albert Einstein decía que **es más importante la imaginación que el conocimiento**. El juego imaginativo es la base de la **creatividad**. Trabajar en grupo los juegos a desarrollar, es un gran logro, puesto que en grupo la creatividad parece multiplicarse, como por ejemplo a la hora de idear el tema a tratar, uno lanzó una idea e inmediatamente los otros la matizaron, como siguió ocurriendo a lo largo de todo el trabajo. El niño en sí es un fenómeno creativo, pero que cuando trabaja o es apoyado en grupo, se potencia de forma extraordinaria.

La creatividad del niño es un tipo de creatividad muy especial, ya que se diferencia de la creatividad de los adultos precisamente en eso, en que el niño no es un adulto y por tanto su forma de concebir la realidad y su entorno es muy diferente a la del adulto por lo que sus manifestaciones creativas también lo son.

Fundamentación

Se fundamenta en la Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy ya que nos plantea un conjunto de estrategias para pensar que permiten cambiar conceptos, percepción y aumentar la creatividad.

Objetivo

Ejercitar la imaginación y creatividad, a partir del juego de palabras.

Análisis Temático

En este apartado se hace una presentación formal de las actividades prácticas para desarrollar las habilidades imaginativas y creativas.

Ejercitando la Memoria



- Busca entre helados, coches, chicos y muchos más dibujos para completar las parejas

- En cada juego las parejas se reordenan aleatoriamente para alargar infinitamente la vida del juego.

Adivinanzas Infantiles

- Escribe el nombre de la palabra que se esconde tras estas adivinanzas y juega con tus amigos a ver quién consigue resolver más acertijos.
- Juegos de acertijos y adivinanzas para resolver en línea. Aprende a usar la lógica y la memoria para saber que palabras se esconden detrás de versos populares. Con sistema de auto-evaluación y dibujos en color de cada respuesta. Ideal para jugar con niños aunque dirigido a todas las edades.

En rincones y entre ramas
mis redes voy construyendo,
para que moscas incautas,
en ellas vayan cayendo.

Desarrollo Metodológico

Para la realización de esta Sesión de Aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos se planteó seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Componentes de Sesión de Aprendizaje	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">➤ Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.➤ Presentación de los objetos, imágenes, narración de cuentos, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.➤ Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).➤ Evaluación formativa del progreso de los participantes.➤ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none">➤ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.➤ Síntesis del tema o juego tratado en la reunión.➤ Agradecer a los niños por la importancia de su participación,

	<p>gratificándolo aunque el intento haya sido fallido.</p> <p>➤ Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.</p>
--	--

Agenda Preliminar de la Ejecución de Sesión de Aprendizaje

Día: Junio 2012

Desarrollo de Sesión de Aprendizaje

Sesión de Aprendizaje N° 1				
Cronograma por Temas	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3	Dinámica N° 4
08:00 a 09:10				
09:10 a 09:20	Receso			
09:20 a 10:30				
10:30 a 10:40	Receso			
10:40 a 11:50				
11:50 a 12:00	Receso			
12:00 a 01:10				
01:10 a 01:30	Conclusión y cierre de trabajo			

EVALUACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

EJERCITANDO LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD

Alumno (a) :
Fecha :
Profesor(a) :

IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
FLUIDEZ						
Fluidez ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.						
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa						
Imagen – persona						
Objeto – objeto						
Imagen - objeto						
Palabra – objeto						
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						
ORIGINALIDAD						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
IMAGINACIÓN						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)						
Le gusta hacer las cosas difíciles						
LA MEMORIA						
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Disposición de palabras y datos y los relaciona.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						

Conclusiones

1. El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, la capacidad de atención, fantasía, fluidez, flexibilidad, facilidad para la expresión de ideas, sentimientos, emociones y fantasías.
2. El trabajar en grupo el tema de la creatividad parece multiplicarse, como por ejemplo a la hora de idear el tema a tratar, uno lanzó una idea e inmediatamente los otros plantean hipótesis.
3. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la comunicación.

Recomendaciones

1. Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños.
2. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad creativa del niño.

Bibliografía

1. **HERNÁNDEZ**, Fernández y Baptista. 2010. Metodología de la investigación. McGraw-Hill México.
2. **JOVÉ**, Juan. 1994. El desarrollo de la expresión gráfica. Horsori. Barcelona.
3. **MONROY**, Anameli. 1999. Dinámica de grupos. Editorial Pax. México.

Sesión de Aprendizaje N° 2: Desarrollando mis Habilidades Lógicas

Resumen

El conocimiento matemático es una herramienta básica para la comprensión y manejo de la realidad en que vivimos. Su aprendizaje, además de durar toda la vida, debe comenzar lo antes posible para que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear.

Esta sesión a través de las estrategias busca desarrollar el (pensamiento divergente), coordinación óculo – manual, motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción y juego asociativo.

Fundamentación

Esta Sesión de Aprendizaje se fundamenta en la Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono, la cual va a permitir el desarrollar un modelo de creatividad basada en tres componentes: destrezas relevantes para el campo, destrezas relevantes para la creatividad y motivación por la tarea.

Objetivo

Desarrollar habilidades lógicas en los niños de 4° grado de primaria.

Análisis Temático

En este apartado se hace una presentación formal de las actividades prácticas para desarrollar las habilidades lógicas.

Mini juegos con Pipo

- Resuelve la operación de fracciones y elige la respuesta correcta.
Este juego, en otros niveles, facilita la asimilación del concepto de fracción (gráfica y textual), así como: fracción equivalente, fracción menor, fracción mayor, fracción decimal, fracción irreducible, operaciones con fracciones (suma, resta, multiplicación y división de fracciones), hallar fracción equivalente por ampliación y por simplificación.



Desarrollo Metodológico

Para la realización de esta Sesión de Aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos se planteó seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Componentes de la Sesión de Aprendizaje	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">➤ Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.➤ Presentación de los objetos, imágenes, piezas, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.➤ Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).➤ Evaluación formativa del progreso de los participantes.➤ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
	<ul style="list-style-type: none">➤ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.➤ Síntesis del tema o juego tratado

Conclusión	<p>en la reunión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo aunque el intento haya sido fallido. ➤ Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.
-------------------	---

Agenda Preliminar de la Ejecución de la Sesión de Aprendizaje

Día: Julio 2012

Desarrollo de Sesión de Aprendizaje

Sesión de Aprendizaje N° 2			
Cronograma por temas	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45	Receso		
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30	Receso		
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	Conclusión y cierre de trabajo		

EVALUACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

DESARROLLANDO MIS HABILIDADES LÓGICAS

Alumno (a) :
Fecha :
Profesor(a) :

HABILIDADES LÓGICAS	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
FLUIDEZ						
Fluidez figurativa						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.						
Fluidez asociativa						
Objeto – objeto Imagen - objeto						
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
ORIGINALIDAD						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.						
IMAGINACIÓN						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).						
Le gusta hacer las cosas difíciles.						
LA MEMORIA						
Retiene datos y elementos y los conserva.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						

Conclusiones

1. El desarrollo de los juegos lógicos propuestos permitirá que el niño se familiarice con su lenguaje, su manera de razonar, deducir y crear.
2. El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la imaginación, pensante divergente, combinar elementos para crear, pensamiento lógico, coordinación óculo – manual, motricidad fina (habilidad grafo - motora), interacción y juego asociativo.
3. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y textuales para facilitar la creatividad.

Recomendaciones

1. Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños.
2. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad lógica creativa del niño.

Bibliografía

1. **GOÑI**, Alexandra. 2003. Desarrollo de la creatividad. Edit. EUNET.
2. **HERNÁNDEZ**, Fernández y Baptista. 2010. Metodología de la investigación. McGraw-Hill Méjico.
3. **MONTAÑÉS**, Juan. 2003. Aprender y jugar. Ediciones Universidad de Castilla- La mancha. España.

Sesión de Aprendizaje Nº 3: Fomentando la Creatividad.

Resumen

Sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.

Cuando un niño juega, no se trata solo de una distracción, jugar es hacer trabajar la mente. El juego de un niño expresa la manera como está exteriorizando lo que sucede a su alrededor, en su familia, la calle y cómo reacciona ante la educación que se le imparte.

Fundamentación

Se fundamentada en la Teoría del Espiral Creativo de Joy Guilford quien a través de sus estrategias y técnicas ayudan a la mejora de los aprendizajes de los niños, y que este se logra a través de la interacción activa entre el profesor y los alumnos.

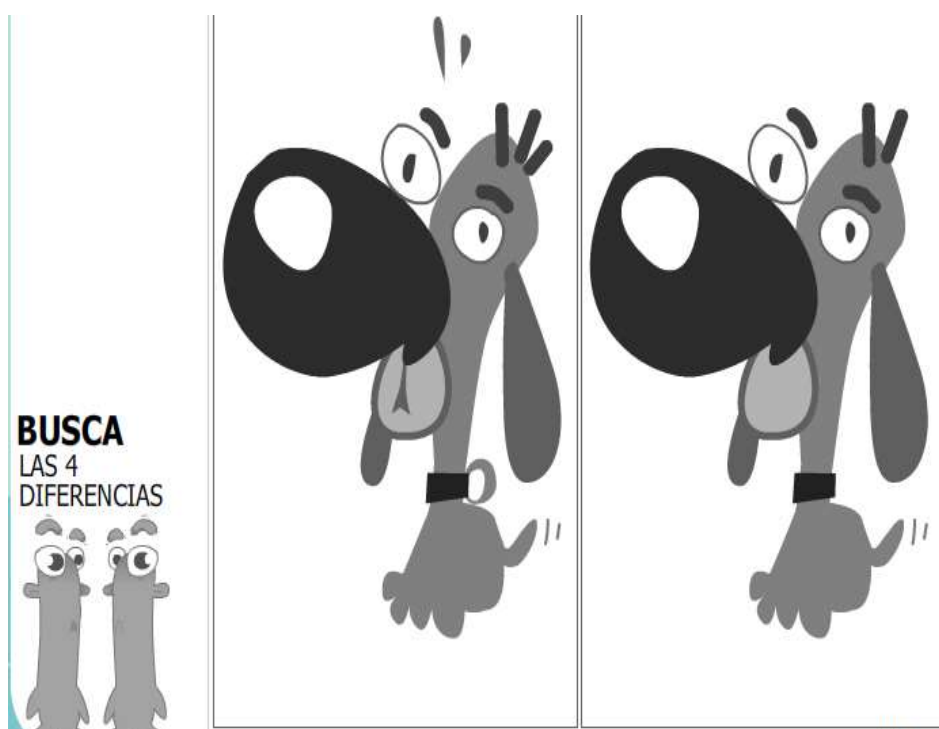
Objetivo

Fomentar la creatividad a cada participante.

Análisis Temático

En este apartado se hace una presentación formal de las actividades prácticas para desarrollar la creatividad.

Habilidades: Iguales y Diferentes



Desarrollo Metodológico

Para la realización de esta Sesión de Aprendizaje y alcanzar los objetivos propuestos se planteó seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Componentes de Sesión de Aprendizaje	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">➤ Motivación
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">➤ Ubicar a los niños de acuerdo al tipo de dinámica a realizar.➤ Presentación de los objetos, imágenes, materiales, hechos por el facilitador de acuerdo al tema a desarrollar.➤ Realización de ejercicios prácticos de aplicación individuales o en grupo (participantes).➤ Evaluación formativa del progreso de los participantes.➤ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none">➤ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos de la dinámica.➤ Síntesis del tema o juego tratado en la reunión.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Agradecer a los niños por la importancia de su participación, gratificándolo aunque el intento haya sido fallido. ➤ Comunicación a los padres de los resultados de la evaluación con el fin de mejorar y fijar el aprendizaje logrado.
--	---

Agenda Preliminar de la Ejecución de Sesión de Aprendizaje

Día: Agosto del 2012.

Desarrollo de Sesión de Aprendizaje

Sesión de Aprendizaje N° 3			
Cronograma por temas	Dinámica N° 1	Dinámica N° 2	Dinámica N° 3
08:00 a 09:30			
09:30 a 09:45	Receso		
09:45 a 11:15			
11:15 a 11:30	Receso		
11:30 a 01:00			
01:00 a 01:30	Conclusión y cierre de trabajo		

EVALUACIÓN DEL SESIÓN DE APRENDIZAJE

FOMENTANDO LA CREATIVIDAD

Alumno (a) :
Fecha :
Profesor(a) :

CREATIVIDAD Y ROLES	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
FLUIDEZ						
Fluidez ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta						
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa						
Imagen – persona						
Objeto – objeto						
Imagen - objeto						
Palabra – objeto						
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.						
ORIGINALIDAD						
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes.						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.						
IMAGINACIÓN						
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).						
Asumen diferentes roles.						
LA MEMORIA						
Retiene datos y elementos y los conserva.						

Disposición de palabras y datos y los relaciona.						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.						

Conclusiones

1. El desarrollo de las temáticas propuestas permitirá estimular el ejercicio de la creatividad. Imaginación, imitación, aprendizaje por observación, coordinación óculo – manual, motricidad fina, fantasía, fluidez en la expresión oral, atención y percepción visual, aprenderá darle significado a los objetos.
2. Es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen los niños mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.
3. Se utilizaron sistemas alternativos, gráficos y materiales para facilitar la creatividad

Recomendaciones

1. Es primordial apostar por otras dinámicas antes de comenzar a aumentar la tensión de los niños.
2. Es necesario utilizar otras dinámicas que complementen y desarrollen la capacidad creativa del niño.

Bibliografía

1. HERNÁNDEZ, Fernández y Baptista. 2010. Metodología de la investigación. McGraw-Hill México
2. LOGAN Lillian M. y Logan Virgil. 2000. Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona.

3.4. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Resultados en Relación con el Problema de la Investigación.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
Cognoscitivo	Capacidad de observación y de asociación.	6	8	24	38
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado.	5	8	25	38
	Capacidad crítica.	3	10	25	38
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende.	7	7	24	38
	Capacidad de asombro.	9	11	18	38
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos.	6	8	24	38
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes.	6	10	22	38
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente.	5	11	22	38
	Capacidad de plantear inferencias.	4	9	25	38
	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad.	8	10	21	38
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace.	8	12	18	38

Afectivo	Afronta las dificultades y da solución a los problemas	5	9	24	38
	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan.	4	9	25	38
Volitivo	Constante, disciplinado.	6	20	12	38
	Se someten a reglas planteadas por el docente	8	10	20	38
	Maneja bien las tensiones.	6	13	19	38
	Autoimagen creativa.	7	8	23	38
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada.	8	8	22	38

Fuente: Guía de observación. Junio 2012.

Análisis:

Las áreas de observación son tres. La primera tiene que ver con el área cognitiva. A propósito de 38 estudiantes, 25 no han desarrollado la capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado. no tienen capacidad crítica, ni capacidad de plantear inferencias, 24 no han desarrollado la capacidad de observación y de asociación, nunca son capaces de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende, no poseen la facilidad de expresar ideas, sensaciones y sentimientos; 22 no han ejercitado la capacidad de retención de datos u otros elementos importantes. Otra área es el afectivo, 25 no reflexionan ante situaciones difíciles que se le presentan, apenas 8 niños dibujan, pintan y crean con soltura y libertad y se entusiasma con las actividades y con lo que hacen. Respecto al área volitiva, 20 nunca se someten a reglas planteadas por el docente, sólo 6 manejan bien las tensiones y 7 siempre poseen autoimagen creativa.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA
LISTA DE COTEJO**

DESARROLLO COGNITIVO

TABLA N° 01: TIPOS DE FLUIDEZ

FLUIDEZ	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez Ideacional						
Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Fluidez figurativa						
Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado.	8	21.1	30	78.9	38	100%
Fluidez asociativa						
Palabra – persona y viceversa	12	31.6	26	68.4	38	100%
Imagen – persona	14	36.8	24	63.2	38	100%
Objeto – objeto	11	28.9	27	71.1	38	100%
Imagen - objeto	14	36.8	24	63.2	38	100%
Palabra – objeto	13	34.2	25	65.8	38	100%
Fluidez verbal						
Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos	9	23.7	29	76.3	38	100%
Fluidez de las inferencias						
Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho.	7	18.4	31	81.6	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Los datos de la tabla ponen de manifiesto que el 76.3 % no ha desarrollado un tipo de **fluidez ideacional**, es decir no recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta por el docente, no tienen la capacidad para producir gran número de ideas sobre un mismo objeto o palabra, sus ideas no fluyen en forma continua, no disponen de una gran riqueza de ideas, no son flexibles al pensar.

78.9% no logra realizar distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado, ya sea utilizando plastilinas, crayolas, un pincel, etc. (**fluidez figurativa**).

En lo que respecta a la **fluidez asociativa**, el 71.1% de estudiantes no poseen la habilidad de asociar un objeto-objeto, 68.4% palabra – persona y viceversa, 65,8% palabra – objeto, 63.2 % imagen – persona y imagen - objeto, los resultados muestran que los niños no han desarrollado la capacidad de relacionar y mencionar algunas características cuando el docente muestra ciertos estímulos figurativos y verbales y les pide relacionar objetos, palabras y personas.

76.3% no poseen la facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos consiguiendo explicarlas detalladamente, esto se debe a que los niños no poseen un vocabulario amplio de acuerdo a su edad (**fluidez verbal**)

Sobre **fluidez de las inferencias** el 81.6% no logran imaginarse las consecuencias de un determinado hecho al momento en que se les presenta una hipótesis, o cuando el docente narra parte de una

historia y pregunta a sus niños que es lo que podría suceder después de lo narrado.

TABLA N° 02: TIPOS DE FLEXIBILIDAD

FLEXIBILIDAD	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Flexibilidad Espontánea						
Fácilmente cambiar una idea por otra	9	23.7	29	76.3	38	100%
Se somete a reglas	30	78.9	8	21.1	38	100%
Flexibilidad de Adaptación						
Intenta dar soluciones de un problema específico	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Del 100% de los niños evaluados el 76.3% no logra cambiar fácilmente una idea por otra, a diferencia de un 23.7% que son espontáneos.

78.9% de los niños se somete a reglas impartidas por el docente en clase, a diferencia del 21,1% que suelen ser niños traviesos y que sí presentan dificultades para ajustarse a las normas. Prefieren trabajar solos y no les gusta que les ayuden.

Respecto a la categoría **flexibilidad de adaptación** el 78.9% no intenta dar soluciones a un problema específico, es decir cuando al niño se le integra a un nuevo grupo de trabajo no plantea soluciones ante cierta dificultad que presenten al hacer un trabajo.

La mayoría de niños no son tolerantes a las situaciones problemáticas, oscuras y muchas veces no hacen nada ni intentan

dar soluciones, no soportan mucho tiempo la tensión ante un problema no resuelto y renuncian.

TABLA N° 03: DESARROLLO DE LA ORIGINALIDAD

ORIGINALIDAD	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes	8	21.1	30	78.9	38	100%
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Capacidad de construir un objeto dañado	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Del total de los niños evaluados el 78.9% no plantea soluciones nuevas y sorprendentes y no tiene la facilidad de construir un objeto dañado respectivamente, 76.3% no son originales, no tienen ideas no habituales.

Plantear soluciones nuevas, inhabituales aparecen en una escasa proporción en la población objeto de estudio, esto se puede confirmar con el 21.1% del total de evaluados.

TABLA N° 04: DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN

IMAGINACIÓN	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos.	9	23.7	29	76.3	38	100%
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios.	10	26.3	28	73.7	38	100%
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman).	15	39.5	23	60.5	38	100%
Le gusta hacer las cosas difíciles.	8	21.1	30	78.9	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Los resultados obtenidos al realizar la observación a los niños demuestran que el 78.9% no les gusta hacer las cosas difíciles, 76.3% no utilizan los objetos u cosas para diferentes usos, 73.7%, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos ni tienen o imaginan compañeros de juego imaginarios.

De los resultados se deduce que los niños no poseen riqueza y calidad imaginativa. Los niños creativos poseen una gran sensibilidad y dan prueba de una floreciente actividad imaginativa (compañeros de juego imaginarios, diario personal, escriben versos, inventan juegos y juguetes, etc.). Puede ocurrir que sueñen despiertos en la escuela. Inventan juegos nuevos, frecuentemente se divierten jugando solos. Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde tienen lugar las transformaciones).

TABLA N° 05: DESARROLLO DE LA MEMORIA

LA MEMORIA	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva	7	18.4	31	81.6	38	100%
Disposición de palabras y datos y los relaciona	9	23.7	29	76.3	38	100%
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen	10	26.3	28	73.7	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Del total de los niños evaluados, el 81.6% no retiene datos ni elementos, es decir no los conserva y almacena en su memoria,

76.3% no tiene a disposición palabras y datos para poder relacionarlos, y el 73.7% no son tan observadores, no retienen ni toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen.

La memoria en los niños se desarrolla muy rápido siempre y cuando los padres y maestros contribuyan a su desarrollo. La mayoría de nuestros niños muestran un avance significativo debido a que los padres no estimulan al ejercitamiento de su memoria y así lograr un mejor aprendizaje y capacidad de retención, ya que los datos almacenados son muy importantes porque en su momento hacen saltar la chispa de la imaginación.

CAPACIDAD VOLITIVA

TABLA N° 06: INTERÈS

INTERES	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas y afronto ciertas dificultades	12	31.6	26	68.4	38	100%
Me gusta coleccionar muchas cosas	10	26.3	28	73.7	38	100%
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros	12	31.6	26	68.4	38	100%

Fuente: Cuestionario. Junio del 2012.

Análisis:

Del total de los niños evaluados el 68.4% no les gusta hacer cosas nuevas porque no saben cómo enfrentar ciertas dificultades, 73.7% no les llama la atención coleccionar ciertas cosas, el 68.4% no tratan de hacer y crear, sin ayuda de otros.

El interés por lo extraño es un reto para el auténtico creador. Está muy relacionada con otras dos grandes aficiones y tendencias del

ser humano, como son la curiosidad, deseo de conocer las cosas de alguna manera secreta y su capacidad de admiración, de sorpresa.

En conclusión: En este capítulo la propuesta planteada nos permite clarificar el problema ya que se presentan resultados de cada Sesión de Aprendizaje y gracias al trabajo de campo la justificación del problema.

CONCLUSIONES

1. El nivel de desarrollo de pensamiento creativo es deficiente expresada en: Escaso desarrollo de fluidez y flexibilidad del pensamiento, no se imaginan las consecuencias de un determinado hecho, no plantea soluciones nuevas y sorprendentes, no sueñan despiertos e inventan juegos nuevos, se percibe un escaso ejercitamiento de la memoria, no sienten libertad, ni seguridad absoluta para expresarse, producir, comunicar y seguir creando.
2. Existe todo un vacío respecto al rol docente, muestran una débil vocación el cual no ayuda al niño a sus actividades de entrenamiento para desarrollar el pensamiento creativo, no estimula la participación permanente del niño en las diversas actividades del aula, sumado a ello la carencia de recursos, medios y materiales, escasa coordinación del profesor con los padres de familia, falta de apoyo o refuerzo pedagógico en casa.
3. Ante la realidad diagnosticada, se elaboró la propuesta basada teóricamente en las teorías de Ludwig Von Bertalanffy, de Edward de Bono y de Joy Guilford;
4. La hipótesis quedó debidamente confirmada, o sea se justificó el problema.

RECOMENDACIONES

1. Profundizar las investigaciones sobre el deficiente nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los estudiantes del nivel primario.
2. Adecuar las teorías a otros estudios, son enfoques pertinentes que dan vitalidad y luz a toda investigación científica.
3. Aplicar las estrategias con la finalidad de que permitan al estudiante desenvolverse, responder a las exigencias del contexto donde se desarrolla y lo preparen para su vida futura.
4. Socializar la propuesta para evaluar su nivel de eficacia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. **BERTALANFFI**, Ludwig Von. 1999. ISSS Luminaries of the Systemics Movement, enero de 1999
2. **COSACOV**, Eduardo. 2005. Introducción a la Psicología. 5ª edición. Edit. Brujas, España.
3. **DE BONO**, Edward. 1994. El pensamiento creativo. Ed. Paidós. México.
4. **FACHSE**. (Sin fecha). Investigación Científica. Módulo II Unidad de Maestría y Doctorado. U.N.P.R.G
5. **GARCÍA**, Fernando. 2004. La tesis y el trabajo de tesis. Limusa. México.
6. **GOÑI**, Alexandra. 2003. Desarrollo de la creatividad. Edit. EUNET.
7. **GUILFORD**, Joy Paul (1991) Revista Latinoamericana de Psicología, año/vol. 23, número 001. Fundación universitaria Konrad Lorenz. Bogotá, Colombia. pp. 125-127
8. **HERNÁNDEZ**, R., Fernández, C. & Baptista, P. 2010. Metodología de la investigación. México, D.F. : Mc Graw-Hill
9. **LOGAN** Lillian M. y Logan Virgil. 2000. Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona.
10. **MARÍN**, Ricardo. 2009. La creatividad. 2ª. Ed. CEAC. España.
11. **MICHALKO**, Michael. 2002. El secreto de los genios de la creatividad. Edic. Gestión. Barcelona. España.
12. **MONTAÑÉS**, Juan. 2003. Aprender y jugar. Ediciones Universidad de Castilla- La Mancha. España.
13. **POZO**, Juan. 2006. Teorías cognitivas del aprendizaje. 9ª edición. Ediciones Morata. Madrid.
14. **RICARTE**, José. 1998. Creatividad y comunicación persuasiva. Universidad Autónoma de Barcelona. España.

15. **RODRÍGUEZ**, Ernesto. 2005. Metodología de la Investigación. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México.
16. **ROMO**, M. 1987. Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la Creatividad de Guilford.
17. **SÁNCHEZ**, M. 2009. "Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. (DHP)", Revista Intercontinental de Psicología y Educación.
18. **VELAZCO**, Patricia. 2007. Psicología y creatividad. Universidad Central de Venezuela.

Tesis

- ❖ **ARROYO**, Hilda. 2002. Interrelación escuela entorno entre estrategia educativa para aprendizajes significativos en el I ciclo de Educación Primaria. Tesis no publicada.
- ❖ **GUEVARA**, M. 1997. El taller de artes plásticas en el desarrollo de la creatividad de los alumnos del quinto grado de la Escuela Primaria de Menores 11007- Campodónico- Chiclayo. Tesis no publicada.
- ❖ **VARGAS**, Mirian. 2001. La experiencia de las artes plásticas en el jardín de la Infancia y su influencia en la creatividad del alumno del primer grado de la I.E. N° 11027 del Distrito Ciudad Eten. Tesis no publicada.

Linkografía

- ❖ <http://www.monografias.com/trabajos26/pensamiento-creativo/pensamiento-creativo.shtml>
- ❖ <http://http-mayra-net.lacocelera.net/post/2009/04/18/formemos-ni-os-con-pensamiento-creativo>

- ❖ <http://www.smallings.com/LitSpan/Ensayos/creativo.html>
- ❖ <http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad>
- ❖ http://www.pulevasalud.com/ps/subcategoria.jsp?ID_CATEGORIA=101869&RUTA=1-5-8-2639-101869
- ❖ <http://www.docstoc.com/docs/21207515/Estimular-el-pensamiento-creativo>
- ❖ http://ciruelo.uninorte.edu.co/pdf/zona_proxima/10/2_Disen%C3%B3%20de%20una%20propuesta.pdf
- ❖ <http://pekebebe.com/941-juegos-para-desarrollar-la-imaginacion-y-creatividad-de-los-ninos-de-3-10-anos>
- ❖ <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0550/589.ASP>
- ❖ http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate06/Seccion1/espiral_creativo.pdf

ANEXOS

ANEXO N° 01

GUÍA DE OBSERVACIÓN

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO		SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
Cognoscitivo	Capacidad de observación y de asociación				
	Capacidad de elaborar esquemas, dibujos, en un tiempo determinado				
	Capacidad crítica.				
	Capacidad de plantear Interrogantes cuando desconoce algo o no entiende				
	Capacidad de asombro				
	Capacidad de comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos				
	Capacidad de retención de datos u otros elementos importantes				
	Capacidad de dar solución a un problema, de forma creativa, sorprendente				
	Capacidad de plantear inferencia.				
Afectivo	Dibuja, pinta, crea con soltura y libertad				
	Se entusiasma con las actividades y con lo que hace				
	Afronta las dificultades y da solución a los problemas				

	Piensa y reflexiona ante situaciones difíciles que se le presentan				
Volitivo	Constante, disciplinado				
	Se someten a reglas planteadas por el docente				
	Maneja bien las tensiones				
	Autoimagen creativa				
	Capacidad de decisión y hacer lo que le agrada				

ANEXO N° 02

Alumno (a) :
Fecha :
Profesor(a) :

FLUIDEZ	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Fluidez ideacional Recrea cuentos respecto a un objeto o una palabra propuesta						
Fluidez figurativa Realiza distintas formas o figuras que se pueden crear en un tiempo determinado						
Fluidez asociativa Palabra – persona y viceversa Imagen – persona Objeto – objeto Imagen - objeto Palabra – objeto						
Fluidez verbal Muestra facilidad para comunicar ideas, expresar sensaciones y sentimientos						
Fluidez de las inferencias Al presentarles una hipótesis fantástica han de imaginarse las consecuencias en un determinado hecho						

ORIGINALIDAD	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Plantea soluciones nuevas, inhabituales, sorprendentes						
Tiene ideas no habituales y ocurrencias sorprendentes, es decir originales						
Capacidad de construir un objeto dañado						

IMAGINACIÓN	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Utilizan los objetos u cosas para diferentes usos						
Sueñan despiertos, inventan juegos nuevos, tienen compañeros de juego imaginarios						
Juegan con intensidad (se divierten particularmente en los juegos donde se transforman)						
Le gusta hacer las cosas difíciles						

INTERES	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Me gusta hacer cosas nuevas aunque me de un poco de miedo						
Me gusta coleccionar muchas cosas						
Trato de hacer y crear, sin ayuda de otros						

SENSIBILIDAD ANTE LOS PROBLEMAS	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Sensible para percibir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros						
Aguda percepción de todo lo extraño o inusual o prometedor que posee cierta persona, material o situación dentro del aula						
Siente una especie de vacío, de necesidad de completar lo incompleto, y darle sentido las cosas						

LA MEMORIA	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Retiene datos y elementos y los conserva						
Disposición de palabras y datos y los relaciona						
Son bastante observadores, retienen y toman conciencia con facilidad lo que ven y oyen						

LA MOTIVACIÓN	Si		No		TOTAL	
	n	%	n	%	n	%
Sienten su libertad, con una seguridad absoluta; pueden expresarse y seguir creando						
Poseen un alto grado de energía						
Tienen grandes inquietudes y deseos por aprender, sienten curiosidad por todo lo que les rodea						
Desde muy temprana edad se aficianan por aprender y descubrir nuevas cosas						
Plantean muchas interrogantes sobre lo que no sabe o conoce						



ANEXO N° 03

**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
SECCIÓN DE POSTGRADO
GUÍA DE ENTREVISTA (DOCENTES)**



APELLIDOS Y NOMBRES DEL ENTREVISTADO:.....
GRADO ACADÉMICO:.....
TÍTULO PROFESIONAL:.....
SEGUNDA ESPECIALIDAD:.....
LUGAR Y FECHA:.....
APELLIDOS Y NOMBRE DEL ENTREVISTADOR.....

CÓDIGO A: Desarrollo del Pensamiento Creativo

1. ¿Cómo ejecuta su trabajo? ¿En qué modifica la acción educativa?
.....
.....
.....

2. ¿Cuáles son las mayores satisfacciones que más experimenta en el trabajo con sus niños?
.....
.....
.....

3. ¿Los docentes desarrollan el talento creativo en sus niños en las diferentes áreas?
.....
.....

4. ¿Su aula cuenta con espacios amplios donde puedan expresarse, trabajar en equipo, comentar ideas y crear?

5. ¿Reconoce los esfuerzos creadores del niño y refuerza su capacidad creadora?

6. ¿Estimula las contribuciones de grupo a la capacidad creadora individual?

7. ¿Han desarrollado programas para incentivar las habilidades creativas?

8. ¿Qué hace usted cuando los estudiantes incumplen las reglas en clase?

CÓDIGO B: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

9. ¿Qué opinión le merecen las estrategias didácticas?

10. ¿Ha escuchado hablar sobre la **Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono**?

11. ¿Qué opinión le merece la Teoría **de la Creatividad del Espiral Creativo de Joy Guilford**?

12. ¿Qué opinión le merece **La Teoría Sistémica de Ludwig Von Bertalanffy**?
