



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**



**Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TESIS

Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de 1° grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133. Lambayeque, 2018.

Tesis presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva.

PRESENTADA POR:

AUTORA

Isla Valiente Madyleine Marlin

ASESORA

Altamirano Delgado Laura Isabel

**LAMBAYEQUE, PERU
2019**

Estrategias cognitivas para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de 1º grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133. Lambayeque, 2018.

PRESENTADA POR:

Isla Valiente Madyleine Marlin
AUTORA

Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel
ASESORA

Presentada a la Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la FACHSE de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo para optar el Grado de MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA.

APROBADA POR:

Dr. Bances Acosta Manuel
PRESIDENTE DEL JURADO

MSc. Rios Rodriguez Martha
SECRETARIA DEL JURADO

MSc. Alvarado Monteza. Daniel Edgar
VOCAL DEL JURADO

Lambayeque – 2019

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida, por ser el inspirador y darme fuerza para cumplir todos mis anhelos.

A mi familia quienes con su amor, sacrificio me impulsan a seguir superándome, brindándome su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

A mi querida familia, quienes aún en situaciones difíciles siempre confían y creen en mí y en mis expectativas apoyándome a lo largo de mis estudios profesionales.

A mis maestros por haber compartido sus conocimientos, encaminándonos por el camino correcto, para lograr mis metas.

INDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
INTRODUCCION	8
CAPITULO I	11
ANALISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	11
1.1. Ubicación contextual institucional.....	11
1.2. Surgimiento del problema	18
1.3. Manifestaciones y características del problema	29
1.4. Metodología.....	30
CAPITULO II	34
MARCO TEORICO.....	34
2.1. Antecedentes	34
2.2. Base teórica	41
2.3. Base conceptual.....	67
CAPITULO III	69
RESULTADOS DE LA INVESTIGACION.....	69
3.1. Análisis y discusión de los resultados de los instrumentos utilizados .	69
3.2. Propuesta y Modelo Teórico.....	82
CONCLUSIONES.....	88
RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	91
ANEXO.....	94

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: “Estrategias Cognitivas Para mejorar la creatividad de los estudiantes”, consistió en elaborar y proponer estrategias cognitivas, las mismas que permitirán el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado de educación primaria, de la I.E N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí-Lambayeque.

El aporte investigativo, radica en el modelo teórico de la propuesta y la propuesta en sí: Propuesta de “Estrategias Cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes”; la misma que está sustentada en la teoría de Edward de Bono.

El problema de investigación que se aborda en este trabajo, está centrado en que los alumnos del Primer Grado de Educación Primaria N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque, se observa que carecen de un adecuado nivel de desarrollo de pensamiento creativo se evidencia : Dificultad de expresión propia y libertad de ideas, ausencia de curiosidad intelectual; recreación negativa y falta de asombro ante situaciones nuevas generando: Falta de originalidad, displicencia por lo novedoso, ausencia de iniciativa, indiferencia ante los obstáculos convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad repetitiva, memorística y monótona.

El objetivo fundamental del presente trabajo de investigación está orientado a diseñar estrategias cognitivas sustentadas en la Teoría de Edward de Bono para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque.

La propuesta, está diseñada en tres talleres, la misma que permitirá en los estudiantes mejorar significativamente el desarrollo de la creatividad, dando énfasis a la expresión creativa, expresión musical, creación de pintura, drama creativo y expresión corporal, como también mejorar la socialización y el rendimiento académico.

Palabras clave: Estrategias cognitivas, creatividad

ABSTRACT

The present research work called "Cognitive Strategies To improve student creativity", consisted in elaborating and proposing cognitive strategies, which will allow the development of the creativity of the students of the first grade of primary education, of the IE N ° 10133 "Santa Rosa de Lima", Mochumí-Lambayeque.

The research contribution lies in the theoretical model of the proposal and the proposal itself: Proposal of "Cognitive Strategies to improve student creativity"; the same one that is based on the theory of Edward de Bono.

The research problem that is addressed in this work, is focused on the students of the First Degree of Primary Education No. 10133 "Santa Rosa de Lima", Mochumí- Lambayeque, it is observed that lack of an appropriate level of development of creative thinking is evident: Difficulty of self-expression and freedom of ideas, absence of intellectual curiosity; negative recreation and lack of astonishment in new situations generating: Lack of originality, disdain for novelty, lack of initiative, indifference to obstacles turning the learning process into a repetitive, rote and monotonous activity.

The fundamental objective of this research work is oriented to design cognitive strategies based on the Theory of Edward de Bono to improve creative thinking in first grade students of the I.E. N ° 10133 "Santa Rosa de Lima", Mochumí-Lambayeque.

The proposal is designed in three workshops, which will allow students to significantly improve the development of creativity, emphasizing creative expression, musical expression, painting creation, creative drama and body expression, as well as improving socialization and academic performance.

Keywords: Cognitive strategies, creativity.

INTRODUCCION

La creatividad es la capacidad de crear, tener pensamientos originales, constructivos, creativos o divergentes, es uno de los elementos que se valoran mucho en la actualidad, por ello los especialistas apuntan que es una actitud que se debe promover y potenciar desde la infancia y a través de la imaginación.

Para potenciar y promover la creatividad infantil los padres y los docentes tenemos muchos medios a nuestro abasto, facilitarles juguetes de construcción, juguetes musicales, actividades artísticas como la pintura, contar cuentos infantiles o historias imaginarias, juegos en los que los niños deban adoptar el papel de otros personajes, la verdad es que las posibilidades para promocionar la creatividad son muchísimas. Lamentablemente, en ocasiones los adultos tienden a reprimir sin darse cuenta la creatividad de los niños, dando paso a nuevos problemas.

Durante el desarrollo de las actividades académicas en niños de 1° grado de primaria de la I.E N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque, se observa en los niños problemas de pensamiento Creativo, hecho que se manifiesta en: la escasa participación y expresión de ideas, ausencia de curiosidad y descubrimiento intelectual y recreación pasiva; convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad aburrida y memorística.

Esta problemática podría ser producto de la apatía de los docentes y la resistencia al cambio, por ello los estudiantes se acostumbran a aprender memorísticamente y por repetición, y no son partícipes de la construcción de su conocimiento, y tampoco se despierta el interés por la investigación. es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial innovador e integral, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los estudiantes para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo.

Por lo expuesto anteriormente el **problema** de investigación queda definido de la siguiente manera: en los alumnos del Primer Grado de Educación Primaria de N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque, se observa que carecen de un adecuado nivel de desarrollo de pensamiento creativo se evidencia : Dificultad de expresión propia y libertad de ideas, ausencia de curiosidad intelectual; recreación negativa y falta de asombro ante situaciones nuevas generando: Falta de originalidad, displicencia por lo novedoso, ausencia de iniciativa, indiferencia ante los obstáculos convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad repetitiva, memorística y monótona.

Por consiguiente, se precisa como **objeto de estudio** el proceso docente-educativo de la creatividad de los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque.

De donde se desprende que el **campo de acción** es: Estrategias cognitivas basadas en la Teoría de Edward de Bono, para mejorar la creatividad de los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque.

El **objetivo general** consiste en diseñar estrategias cognitivas sustentadas en la Teoría de Edward de Bono para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque.

En igual sentido, se delimitan **objetivos específicos**:

- ❖ Conocer las características del pensamiento creativo de los niños y niñas del 1°grado de primaria de la I.E N° 10133, “Santa Rosa de Lima”, Mochumí-Lambayeque.
- ❖ Fundamentar teóricamente las estrategias cognitivas.
- ❖ Elaborar las estrategias cognitivas para los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí-Lambayeque.

El carácter científico de la investigación está presente en la **hipótesis**, la cual se describe de la siguiente manera: “Si se diseñan Estrategias Cognitivas basadas en la Teoría de Edward de Bono, entonces se mejorará la creatividad de los estudiantes 1°grado de primaria de la I.E N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí- Lambayeque.

Entre los métodos más utilizados en la investigación destacan: el hipotético – deductivo, utilizado en su carácter integracional y dialectico de la inducción – deducción , Análisis y síntesis; para analizar los datos obtenidos en la recolección; análisis histórico; que permite estudiar la evolución histórica tendencial del problema en los distintos contextos lo que nos condujo a su planteamiento y enunciado; la abstracción, para la comprensión del objeto; inductivo; es un procedimiento mediante el cual, de hechos singulares, se pasa a proposiciones generales; y deductivo, es un procedimiento que se apoya en las aseveraciones y generalizaciones, a partir de las cuales se realizan demostraciones o inferencias particulares.

El presente trabajo de Investigación se encuentra organizado en tres capítulos:

El I Capítulo presenta el análisis del objeto de estudio, a partir de la ubicación geográfica de la institución, un estudio y una caracterización de ¿cómo surge? y ¿cómo se manifiesta? el problema. Además, se precisa la metodología seguida para llevar a cabo la investigación.

El II Capítulo contiene el sustento teórico, el mismo que permite la comprensión del problema en estudio y nos da los elementos necesarios para el planteamiento de estrategias cognitivas.

El III Capítulo presenta el análisis y discusión de los resultados obtenidos mediante una encuesta, las mismas que se presentan en cuadros estadísticos debidamente interpretados, permitiendo plantear estrategias cognitivas cuya finalidad es mejorar la creatividad de los estudiantes.

Finalmente, se presentan las conclusiones a que se arriban y las recomendaciones para la aplicabilidad de la propuesta.

CAPITULO I

ANALISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación contextual institucional

Contexto del Objeto de estudio

Para poder entender el objeto de estudio es necesario conocer las características del contexto en que se ubica la I.E.P.M.N°10133 “Santa Rosa de Lima” del Distrito de Mochumí, esto debido a que el medio condiciona las características de los seres humanos y de las propuestas que plantea.

1.1.1. Localización

Ubicación

La presente investigación se ubica en el departamento de Lambayeque, provincia de Lambayeque, distrito de Mochumí, en la I.E.P.M N°10133 “Santa Rosa de Lima” este distrito está ubicado a 29 y 18 kilómetros al norte de las ciudades de Chiclayo y Lambayeque respectivamente. Está situado en la parte intermedia de la provincia de Lambayeque, al centro de la región Chala.

De acuerdo a la Carta nacional el Distrito se encuentra a 6°32'39" latitud Sur y 79°51'51" longitud Oeste.

El distrito de Mochumí tiene una extensión territorial de 103.70 kilómetros cuadrados, 1.11% del territorio de la Provincia de Lambayeque. Tiene una población total de 19 169 habitantes, con una densidad poblacional de 185 habitantes por kilómetro cuadrado, de los cuales el 38.6% corresponde a la zona urbana y el 61.4% a la zona rural. (Wikipedia, 2018)

Limites

Por el Norte: Con el Distrito de Túcume. Por el Sur: Con el Distrito de Lambayeque y el distrito de Pueblo Nuevo (Ferreñafe). Por el Este: Con

los distritos de Pítipo y Ferreñafe y por el Oeste: Con el Distrito de Mórrope (Wikipedia, 2018)

Recursos Naturales

Existe una vegetación variada tenemos:

a) Flora

- **Montes ribereños:** Carrizo, caña brava, pájaro bobo, molle, hierba santa, junco, sauce, etc. Entre Los cultivables tenemos arroz, camote, frejol, etc.
- **Vegetación de zonas áridas:** Algarrobos.
- **Vegetación en zonas húmedas:** Se presenta en las zonas donde fluyen aguas subterráneas que favorecen el crecimiento de totora, cola de caballo, campanilla, llantén, etc. (Wikipedia, 2018).

1.1.2. Breve historia

Según el sitio de Wikipedia (Wikipedia, 2019), Mochumí, primer distrito de la provincia de Lambayeque, apareció originalmente como poblado en *Xlaccapac*, cuyas ruinas se encuentran en el actual Mochumí Viejo y abarcaba los terrenos que actualmente comprende la extensión del distrito.

Fue habitado por pobladores mochicas quienes lo denominaron **Moccyumi** o **Mocciumí**. Las continuas inundaciones que sufría este poblado por el desborde de las acequias que lo rodeaban, motivó que los pobladores emigraran hacia el oeste posesionándose en el lugar denominado **La Piedra**, ubicación que ocupan hasta la actualidad. Probablemente en 1500 ya los habitantes se habían trasladado a este lugar.

En 1567 las reducciones toledanas establecieron las poblaciones de Mochumí y Túcume uniéndolas bajo el mando de un sólo cacique. Es en el transcurso de estos años que el 8 de diciembre, en ceremonia litúrgica se bendice la pila bautismal, la iglesia y el convento, fundando el nuevo pueblo con el nombre de *Poblado de Nuestra Señora de la Pura y Limpia*

Concepción de Mochumí, ya que fue dedicado a la protección de la Virgen María cuya imagen fue donada por el Rey de España Felipe II, caracterizado por impulsar y defender el catolicismo. Después de la victoriosa batalla de Junín, Mochumí es elevado a la categoría de distrito por un decreto dictatorial de don Simón Bolívar el 26 de octubre de 1824, por lo que a partir de esa fecha se le denomina **distrito de Mochumí** y es reconocido legalmente según dispositivo legal N° 1230, del 3 de mayo del año 1955.

El distrito de Mochumi tiene:

- **Caseríos:** Carrizo, Collique, Cruce Sandoval, El Cerezo, El Salitral, Fundo Burga, Huaca de Toro, Huaca de Toro Mariposo, Huaca Quemada, La Capilla, La Pava, La Piedra, Los Coronados, Maravillas, Muy Finca rama Carrizo, Muy Finca rama Díaz, Muy Finca rama Díaz brazo A, Muy Finca sector Cassinelli, Nuevo San Isidro, Palo Parado, Paredones, Pueblo Nuevo, Punto Cuatro, Punto Uno, San Carlos, San Roque, Solecape, Tepo, Valle Nuevo.
- **Población dispersa:** Choloque, El Palmo, Huaca Baldera, La Calzada, Los Peches, Muy Finca rana Limón, San Antonio, San Sebastián, Sialupe Baca.
- **Unidad agropecuaria:** Chalupito, Ciruelito, Fernández, La balsa, Monsalve, Palo gacho.

1.1.3. La Educación

En la actualidad según la información del Ministerio de Educación (MINEDU, 2018), en el Distrito de Mochumí al año 2018, Provincia de Lambayeque existen un total de 74 Instituciones Educativas (Tabla 1), 72 de ellas a nivel de Educación Básica Regular., divididos en 39 de nivel inicial, 23 del nivel primario y 10 del nivel secundario. Siendo 62 de Gestión Pública y 10 de gestión privada evidenciando existen más instituciones públicas que privadas.

Tabla 1

MOCHUMÍ: NÚMERO DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y PROGRAMAS DEL SISTEMA EDUCATIVO POR TIPO DE GESTIÓN Y ÁREA GEOGRÁFICA, SEGÚN ETAPA, MODALIDAD Y NIVEL EDUCATIVO, 2018

Etapa, modalidad y nivel educativo	Total	Gestión		Área		Pública		Privada	
		Pública	Privada	Urbana	Rural	Urbana	Rural	Urbana	Rural
Total	74	64	10	32	42	22	42	10	0
Básica Regular	72	62	10	30	42	20	42	10	0
Inicial	39	34	5	15	24	10	24	5	0
Primaria	23	20	3	10	13	7	13	3	0
Secundaria	10	8	2	5	5	3	5	2	0
Básica Alternativa	1	1	0	1	0	1	0	0	0
Básica Especial	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Técnico-Productiva	1	1	0	1	0	1	0	0	0
Superior No Universita	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pedagógica	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tecnológica	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Artística	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: MINISTERIO DE EDUCACIÓN - Padrón de Instituciones Educativas

Estas instituciones (en la EBR) atienden a un total de 5257 estudiantes, (Tabla 2) que constituyen la población estudiantil del Distrito de Mochumí en el año 2018, distribuidos en 3503 de la zona urbana y 1754 de la zona rural. Esto quiere decir que la mayor población escolar proviene del sector urbano. Igualmente 4749 son alumnos de instituciones de gestión pública y 508 de instituciones de gestión privada.

Este dato permite señalar que existe un mayor número de instituciones públicas, posiblemente esto se deba a que el área e infraestructura de los colegios estatales es mayor a la de los colegios particulares y permita contar con un mayor número de estudiantes.

Tabla 2

MOCHUMÍ: MATRÍCULA EN EL SISTEMA EDUCATIVO POR TIPO DE GESTIÓN Y ÁREA GEOGRÁFICA, SEGÚN ETAPA, MODALIDAD Y NIVEL EDUCATIVO, 2018

Etapa, modalidad y nivel educativo	Total	Gestión		Área		Sexo		Pública		Privada	
		Pública	Privada	Urbana	Rural	Masculino	Femenino	Urbana	Rural	Urbana	Rural
Total	5,355	4,847	508	3,601	1,754	2,776	2,579	3,093	1,754	508	0
Básica Regular	5,257	4,749	508	3,503	1,754	2,741	2,516	2,995	1,754	508	0
Inicial	1,185	977	208	624	561	608	577	416	561	208	0
Primaria	2,543	2,389	154	1,688	855	1,288	1,255	1,534	855	154	0
Secundaria	1,529	1,383	146	1,191	338	845	684	1,045	338	146	0
Básica Alternativa	63	63	0	63	0	35	28	63	0	0	0
Básica Especial	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Técnico-Productiva	35	35	0	35	0	0	35	35	0	0	0
Superior No Universitaria	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pedagógica	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tecnológica	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Artística	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Fuente: MINISTERIO DE EDUCACIÓN – Censo Escolar

En relación a los maestros responsables de conducir la educación de los alumnos del distrito de Mochumí, se encuentra un total de 322 profesores (Tabla 3), laborando en la educación básica regular, aquí están incluidos

(como dice la fuente del MINEDU) los que hacen labor docente, directiva y de aula.

Los maestros principalmente se concentran en la zona urbana, en la Educación Básica Regular se encuentra 208 en relación a los 114 profesores que laboran en la zona rural. Igualmente 261 en el sector público y 61 en el sector privado. Como se observa la mayor cantidad de docentes se concentran en el ámbito público.

Tabla 3

MOCHUMÍ: NÚMERO DE DOCENTES EN EL SISTEMA EDUCATIVO POR TIPO DE GESTIÓN Y ÁREA GEOGRÁFICA, SEGÚN ETAPA, MODALIDAD Y NIVEL EDUCATIVO, 2018

Etapa, modalidad y nivel educativo	Total	Gestión		Área		Pública		Privada	
		Pública	Privada	Urbana	Rural	Urbana	Rural	Urbana	Rural
Total	327	266	61	213	114	152	114	61	0
Básica Regular	322	261	61	208	114	147	114	61	0
Inicial 1/	58	42	16	35	23	19	23	16	0
Primaria	140	123	17	88	52	71	52	17	0
Secundaria	124	96	28	85	39	57	39	28	0
Básica Alternativa	3	3	0	3	0	3	0	0	0
Básica Especial	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Técnico-Productiva	2	2	0	2	0	2	0	0	0
Superior No Universitaria	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pedagógica	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tecnológica	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Artística	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Nota: Corresponde a la suma del número de personas que desempeñan labor docente, directiva o en el aula, en cada institución educativa, sin diferenciar si la jornada es de tiempo completo o parcial.

1/ Excluye promotoras educativas comunitarias a cargo de programas no escolarizados

Fuente: MINISTERIO DE EDUCACIÓN - Censo Escolar.

1.1.4. La Institución Educativa N°10133 Santa Rosa de Lima

Rasgos históricos

Esta I.E. inicia su funcionamiento por los años 1920, en casas particulares ofrecidas voluntariamente por ciudadanos y ciudadanas mochumanas, como escuela fiscal No 2110. Por los años 1954 se le denominaba Escuela Primaria de Mujeres No 234 siendo dirigida en ese entonces por la Señora Julia E. Vallejos Rivadeneira. (O. Zunini, 2018)

En el año de 1971 con la R.M. No 1108 del 31 de marzo, cambia de denominación a Escuela Primaria Mixta de Menores N° 10133, posteriormente se le adhiere el nombre de “Santa Rosa de Lima “en homenaje a Isabel Flores de Oliva, la santa limeña cuya imagen fue donada a la I.E. (O. Zunini, 2018)

Atiende actualmente una población de 350 alumnos distribuidas en 13 secciones 12 del 1º al 6º grado de Primaria y este año el 2012 recibió la ampliación al nivel inicial con dos aulas de 4 y 5 años. (O. Zunini, 2018)

El local institucional es tan antiguo casi como su funcionamiento, aunque en la actualidad ha sido modernizado en 75% gracias a gestiones realizadas por casi una década, pero no está librada de sufrir constantes inundaciones como consecuencia de fenómenos naturales, por estar ubicada en la zona más inundable de la ciudad de Mochumí. (O. Zunini, 2018)

Algunos directores que han tenido a su cargo en diversas épocas la administración de esta I.E. son: Julia E. Vallejos Rivadeneira, Luzmila Sialer Saavedra, Guillermo Taboada Vera, Elva Rosa Chapoñán Carranza y desde el año 1999 hasta 2013, por el Lic. Manuel Salomón Suárez Hernández. Hoy bajo la dirección del profesor Armando Wilson Baldera Moran, se proyecta como una escuela integra desarrolladora, comprometida con los objetivos de la educación peruana de brindar servicios de calidad en favor de la niñez mochumana. (O. Zunini, 2018)

Visión

Ser reconocidos al 2022 como una Institución líder en la formación integral de estudiantes en los niveles inicial y primaria formando estudiantes competitivos, críticos, responsables en el cuidado y conservación del medio ambiente y sociedad e innovadores de acuerdo a los avances científicos y tecnológicos del mundo globalizado. (O. Zunini, 2018)

Misión

Mejorar fundamentalmente la calidad educativa para el cambio integral de los estudiantes comprendidos entre seis a catorce años de edad.

Desarrollar una educación sustentada en valores, promoviendo el trabajo en equipo que priorice elevar la autoestima, la comunicación asertiva, actuando con autonomía, ética y moral.

Mejorar el trabajo técnico-pedagógico de los docentes formulando un nuevo currículo, diversificado y flexible, para contar con alumnos críticos y analíticos. Promoviendo la formación integral de los educandos, que favorezca su autorrealización tanto en su dimensión personal, familiar y social, preparándolos para la vida y el trabajo. (O. Zunini, 2018)

1.2. Surgimiento del problema

Durante el desarrollo de las actividades académicas en niños de 1° grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133 “Santa Rosa de Lima”, Mochumí.

En la I.E se observa en los niños problemas de pensamiento Creativo, hecho que se manifiesta en:

Dificultad de expresión propia y libertad de ideas, ausencia de curiosidad intelectual; recreación negativa y falta de asombro ante situaciones nuevas convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad repetitiva, memorística y monótona, esto es corroborado a través de conversaciones con los estudiantes.

Esta problemática podría ser producto de la apatía de los docentes y la resistencia al cambio, por ello los estudiantes se acostumbran a aprender memorísticamente y por repetición, y no son participes de la construcción de su conocimiento, y tampoco se despierta el interés por la investigación. Es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial innovador e integral, y esta no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los estudiantes para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo.

En tal sentido, el docente creativo debe poseer características en las tres dimensiones presentes en la educación: ser, saber y hacer. Por consiguiente las actitudes flexibles, el dominio de los contenidos y la adaptación a los estudiantes, así como la habilidad didáctica. De tal manera que, el docente innovador y creativo posee una disposición flexible hacia sus estudiantes, las decisiones y los acontecimientos; Se debe asumir que el proceso de enseñanza y aprendizaje está siempre relacionado con la motivación, la creatividad, el interés, la participación en la comunidad y las estrategias que el docente aplica en clase. De cierto modo se trata de enseñar a aprender, a ser, a hacer y a convivir en la sociedad que nos rodea

Es necesario tener una visión de la realidad problemática referente al desarrollo del pensamiento creativo desde la escuela, para esto se hace una breve revisión de algunos sistemas educativos influyentes o potencialmente influyentes en nuestra educación.

Por lo tanto, centramos nuestro interés en esta línea, para lo cual definimos como **objeto de estudio** el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del primer grado de primaria de la IEPM N°10133 “Santa Rosa de Lima” del Distrito de Mochumí, teniendo como **campo de acción** el desarrollo del pensamiento creativo.

1.2.1. Evolución histórico tendencial del Objeto de Estudio

Era primitiva

En esta era se utilizaba el Tótem y el chamán, el primero era un animal que protegía la tribu y el segundo era un sacerdote que a su vez poseía dotes de artista, creando pinturas y haciendo rituales que buscaban la curación colectiva, aquí aparecen las máscaras, la danza y la actuación. La estética no era tan importante en las obras como su labor social y curativa. (Martinez, 2012)

Cuando aparece la escritura, se desarrollan nuevas formas de creatividad, literatura, filosofía y otras ciencias, luego parecerían las matemáticas y la lógica que llevaron a los grandes avances científicos. (Martinez, 2012)

Edad media

Se vivió bajo la influencia de los alquimistas, antecesores de la química, pero fue en la época renacentista donde se combina la ciencia con el arte y fue Leonardo Da Vinci el máximo exponente de la combinación entre un científico y un artista. Nace en la ciudad de Florencia en 1452 y desde niño mostró gran curiosidad por todo tipo de conocimiento, artes ciencia y la observación de la naturaleza Da Vinci fue entre otras cosas: Anatomista, científico, pintor, escultor, músico fabricante de instrumentos, botánico y diseñador de armas de guerra. (Martinez, 2012)

Siglo XX

Llega el surrealismo, o el arte inconsciente, es ahí cuando aparecen grandes artistas como Dalí, Miro, Picasso, grandes científicos como Albert Einstein, psicólogos como Sigmund Freud. Mostrando el lado interior del hombre. Definitivamente la creatividad es la rama de la psicología moderna de más auge en la actualidad, existen cuatro aspectos fundamentales en el estudio de la misma: las personas, los procesos, los productos y los ambientes creativos.

Diversos especialistas se dedican al estudio de la creatividad en la actualidad, la psicología ha invadido otras áreas como la administración y el mercadeo, en un futuro cercano no dudo que la creatividad será un tema normal de enseñanza en las universidades y colegios. (Martinez, 2012)

Actualidad

Hablar de creatividad en la actualidad es tocar un tema muy polémico, debido fundamentalmente a las diversas tendencias y posiciones, desde las que se enfoca, pero pese a ello también al hablar de creatividad y educación en las puertas del siglo XXI es integrar en una frase la esencia de este momento crucial de la humanidad. Pudiendo considerarse, inclusive, como esencia misma y característica de todo el proceso histórico-social y cultural de la humanidad en su conjunto. (Martinez, 2012)

Según Fernández (2000), esta aseveración se sustenta desde la misma manifestación expresiva del hombre prehistórico, a través de los pictogramas o pinturas rupestres, como un medio de preservación de su endocultura o "Tesoro cultural", del cual ya habían sido aparentemente conscientes (pp. 20-25). Sustentándose de igual forma en los hechos que demuestran la invención de las primeras herramientas armas y utensilios, como una manifestación de su necesidad de sobrevivencia en el medio; así como en la creación del idioma y el lenguaje como forma de comunicación, cuya aparición marca un hito histórico-social, fundamental y decisivo del hombre en su dimensión creativa, pues es en esta fase donde el hombre puede desarrollar la actividad-comunicación para la creación e invención de nuevas formas de manifestación de su realidad, transformándola y transformándose él con ella, lo que ha acontecido, inclusive, en plena Edad Media o edad del oscurantismo, en donde pese a las restricciones de carácter místico - religioso y la excesiva normatividad y dogmatismo, el hombre siempre trataba de lograr la libre expresión de sus ideas, encontrando siempre caminos y salidas innovadoras y originales a su esencia expresiva y creativa, aún a costa de su propia vida. (Martinez, 2012)

Para Berriozabal (2004), a las puertas del siglo XX, el Marqués de Casajara, Juan Manuel de Berriozabal, concebía la creatividad como una forma de manifestación del talento definiéndolo como "la capacidad superior del ser humano que puede ser comprendido como

entendimiento aventajado", denotando en su definición el carácter cognitivo e intelectual que le atribuía a este fenómeno; además, en su obra realiza una demostración lógica siguiendo el método de la " Duda Metódica " de Descartes, para demostrar que el talento proviene de una conciencia superior que es Dios. Esto pone en evidencia la corriente idealista desde una óptica cartesiana, la que pese al enfoque racional que la caracterizaba, poseía una elevada dosis de subjetividad en sus postulados. Sin embargo, en esta misma época ya se concebía de forma clara e inequívoca el método científico, y aun cuando ya existía el primer laboratorio de psicología creado en Leipzig no existieron investigaciones de carácter científico vinculadas directamente a la creatividad. Esto puede deberse a que, en esta fase del estudio de la psicología, tal como lo manifiestan González (1995, p. 77) se basó exclusivamente en estudios de procesos psico-fisiológicos elementales. (Martínez, 2012)

Como detalla Fernández (2000), la verdadera dimensión de la relevancia de la creatividad, recién se ha manifestado con carácter científico en el presente siglo, de acuerdo con Puccio (1982), fundamentalmente en la segunda mitad, a partir del año 1950, cuando históricamente Guilford, J., en su discurso pronunciado en la Asociación Americana de Psicología, destaca la importancia de considerar la creatividad como una categoría dentro de los estudios e investigaciones de la ciencia psicológica. A partir de entonces, es que se han venido desarrollando numerosas investigaciones, en su generalidad de carácter científico, por muchos investigadores en distintas corrientes y enfoques; como precisa Solar (1998, p. 39), producto de ello es que a continuación se presentan algunas teorías acerca de la naturaleza de la creatividad basadas en el trabajo bibliográfico realizado por Solar, M.I. (Martínez, 2012)

Creatividad en el sistema educativo venezolano

La creatividad en Venezuela tiene su origen como innovación educativa promovida por el gobierno a partir de 1979 y basada en las ideas del Dr. Luís Alberto Machado; para ello fue creado un ministerio sin cartera denominado el Ministerio de la Inteligencia. Este despacho organizó una

serie de programas que se incorporaron a la estructura curricular de la educación venezolana. La educación venezolana logró contar con la presencia de pensadores de calidad internacional en el desarrollo de la inteligencia, entre los cuales se pueden mencionar a: Edward De Bono, Robert Sternberg y Feurstein, al mismo tiempo se organizaron equipos con educadores venezolanos: Natalio Domínguez, Beatriz Manrique, Margarita de Sánchez, Carlos Ruiz Bolívar, David Vivas, entre otros. (Gómez Rodríguez, 2010)

Para este momento histórico se vivió en el país una euforia con las posibilidades de desarrollo del pensamiento. Esta motivación generó varios programas que fueron ejecutados en diferentes regiones del país: "Aprender a pensar", basado en las ideas de De Bono, el cual tenía cobertura nacional (los niños de 4º a 6º grado de la escuela básica aprendieron las herramientas del pensamiento formuladas en la extensa bibliografía de De Bono en su enfoque del pensamiento lateral); el Proyecto Inteligencia de la Universidad de Stanford; el proyecto Enriquecimiento Instrumental, orientado por Feuerstein; Estimulación Temprana de Beatriz Manrique; Creática de Domínguez; Operaciones del Pensamiento para Niños de Primer Grado, basado en las ideas de Louis Rath y desarrollado como proyecto de investigación en seis escuelas por David Vivas. (Gómez Rodríguez, 2010)

Estos programas fueron evaluados y los resultados se consideraron promisorios. Entre sus logros se puede contar el entrenamiento de miles de maestros, la elaboración de material didáctico para los educandos, la generación de un nutrido grupo de investigadores que han permanecido trabajando en las ideas iniciales e incorporando todo un repertorio de nuevas tendencias en el desarrollo de la inteligencia, el talento y la creatividad, la promoción del desarrollo de la inteligencia y la creatividad a escala internacional. (Gómez Rodríguez, 2010)

Venezuela, a partir de 1979, se convirtió en la sede experimental del desarrollo del pensamiento y la creatividad. Esta se puede considerar como una primera etapa fructífera y luminosa liderada por Luis Alberto Machado (Ministro de la Inteligencia); Margarita de Sánchez (directora de los Proyectos del Desarrollo de la Inteligencia en el Ministerio de

Educación) y Beatriz Manrique, directora del Programa de Estimulación Temprana. Los maestros analizaban y ponían en práctica las herramientas del pensamiento de De Bono. (Gómez Rodríguez, 2010)

Los estudiantes hacían demostraciones de cómo aplicar las técnicas aprendidas cada día en el salón de clase. El Ministerio de Educación preparó miles de docentes en herramientas y operaciones del pensamiento, el estímulo de la creatividad estaba a la orden del día; una parte del mundo académico señalaba las debilidades de los programas de la inteligencia: formación acelerada de los docentes para la utilización de estrategias para el desarrollo del pensamiento, falta de bases teóricas en los programas, muy poca investigación independiente sobre la efectividad de los proyectos y una relación muy débil con las escuelas de psicología y educación de las universidades. (Gómez Rodríguez, 2010)

La principal debilidad de los programas fue la de no generar mecanismos para la continuación y profundización de la innovación. Al producirse el cambio de administración del país en 1984, los programas pierden apoyo político e inevitablemente decaen en su aplicación masiva. Algunas experiencias sobreviven casi al margen de la política educativa del estado. El liderazgo de la innovación se va al exterior, como el caso de Margarita de Sánchez quien desde allí origina una gran productividad en el Tecnológico de Monterrey (México); la mayoría de los interesados se dedicaron a cultivar su interés por el desarrollo de la inteligencia y la creatividad en las universidades. (Gómez Rodríguez, 2010)

Tal como lo señalan Vivas, Hernández, Sarquis y otros (1990), la falta de continuidad administrativa de los proyectos no permite plantear conclusiones definitivas; sin embargo, la masificación de "Aprender a pensar" dejó algunas experiencias, entre ellas la concepción del maestro como un eje fundamental que necesita un entrenamiento profundo que lo haga a él mismo un ser creativo y capaz de promover el pensamiento divergente en sus alumnos. Posiblemente la realidad es que nuestro sistema de formación de docentes no logra todavía un maestro capacitado con el perfil para dirigir su propio aprendizaje, abierto al

cambio, solucionador de problemas en su escuela y comunidad, creativo y dotado de estrategias para la enseñanza afectiva, crítica y productiva. (Gómez Rodríguez, 2010).

Otro aspecto no menos impactante es la realidad de nuestras escuelas con fallas en su planta física y recursos materiales, con niños subalimentados, maestros desmotivados, comunidades no comprometidas con las metas educativas, carentes de un equipamiento mínimo para diseñar estrategias de enseñanza, sin equipo humano técnico para atender las dificultades de aprendizaje. La escuela de la disciplina aparente, del texto único, de la pregunta de respuestas esperadas, de la memorización, debe dar paso a una nueva escuela basada en la disciplina para crear, de fuentes de consulta variada, de motivaciones y estímulos encerrados en el diálogo auténtico, donde nadie educa a nadie sino que el educando y el educador entran en una relación de horizontalidad donde ambos se educan, en la que aceptar la pregunta es permitir la respuesta trabajada por cada uno, permitir la fantasía es facilitar el desarrollo de la imaginación, aplaudir la originalidad es evitar la formación de estereotipos. (Gómez Rodríguez, 2010)

Esta transformación necesita ser implantada de forma masiva, la resistencia al cambio de la escuela es un problema a escala mundial. Conociendo lo difícil que resulta el lograr cambios dentro de las instituciones escolares, se propone, como argumento fundamental, la necesidad de que la educación trabaje en función del desarrollo de las potencialidades creativas que tiene todo ser humano por cuanto las sociedades de los países latinoamericanos y del Caribe, hoy más que nunca necesitan estar a la vanguardia de sus propias soluciones y proyectar el futuro evitando estar a la cola de otros que tienen avances con ritmos diferentes. (Gómez Rodríguez, 2010)

La estrategia de intervención es muy importante, de allí que lo ideal sería que todas las actividades y asignaturas del currículum fuesen desarrolladas para el aprendizaje de la creatividad. Hacerlo así sería una tarea muy compleja; sin embargo, inicialmente podrá tratarse de implantar cursos sobre aprendizaje del pensamiento creativo, como una

asignatura de carácter específico hasta en tanto se lograra la formación de personal capacitado para enseñar la creatividad en todas las áreas curriculares en los institutos de formación docente. (Gómez Rodríguez, 2010)

Es importante señalar los intentos que se han hecho en nuestro país en el área de la educación no formal, se han implantado programas que representan opciones válidas para incentivar el desarrollo de la creatividad. Estos han adoptado diversas modalidades según los objetivos de las instituciones que los patrocinan; entre ellos tenemos: el Proyecto Familia, los programas difundidos por las fundaciones que trabajan para sembrar conciencia en el ciudadano por el rescate de los recursos naturales del ambiente, tales como Fudena, la Fundación Amazonas, las que promueven eventos para la investigación en diferentes áreas y niveles como ASOVAC con el Festival Juvenil de la Ciencia, o programas del CENAMEC con las Olimpiadas de Matemáticas y de Química. (Gómez Rodríguez, 2010)

De otro lado existe una nueva concepción del museo y de la exposición participativa que unifica el placer del hacer y descubrir con la adquisición de conocimientos, principios éstos que se han llevado a cabo, por ejemplo, en el Museo de los Niños de la ciudad de Caracas. Además, es conveniente mencionar: a) la utilización de recursos audiovisuales en la difusión de programas que tienen como objetivo fomentar el arraigo de la identidad nacional, tales como Dimensión, Expedición, Reseña, Viajando con Martín Polar, Mensajes del Banco Caracas; las campañas de formación ciudadana para la conservación del ambiente, usos y derechos establecidos en la Constitución Nacional, programas de alfabetización; b) las publicaciones infantiles en la formación de actitudes en función de la revalorización y difusión del lenguaje, el rescate de nuestro folclore y las diversas manifestaciones de nuestra cultura y su identificación a escala regional, tales como Ventana Mágica"; c) la reivindicación de los "cuenta cuentos" como narradores orales, gestadores de actividades que estimulan la creatividad; d) la educación para el arte, a través de cursos, talleres y eventos en las diferentes áreas: teatro, música, literatura y plástica, unificados por

organismos nacionales y latinoamericanos como el CLEA (Centro Latinoamericano de Educación para el Arte).

Creatividad en el sistema educativo peruano

En el Perú las variables educativas están en proceso de mejora, como toda obra y acción humana. Esta realidad se expresa en todos los agentes y procesos educativos. Así, la creatividad constituye aún una tarea por mejorar; efectivamente, los alumnos aún se encuentran en proceso de acercamiento al texto escrito, donde ya están los productos creativos de otros agentes generadores. Ahora, para que se dé la creatividad tendría que superarse cada uno de los elementos que concurren, como la a) fluidez, que indica la velocidad de generación de ideas, b) flexibilidad, que consiste en la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la meta, c) originalidad, que es la solución encontrada sea única a las que se ha encontrado, d) elaboración, que es el grado de desarrollo de las ideas productivas, e) título, que es la extensión y complejidad del vocabulario usado. Asimismo, las deficiencias que se encuentran del lado de los indicadores de sentimiento divergente, son:

- a) curiosidad, que es el motor para la producción y construcción del conocimiento.
- b) imaginación, que es la facultad de tener presente en la mente la imagen de algo ausente.
- c) complejidad, que implica un modo de construcción que aborda partes unificadas de casos.
- d) temas de riesgos.

En definitiva, estas características nunca estuvieron en un buen nivel, de allí que los problemas con que la educación formal lidia son las más básicas como lectura, escritura y otras. Aun cuando se enfatiza la importancia de los aprendizajes significativos, desde la experiencia del constructivismo, la realidad social erigida sobre el autoritarismo y la cultura de la copia han condicionado a que los alumnos no logren exitosamente organizar los conocimientos, assimilarlos y relacionarlos con los saberes que ellos poseen, porque lo que poseen no tiene

significancia informativa, siendo el conocimiento previo tenue, breve, poco disperso en las grandes áreas de la vida humana, por ello los conocimientos no logran encontrarse con los saberes previos de los alumnos, ciertamente no todo estímulo previo es aprovechable.

En el mismo sentido, la expresión gráfica no se logra encontrar con la intencionalidad del autor, lo que está asociada a una carencia de aprendizaje significativo con dificultad de expresar sus ideas, con poca retención de ideas, que lo único que evidencia es la falta de expresión creativa.

Por último, conocido es la falta de voluntad para la iniciativa por parte de los alumnos, prefiriendo el trabajo en grupo donde la responsabilidad se diluye. (Romero Iruri, 2011)

La creatividad en los alumnos del 1° grado de primaria de la I.E.P.M N°10133 “Santa Rosa de Lima”, Lambayeque.

Las características de la creatividad son de nivel bajo las mismas que se traducen en: Dificultades en la creatividad, ya que los niños no utilizan estrategias sistemáticas de aprendizaje, lo que les impide organizar los conocimientos, asimilarlos y relacionarlos con los saberes que ellos poseen, es decir, no logran aprender significativamente y se les hace difícil expresar sus ideas, relacionarlas con palabras nuevas, tienen poca retención de ideas, ausencia de una relación significativa entre sus dibujos con la descripción de los mismos, con las mismas que se caracterizan por tener una independencia e imaginación de nivel bajo, con una inclinación deficiente por la creatividad, y por el aprendizaje de cosas nuevas; asimismo existe una reducida preferencia por el trabajo independiente sin la ayuda de los demás, y la presencia de temor a enfrentarse con tareas nuevas; mejorable curiosidad, sentido del humor, y la tendencia a tener ideas nuevas.

1.3. Manifestaciones y características del problema

En el Distrito de Mochumí, Provincia de Lambayeque se encuentra la I.E.P.M N°10133 “Santa Rosa de Lima”, la misma que fue creada con R.M. N° 1108 del 31 de Marzo de 1971 se le cambia de denominación a I.E.N° 10133, adhiriéndole luego el nombre de “Santa Rosa de Lima” con el cual funciona hasta la actualidad.

Esta Institución por sus características se basa en los principios de la educación en donde el educando es el centro y agente principal del proceso educativo, dándole una gran importancia a la formación de valores ya sean éticos, sociales, religiosos que ayude a desarrollar una adecuada convivencia escolar, así como también promover aprendizaje de calidad y efectividad, que conduzca al desarrollo de habilidades de pensamiento y estimulación de la creatividad. Siendo la escuela el lugar idóneo para activar el potencial creativo de los estudiantes.

En la I.E. se viene observando que las docentes, en su mayoría no aplican programas ni metodologías que desarrollen el pensamiento creativo en los niños y niñas de 6 años de Educación primaria desde la perspectiva de la solución de problemas, los mismos que presentan dificultades para desarrollar su potencial creativo.

Frente a tales circunstancias, los docentes comprometidos con nuestra sociedad, debemos tomar conciencia de la importancia de nuestra labor docente y buscar mejorar los procesos educativos a fin de brindar nuevas y mejores oportunidades de aprendizaje significativo a nuestros alumnos. Debemos recordar que la creatividad es una actitud hacia la vida que debe ser promovida todo el tiempo en la escuela.

Sin embargo en los alumnos del 1° Grado de la I.E N°10133, se **observa que** carecen de un adecuado nivel de desarrollo de pensamiento creativo **se evidencia** : Dificultad de expresión propia y libertad de ideas, ausencia de curiosidad intelectual; recreación negativa y falta de asombro ante situaciones nuevas **Generando:** Falta de originalidad, displicencia por lo novedoso, ausencia de iniciativa, indiferencia ante los obstáculos convirtiendo el proceso de aprendizaje en una actividad repetitiva, memorística y monótona,

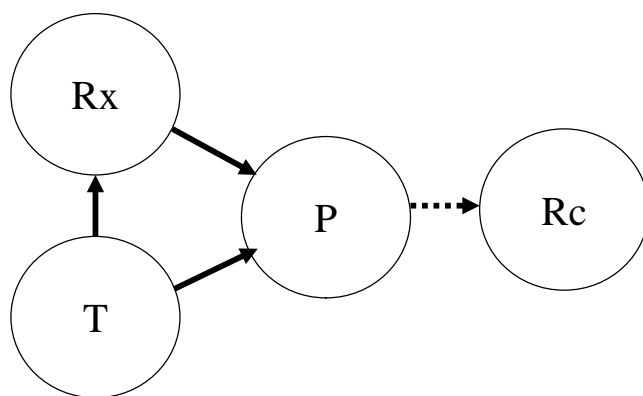
1.4. Metodología

1.4.1. Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación de una propuesta didáctica basada en la aplicación de un programa de estrategias cognitivas basadas en la teoría Edward de Bono para a mejorar el desarrollo del pensamiento creativo de la I.E.P.M N°10133 “Santa Rosa de Lima” es Descriptivo-Propositivo.

1.4.2. Diseño de investigación

Este trabajo corresponde a una investigación descriptivo – propositiva. Es descriptiva porque se dará a conocer un fenómeno de estudio, en este caso describir la problemática que presentan los alumnos en cuanto al desarrollo del pensamiento creativo; así mismo es propositiva porque al haber conocido la realidad anterior se hará una propuesta didáctica basada en la aplicación de un programa de estrategias cognitivas.



Leyenda

Rx: Diagnóstico de la realidad

T: Estudios teóricos

P: Propuesta pedagógica

Rc: Realidad cambiada

1.4.3. Población y muestra

La población muestral está constituida por 39 estudiantes del primer grado de Primaria de la IEPM N°10133“Santa Rosa de Lima” del Distrito de Mochumí, Lambayeque.

Los elementos de la población son de ambos sexos, masculino y femenino cuyas edades oscilan entre 06 a 07 años de edad, son estudiantes de la misma comunidad.

1.4.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos utilizadas en la presente investigación las dividimos en dos grandes grupos: las de gabinete y las de campo. Dentro de las técnicas de gabinete, se han empleado las fichas bibliográficas y las hemerográficas que han tenido por objetivo recopilar información para poder elaborar el marco teórico y los antecedentes de estudio; y en las técnicas de campo se ha empleado la encuesta, por medio del cual hemos recolectado datos para la fase diagnóstica que ha sido el punto de partida de nuestra investigación. El instrumento fue el cuestionario, se ha diseñado para el estudiante, para la recolección del diagnóstico situacional en base al análisis de las teorías y de la operacionalización de variables; tomando como base otros cuestionarios.

1.4.5. Método de investigación

Para la investigación a desarrollar se utilizaron los siguientes métodos:

Métodos Cuantitativos

Puesto que para probar la hipótesis es necesario trabajar con datos cuantitativos, es por eso el uso de la estadística descriptiva e inferencial.

Métodos teóricos:

- **Hipotético – deductivo:** Utilizado en su carácter integracional y dialectico de la inducción – deducción para proponer la hipótesis como consecuencia de las inferencias del conjunto de datos empíricos que constituyeron la investigación y a la vez para arribar a las conclusiones a partir de la posterior contrastación hecha de las mismas.
- **Análisis y síntesis:** analizar los datos obtenidos en la recolección así como las múltiples relaciones de los diferentes aportes teóricos que nos conllevaron a una síntesis de los mismos y de construcción de nuestro marco teórico y conceptual.
- **Análisis histórico:** Permite estudiar la evolución histórica tendencial del problema en los distintos contextos lo que nos condujo a su planteamiento y enunciado.
- **La abstracción.-** es un procedimiento importantísimo para la comprensión del objeto. Mediante ellas se destaca la propiedad o relación de las cosas y fenómenos, descubriendo el nexo esencial oculto e inaccesible al conocimiento empírico.
- **Inductivo.-** es un procedimiento mediante el cual, de hechos singulares, se pasa a proposiciones generales.
- **Deductivo.-** es un procedimiento que se apoya en las aseveraciones y generalizaciones, a partir de las cuales se realizan demostraciones o inferencias particulares.

1.4.6. Método de análisis de datos

El análisis de información se realizará utilizando el análisis cuantitativo mediante el trabajo estadístico a través del programa SPSS 24.

Así mismo se tendrá en cuenta cuadros estadísticos para exponer los datos que se obtuvieron al aplicar los instrumentos de recolección.

Medidas de tendencia central:

Son valores numéricos, estadígrafos que representan la tendencia de todo el conjunto de datos estadísticos. Esta medida se utilizó para obtener un número representativo del puntaje promedio para los instrumentos aplicados.

Media aritmética (\bar{X}):

Se emplea para obtener el promedio que resulta de la aplicación del pre test. Su fórmula es:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{n}$$

Donde:

\bar{X} = Media aritmética

$\sum f_i x_i$ = Sumatoria de los productos de las frecuencias por el valor de sus variables respectivas.

n = Muestra total

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Internacional

Michalko, M. (2002) En su libro titulado: Los secretos de los genios de la creatividad. España.

“habla sobre el papel que desempeña los docentes para estimular el pensamiento creativo. El papel del docente debe ser la de un facilitador. La habilidad de este facilitador debe empujar al grupo hacia el pensamiento productivo y creativo. La tarea esencial del facilitador es liberar el pensamiento creativo de los niños. Este se puede dar a través del intercambio de dibujos, gráficos, pinturas, objetos, entre otros”.
(Michalko, 2002)

Nuestra realidad educativa debe enfrentarse a una serie de problemáticas que tiene origen en el planteamiento de inadecuadas metodologías de los docentes en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje; existiendo dificultades de aprendizaje que tienen su base en una carencia o falta de empleo adecuado de las habilidades de pensamiento creativo y reflexivo, esto sumado a algunos maestros que no tienen conciencia de la creatividad que pueden poseer y de su puesta en práctica para el servicio de los alumnos. Ciertamente no se necesita de un salón de clases con un maestro especial para desarrollar la creatividad ya que ésta se encuentra presente en todas las asignaturas, siempre que los profesores aprovechen la oportunidad para introducirla.
(Michalko, 2002)

El tema de la creatividad como facultad humana es importante para la vida de las personas, más aún si se trata de los escolares, al respecto

Montañés, J. (2003) en el libro: “Aprender y jugar” considera:

(...) que el pensamiento creativo necesita de una instrucción adecuada que anime a los niños a mantenerlo y practicarlos. Para mejorar la creatividad de los niños es indispensable que los adultos,

particularmente los educandos, tengan una actitud creativa y acepten, estimulen y fomenten el pensamiento divergente, toleren las disidencias de sus alumnos, animen a los niños a confiar en su juicio, reconozcan que todas las personas son capaces de alguna forma de creatividad y generen en la familia o en el aula un clima adecuado, positivo, motivador, de seguridad psicológica y confianza en el éxito de sí mismo(...) (Montañés, 2003)

De acuerdo a lo antes planteado en la educación integral se busca desarrollar al máximo el factor creativo de las personas, cultivando la capacidad de asombro, la motivación de la curiosidad y la creación de nuevas ideas. Originalidad, fluidez, autoestima, iniciativa y determinación siendo necesario conceptualizar la creatividad, y el proceso creador, para ubicarla como un valor de la educación y una necesidad que cada docente debe conocer, asumiendo el reto de fomentar su desarrollo, no solo en los estudiantes sino también en sí mismo y su preparación en el ámbito profesional. El desarrollo de la creatividad no depende solo de la escuela, de la mano del docente; sin embargo, la existencia de otros factores debe generar un cambio de actitud en los docentes para desarrollar la creatividad, en el caso de la escuela solo se debe orientar al desarrollo de la cognición mediante las estrategias de estimulación del pensamiento creativo, las cuales puedan ser aplicadas a los estudiantes y así lograr un aprendizaje significativo en los mismos y la transformación para desarrollar sus habilidades y destrezas.

Moreira, M (2018) En su trabajo “Estrategias metodológicas en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Lengua y Literatura”.

El problema de la investigación se ubica en la Unidad Educativa “Chigue”, donde encontramos a los estudiantes del subnivel elemental, quienes por la poca creatividad producto de la incorrecta aplicación de estrategias metodológicas empleadas por los profesores en el salón de clases, se suma la falta de interés de estudiantes al desarrollar las tareas que demandan alta concentración creativa; a la escasa práctica

de actividades lúdicas no permite que el estudiante desarrolle sus capacidades creativas en el aula de clases. La investigación se realizó mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico, encuestas a docentes y padres de familia y entrevista al directivo, se observó a los estudiantes por medio de una ficha, los docentes emplean estrategias tradicionales y no realizan actividades basadas en la creatividad en forma secuencial, los respectivos resultados de la investigación permitieron la elaboración de una guía de habilidades para el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. (Moreira Cevallos, 2018)

Ministerio de Educacion Chile (2016)

El sistema educativo Chileno, de acuerdo al art.29 de la Ley General de Educación N°20.370 considera como uno de los objetivos generales de educación básica, en el ámbito del conocimiento y la cultura, desarrollar la curiosidad, la iniciativa personal y la creatividad. Asimismo, en su Art 30 busca: desarrollar capacidades de emprendimiento y hábitos, competencias y cualidades que les permitan aportar con su trabajo, iniciativa y creatividad al desarrollo de la sociedad, pensar en forma libre y reflexiva, siendo capaces de evaluar críticamente la propia actividad y de conocer y organizar la experiencia. (Congreso Nacional de Chile, 2018)

Como se puede observar el Pensamiento Creativo se convierte en unas de las prioridades de la educación del país sureño.

Ministerio de Educacion Mexico (2016)

En su propuesta curricular Mexicano busca propiciar espacios para que los alumnos desarrollen habilidades de expresión y apreciación artísticas por lo que se pretende que los alumnos en el aula desplieguen procesos creativos a partir de retos, desafíos y estímulos que potencien la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, la espontaneidad y la capacidad de disfrute activando el potencial innovador e integral de los estudiantes contribuyendo al desarrollo humano en la construcción del pensamiento creativo ,crítico y reflexivo. (Secretaría de Educación Pública, 2016)

Sanchez Regalado (2012) En la Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación centralidad del Plan de Estudios 2011. Pone de manifiesto que la Educación Básica es el aprendizaje, el cual se impulsa a través del desarrollo de proyectos y del trabajo colaborativo. Pone el énfasis en el aprendizaje de los procesos, por encima de la memorización; es decir, posibilita la formación de estudiantes capaces de aprender a aprender para acceder al conocimiento y usarlo de manera creativa y eficiente. Así como la implementación de estrategias diversificadas que se orienten hacia una enseñanza creativa que enriquece las experiencias pedagógicas y favorece el desarrollo y adquisición de competencias en los diferentes campos de formación del currículo de Educación Básica, que potencie e innove las propuestas metodológicas y las estrategias didácticas (secuencias didácticas, situaciones didácticas, proyectos didácticos o unidades didácticas), así como el uso de los materiales, los recursos, los tiempos, las formas de interacción y de organización, así como el uso de los espacios para lograr un aprendizaje significativo en los mismos y la transformación para desarrollar sus habilidades y destrezas. (Sanchez Regalado, 2012)

Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires (2016)

En el Diseño Curricular para la Enseñanza de la Educación Primaria, en la provincia de Buenos Aires, considera como una expectativa del desempeño de egreso que los estudiantes puedan ampliar y potenciar su curiosidad y creatividad, formulando nuevas preguntas y nuevas formas de indagar el mundo que los rodea en colaboración con otros y logren construir una mirada crítica frente al conocimiento científico y tecnológico desarrollando actitudes de compromiso con el entorno social y natural del que forman parte. (Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2016)

Ministerio de Educacion Venezuela (1999)

En otro contexto, el desarrollo de la creatividad está bajo las normas legales que la promueven, al respecto se ha identificado lo siguiente:

La educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto de todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el pensamiento creativo, de cada ser humano y el pleno ejercicio de la personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración de la ética del trabajo y en la participación activa... (Gómez Rodríguez, 2010)

Se llega a la conclusión que la experiencia para el desarrollo de la creatividad es importante no solo como proceso propio del aprendizaje, sino que el aporte de la perspectiva legal es definitivo, no se trata de un marco legal ajeno a los procesos, sino que caracteriza el rol del maestro frente a la creatividad. (Gómez Rodríguez, 2010)

Sikora (1979) Refiere “como pensamiento creativo es la originalidad, novedad, transformación tecnológica y social, asociaciones ingeniosas y curiosas, aventura, sentido de progreso, éxito y prestigio, nuevos caminos para llegar a un fin, alternativas, solución de problemas, fantasía, descubrimiento”

En la I.E. se viene observando que las docentes, en su mayoría, no aplican programas ni metodologías que desarrollan el pensamiento creativo en los niños y niñas de primer grado de educación primaria desde la perspectiva de la solución de problemas, los mismos que presentan dificultades para desarrollar su potencial creativo.

Sanchez (2009) Los países de **Latina América** toman la creatividad como potencial inherente al ser humano y se ha venido estudiando desde hace mucho tiempo ya que va de la mano con los diferentes cuestionamientos que la humanidad se plantea a través de la historia; aunque durante décadas la creatividad se relacionaba directamente con las ciencias, las artes, y los genios. Lo relativamente nuevo es el interés por comprenderla, desarrollarla, aplicarla al sistema educativo y a la cotidianidad La creatividad en Venezuela tiene su origen como innovación educativa promovida por el gobierno a partir de 1979 y basada en las ideas del Dr. Luis Alberto Machado; para ello fue creado

un ministerio sin cartera denominado el Ministerio de la Inteligencia. Este despacho organizó una serie de programas que se incorporaron a la estructura curricular de la educación venezolana. La educación venezolana logró contar con la presencia de pensadores de calidad internacional en el desarrollo de la inteligencia, entre los cuales se pueden mencionar a: Edward De Bono, Robert Sternberg y Feurstein, al mismo tiempo se organizaron equipos con educadores venezolanos: Natalio Domínguez, Beatriz Manrique, Margarita de Sánchez, Carlos Ruiz Bolívar, David Vivas, entre otros. Hay que propiciar una educación que tenga muy poco adoctrinamiento y que impulse el auto desarrollo, el desarrollo de la sensibilidad y lograr un clima de "amor y felicidad" como entorno educativo. El uso y /o creación de metodologías que potencien este aspecto es una tarea fundamental de las instituciones educativas. (Sanchez, 2009)

Robinson (2012) Señala que ser creativos implica estar en nuestro ELEMENTO... Esta expresión que él emplea vendría a decir que cuando poseemos una capacidad determinada y ésta se convierte en nuestra vocación, con la actitud necesaria y unos condicionantes bien aprovechados, todos somos capaces de crear de forma natural. Por lo tanto, no sólo se trata de tener un genio creador de forma innata, sino que también consiste en ser constantes, en creer que podemos y en saber aprovechar las oportunidades que se nos brindan. Todos somos capaces de crear cuando nos hallamos en nuestro elemento. Crear sería, pues, un hábito diario como escribir, leer o resolver operaciones simples. Es de vital importancia motivar e implicar a los alumnos en las actividades escolares para que puedan sentirse parte del proceso. Por ello, deben escucharse todas las aportaciones, ideas, sugerencias e inquietudes de los alumnos, a fin de integrarlos en la atmósfera escolar y sacar el máximo partido a sus capacidades. (Robinson, 2012)

NACIONAL

Castillo, N (2017) En su trabajo “Modelo de estrategias cognitivas basado en el pensamiento divergente y productivo para desarrollar la creatividad de los estudiantes de educación primaria – Chimbote”

El propósito del presente estudio fue demostrar que la aplicación del modelo de estrategias cognitivas basado en el pensamiento divergente y productivo mejora significativamente el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de educación primaria de Chimbote. De una población de 800 estudiantes distribuidos en 40 Instituciones Educativas de Chimbote se tomó una muestra aleatoria de 84 estudiantes a quienes se les aplicó un test para medir el nivel de creatividad antes y después de la ejecución del modelo de estrategias cognitivas. El modelo de estrategias cognitivas se ejecutó durante cuatro meses en dos sesiones semanales con una duración de dos horas pedagógicas. El tipo de investigación fue el experimental y el diseño empleado fue el pre experimental de grupo único pretest-posttest. Se concluyó: que el modelo de estrategias cognitivas basado en el pensamiento divergente y productivo mejora significativamente el nivel de Creatividad de los estudiantes de Educación Primaria de Chimbote. La aplicación del modelo de estrategias cognitivas incrementó el puntaje promedio de la creatividad del total de los estudiantes de Educación Primaria de la muestra estudiada en 14.66 puntos, en el pre-test el promedio fue 50.95 puntos, en el post test subió a 65.61. (Castillo, 2017).

LOCAL

Betancourt, J (2005) en su trabajo “Creatividad en la Educación: Educar para transformar”

Este trabajo nos va a permitir reflexionar acerca de una educación creativa tomando como punto de partida el diplomado de Creatividad en la Educación. El trabajo está estructurado en tres temas principales que se entrelazan alrededor de una idea central: educar en la creatividad.

Así, podrá leerse una primera parte dedicada a reflexionar acerca de las características de una educación creativa. En la segunda se hará referencia a la experiencia formativa del diplomado de Creatividad en la Educación. Se mencionan aquí las necesidades por las cuales surge, sus objetivos e intenciones formativas. Una última parte enfatiza toda una serie de recomendaciones teórico- metodológicas para educar en la creatividad. Deseamos que la lectura de estas páginas ofrezca una serie de cuestionamientos, conocimientos y sugerencias para todos los que dedican a educar en, por y para la creatividad. (Gómez Cumpa, 2005)

2.2. Base teórica

Bases teóricas de la creatividad

La creatividad es un tema de coyuntura mundial, pero a su vez de mucha complejidad, y como tal requiere un tratamiento multidisciplinario, por lo que ha sido abordada y sometida a examen desde muy diversas perspectivas por parte de los teóricos y estudiosos en esta línea. En este trabajo se abordan sólo aquellos aspectos considerados más relevantes en, función a la naturaleza del problema objeto de investigación, que permitan otorgar la consistencia necesaria al marco teórico.

Panorama actual del concepto de creatividad

Todos en alguna ocasión hemos utilizado el término creatividad para referirnos a personas o cosas. Se considera que las personas son creativas cuando son capaces de hacer cosas originales y novedosas. Un objeto se considera creativo cuando llama la atención y parece distinto a lo conocido hasta ese momento. Algo similar ocurre con un anuncio publicitario, al que se califica de creativo porque es tan original que logra instalarse en nuestro cerebro por encima de todos los demás que hemos observado. En fin se utiliza el término en diferentes aspectos y facetas del accionar humano, relacionándolo siempre con lo novedoso, lo original, con un trasfondo de gran imaginación e ingenio para solucionar problemas o plantear situaciones nuevas. Pero, ¿qué es en

realidad la creatividad?, ¿qué conceptos y/o definiciones se registran al respecto en la bibliografía especializada?

Sin duda se está hablando de un término muy complejo y de difícil definición que recoge numerosos aspectos y distintos que pueden influir en el proceso y el producto final. Etimológicamente, el origen de este término se encuentra en el vocablo latino “creare”, es decir, crear, hacer algo nuevo. Comenzó a utilizarse en los campos de la psicología, la pedagogía o en el mundo empresarial; y según Pedro Vidal (1991) “es en el mundo publicitario donde más se sigue utilizando este concepto”.

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (2002), en su artículo Manual de la Creatividad, confirma lo dicho, al referir que: “la creatividad ocupa un lugar central en una discusión que hoy preocupa a personas tan distintas como educadores, científicos, artistas, políticos o empresarios. Con seguridad se trata de una discusión de límites difusos, dado que la creatividad aparece de hecho vinculada con todos los aspectos de la vida psicológica y social. Sus fronteras no son precisas, y cada intento por perfilar un territorio más discreto, va siempre seguido de otros tantos intentos por demostrar nuevas relaciones con diferentes aspectos de la experiencia humana. Es típicamente un asunto del cual puede decirse que requiere un tratamiento interdisciplinario” (pág. 3)

Por todo lo dicho anteriormente, no se debe pensar que es imposible alcanzar un concepto sobre creatividad como el que se pretende; en realidad existen múltiples definiciones sobre este término, lo cual se explica básicamente en que éstas se formulan teniendo como referente algún campo específico, lo que le da una orientación determinada; sin embargo existen en todas ellas elementos comunes tales como: lo novedoso, la originalidad, relevancia y conectividad, entendiéndose por esta última la formación de combinaciones, relaciones o reestructuraciones de elementos ya existentes. A continuación, se anotan algunas de entre las múltiples definiciones planteadas por diferentes autores:

- De manera clara se entiende por creatividad, a la capacidad de pensar diferente de lo que ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con la de los demás” (Flores Velazco, 2009)
- “En el nivel más simple, ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía...” (De Bono, 1994)
- “El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado como nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (Gardner, 1995)
- “La creatividad es la capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas” (De la Torre, 1993).
- “Creatividad es la capacidad humana para innovar, lo cual significa generar ideas y esquemas, hechos y materiales, que resulten novedosos y significativos” (Guerrero, 1992).
- “La creatividad es una capacidad para producir algo nuevo” (De los Ángeles, 1996).
- “...Es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones” (2003).

Como se puede observar, uno de los elementos comunes a las diversas definiciones es el de la novedad, es decir se hace referencia a algo que antes no existía, se trata de una innovación en mayor o menor medida. Pero también cabe remarcar la importancia de que esta novedad en la creación aporte algo útil, resuelva algún problema, enriquezca alguna idea previa, en suma estamos hablando de cambios que coadyuven al progreso mejora o desarrollo; ideas o planteamientos que sean relevantes y que realmente valgan la pena ponerlos en práctica.

En síntesis, hablar de creatividad es hablar de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento; la creatividad es la capacidad de poner a la luz algo nuevo.

La creatividad puede ser vista desde diferentes perspectivas; la mayoría de las investigaciones considera como caracterizaciones más frecuentes de la creatividad las siguientes: la creatividad como un proceso, la creatividad como un producto, la creatividad como característica de la personalidad, la creatividad como una construcción social.

Pero también puede ser estudiada la creatividad desde su naturaleza: creatividad científica referida a los aportes de la ciencia, creatividad artística a las propuestas y desarrollo en el campo de las artes, creatividad cotidiana a la construcción nueva y significativa en los actos cotidianos, en el hábitat, la educación y la recreación. Según esto, este trabajo de investigación, bien se puede ubicar en el tipo de creatividad cotidiana, y de modo más puntual en el campo de la educación.

Es preciso advertir que dado que este trabajo tiene que ver con el desarrollo de la creatividad en el área de educación por el arte, no debe pensarse que se trata de creatividad artística; puesto que en la educación básica no se pretende formar artistas; sino que la intención es cultivar la sensibilidad, desarrollar la perceptividad y servir de estímulo a la creación artística libre y espontánea, fomentando así la facultad creadora general del alumno.

Cabe indicar además que, debido a la complejidad del tema creatividad, existen acuerdos y discusiones por parte de los diversos estudiosos en esta línea. Conviene mencionar los acuerdos, ya que éstos permitirán tener una visión más clara sobre el panorama actual y las posturas conceptuales que tienen plena vigencia. Siguiendo a la Universidad Pedro Ruiz Gallo (2002) se afirma que:

1. Todos los seres humanos son creativos en algún grado.
2. La creatividad es una capacidad alterable, que puede ser desarrollada.
3. La creatividad es importante en todos los ámbitos de actividad humana.

4. El proceso creativo puede ser considerado, descrito y explicado científicamente.
5. La creatividad se manifiesta normalmente ligada a un campo específico.
6. En su sentido esencial toda creatividad tiene elementos equivalentes.

Gardner (1995), cuyos aportes constituyen la columna vertebral de este trabajo, hace algunos planteamientos que ponen en tela de juicio y/o convierten en “obsoletas” algunas ideas q hasta hace algunos años tenían plena vigencia; el sostiene que:

Una persona es normalmente creativa en un campo y no en todos.

Este planteamiento cuestiona directamente la noción de una cualidad creativa de aplicación universal, que subyace en los tests de creatividad. Si la inteligencia es plural, también es la creatividad. Gardner quiere demostrar el carácter distintivo de las actividades habituales de una persona creativa. Así como no hay un tipo único de inteligencia (según su teoría de las inteligencias múltiples), tampoco puede ver un tipo único de creatividad. (Gardner, 1995)

Según este planteamiento y ubicándolo en el contexto de la escuela, se puede afirmar que, un alumno no necesariamente es creativo en todas las áreas, cursos o materias; razón por la cual en este trabajo se habla de desarrollo de la creatividad en el área de educación por el arte; haciendo alusión a que el esfuerzo estará centrado en el desarrollo de las capacidades creativas de los alumnos en esta área específica. Inclusive se han considerado dentro del programa elaborado, estrategias para cada componente del área de educación por el arte (artes visuales, música, danza y teatro), considerado que un estudiante puede ser creativo en un componente y no serlo en otro, o serlo en uno más que otro.

Los individuos creativos exhiben su creatividad de modo regular.

Este planeamiento pone en duda la posibilidad de tener un arranque de creatividad una vez en la vida. Según Gardner, los individuos creativos desean ser creativos, y organizan sus vidas con vistas a aumentar su probabilidad de conseguir una serie de avances creativos; añade que, solo el individuo creativo que muere joven es un candidato probable para un acto aislado de creatividad. (Gardner, 1995)

TEORÍA DE EDWARD DE BONO

Edward De Bono, explica que poseer inteligencia no equivale a saber pensar. Toda una cultura destinada a promover y ensalzar la inteligencia, como forma de conseguir mejoras en la sociedad, y sin embargo nos encontramos de hecho, atrapados en millones de guerras y de mecanismos de funcionamiento sociales ineficaces y contraproducentes para evolucionar. En nuestras sociedades se parte del principio de que, para conseguir mejoras en todas las áreas del saber, es suficiente con estimular la inteligencia y con aprender de saberes pasados. explica como muchos avances los han conseguido muchos individuos que no tenían formación previa, es decir, no estaban condicionados para avanzar solo en determinada dirección. (De Bono, 1994)

Según este autor, el “**pensamiento lateral**”, es una actitud y un proceso deliberado para generar ideas nuevas, mediante la estructuración de esquemas conceptuales (intuición), y la provocación de otros nuevos (creatividad).

El mismo autor sostiene que sólo unas pocas personas tienen una aptitud natural para la creatividad, pero todas pueden desarrollar una cierta habilidad si se lo proponen deliberadamente.

La creatividad es una actitud y un hábito mental. Los principios y técnicas del “pensamiento lateral” son los siguientes: a).- Reconocimiento de las ideas dominantes, b).- Búsqueda de diferentes maneras de “mirar” las cosas, c).- Reducción del rígido control del pensamiento vertical, y d).- Uso del azar. (De Bono, 1994)

Una forma de liberarse de las ataduras de la discusión clásica es aplicar la técnica de los seis sombreros para pensar, uno para cada modo de enfocar la situación. (De Bono, 1994)

Uno de los sombreros es el blanco: es el de la información. con este sombrero hay que dejar de lado las propuestas y las conclusiones para concentrarse en los datos de que se dispone para analizar la cuestión, qué información adicional hace falta y cómo se podría obtener. si la información no es concordante, no se discute para decidir cuál es la mejor sino, sencillamente, se guarda todo en paralelo. sólo si se verifica que resulta esencial decidir entre las distintas versiones, se abre el debate. (De Bono, 1994)

Luego tenemos otro sombrero que es el rojo: es el que representa los sentimientos, las emociones, la intuición. en las cuestiones de negocios, supuestamente, estos factores no intervienen. por supuesto que lo hacen, salvo que disfrazados de razonamientos lógicos. con el sombrero rojo, se les puede manifestar con libertad, sin necesidad de explicarlos ni justificarlos. antes de las primeras elecciones en Sudáfrica, aplicaron esta técnica en las reuniones con los jefes de todos los comités del acuerdo para la paz, obligados a resolver problemas locales constantemente. siempre empezaban con el sombrero rojo. primero preferían que las personas expresaran sus sentimientos, y sólo después proseguían con la reunión. (De Bono, 1994)

El sombrero negro: como las ropas que portan los jueces, el sombrero negro simboliza la precaución, la evaluación del riesgo y, también, el juicio crítico. excelente sombrero que se convierte en un peligro si se le utiliza en exceso. evita los errores, previene las decisiones irrazonables

aportando medida, señala qué es lo que no se puede hacer, y explica las razones por las que la decisión no será provechosa. es el sombrero más usado y, tal vez, el de mayor utilidad directa, siempre y cuando no se caiga en el extremo de ser excesivamente cauteloso y negativo. quizás no se cometan equivocaciones, pero se habrá matado a la creatividad. (De Bono, 1994)

El sombrero amarillo: es el que representa el lógico positivo, el que permite ver el valor y los beneficios de las ideas, sobre una base lógica y real, es como la luz del sol. mientras el cerebro acepta con naturalidad el sombrero negro, hace un gran esfuerzo para desarrollar la actitud sensible a los valores del sombrero amarillo, es una pérdida de tiempo intentar ser creativo si no se es capaz de ver la fuerza de las ideas. este sombrero exige mayor esfuerzo que cualquier otro porque los beneficios no siempre son obvios y exigen un trabajo de búsqueda consciente riguroso. (De Bono, 1994)

El sombrero verde: que es crecimiento, energía, creatividad. con este sombrero, todos deben ser creativos, desarrollar nuevas ideas, buscar alternativas y otras posibilidades no exploradas. abarca la provocación y el movimiento. no se trata de que una sola persona intente ser creativa mientras todos los demás se quedan esperando, dispuestos a criticarlo. todos deben hacer el esfuerzo creativo. el uso constante de este sombrero, el de las posibilidades, fue el responsable de los logros, hace 2,000 años, de una de las grandes civilizaciones, la china. la pólvora, el papel, el bronce. si hubieran seguido a ese ritmo, llevarían una ventaja considerable al mundo occidental. pero con el advenimiento de los mandarines, dejaron de pensar en las posibilidades. y la rueda se detuvo. (De Bono, 1994)

El último de los sombreros es el azul: la visión panorámica, el cielo, el control, la serenidad y el manejo del pensamiento. mientras los otros cinco sombreros buscan los temas, el sombrero azul se concentra en el pensamiento en sí, en definir la situación y las soluciones alternativas

para el problema. es el que verifica los procesos, el que sigue la agenda, el que exige informes, conclusiones y decisiones. por lo general, el líder es el que usa este sombrero porque es el responsable de que el proceso de pensamiento termine siendo productivo. (De Bono, 1994)

El pensamiento paralelo exige que, en algún momento, todos lleguen a utilizar el mismo sombrero.

P.N.I (Positivo, Negativo, Interesante)

P.N.I significa Positivo, Negativo e Interesante. También es conocido como P.M.I (Plus, Minus, Interesting). Su objetivo es, antes de juzgar una idea o propuesta, considerar por separado sus aspectos positivos y negativos, así como otros que no caigan en ninguna de las primeras dos casillas. Muchas veces se tiende a juzgar una idea o tomar una decisión sin explorar a fondo sus implicaciones, o sólo se miran las positivas o negativas, según la decisión que ya implícitamente se halla tomado. Así, por ejemplo, si uno siente que una idea es mala, sólo se concentrará en las consecuencias negativas de ponerla en práctica. Con el P.N.I se busca separar la exploración “positiva” de la “negativa”, suspendiendo temporalmente las intuiciones globales sobre si una idea es buena o mala. Esto no significa no tomar decisión alguna, sino hacerlo después de una exploración más exhaustiva. (De Bono, 1994)

¿En qué consiste? Para realizar un P.N.I lo primero que debe hacerse es elegir una idea o propuesta, y después considerar sus consecuencias positivas, negativas e interesantes.

Elección de la idea/propuesta: Debe elegirse una idea o propuesta concreta sobre la cual quiere explorarse su conveniencia. La idea puede ser algo común, o alocado en principio. La elección de la idea puede materializarse en una pregunta de la forma ¿Qué pasaría si...?. Algunos ejemplos:

- ¿Qué pasaría si realizara este viaje? (cierto viaje concreto)

- ¿Qué pasaría si se prohibiera hablar de 2 a 3 de la tarde todos los días?
- ¿Qué pasaría si las casas no tuvieran ventanas?
- ¿Qué pasaría si los animales hablaran?
- ¿Qué pasaría si los estudiantes se corrigieran los exámenes entre sí?
- ¿Qué pasaría si no existieran adjetivos en el lenguaje?

Positivo, Negativo, Interesante: Una vez elegida la idea, se escriben por separado sus implicaciones positivas, sus implicaciones negativas y sus aspectos interesantes. En esta última pueden incluirse implicaciones neutrales (o muy complejas como para valorarlas inmediatamente), o modificaciones más interesantes de la idea inicial. Para cada una de las tres categorías se debe tardar un minuto, y al cabo de los tres minutos debe suspenderse la exploración. No debe haber divagación, ni debe pensarse si la idea es buena o mala globalmente durante el proceso, sino concentrarse por separado en los tres aspectos, y preferiblemente siguiendo el orden Positivo, Negativo, Interesante.

Habilidades cognitivas asociadas Pensamiento intencional, Pensamiento crítico, Explorar.

Sugerencias y comentarios adicionales El PNI es una herramienta bastante sencilla comparada con otras estrategias, y por ello es recomendable enseñar ésta antes que otras.

Estrategias relacionadas CTF (Considerar Todos los Factores).

Convergente y Divergente. El pensamiento **convergente** se mueve buscando una respuesta determinada o convencional, y encuentra una única solución a los problemas que, por lo general suelen ser conocidos. Otros autores lo llaman lógico, convencional, racional o vertical.

El pensamiento divergente en cambio se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver problemas a los que siempre enfrenta como nuevos. Y para los que no tiene patrones de resolución, pudiéndose así dar una vasta cantidad de resoluciones apropiadas más que una única correcta. Ese tipo de pensamiento tiende más al

concepto de creatividad y ha sido llamado por De Bono pensamiento lateral, como ya veremos más adelante.

Pensamiento lateral y vertical. Edward De Bono “La mente tiende a crear modelos fijos de conceptos, lo que limitará el uso de la nueva información disponible a menos que se disponga de algún medio de reestructurar los modelos ya existentes, actualizándolos objetivamente con nuevos datos” (De Bono, 1970)

El pensamiento lateral actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas y estimulando las nuevas y lo hace a través de **la perspicacia, la creatividad y el ingenio**, procesos mentales con los que está íntimamente unido. En lugar de esperar que estas tres características se manifiesten de manera espontánea, De Bono propone el uso del pensamiento lateral de manera consiente y deliberada, como una técnica.

Tipos de problemas

De Bono clasifica los problemas en tres categorías:

- Problemas que requieren para su solución más información de la que se posee, sabiendo que tal información puede conseguirse por algún medio.
- Problemas que no requieren más información. Son los problemas que necesitan una reordenación o reestructuración de la información disponible.
- Problemas en los que lo característico es el no reconocimiento de la existencia del problema. En estos casos lo importante es darse cuenta de que tenemos un problema, reconocer que podemos solucionarlo y definir esta posibilidad como problema concreto.

El primer tipo de problemas puede resolverse mediante el uso del pensamiento vertical, mientras que los otros dos requieren el empleo del pensamiento lateral.

El pensamiento **vertical o lógico** se caracteriza por el **análisis y el razonamiento**. La información se usa con su valor intrínseco para llegar a una solución mediante su inclusión en modelos existentes.

El pensamiento **lateral es libre y asociativo**. La información se usa no como fin sino como medio para provocar una disgregación de los modelos y su consiguiente reestructuración en nuevas ideas. (De Bono, 1994)

Arthur Koestler

“La resolución de un problema requiere combinar pensamientos; dar solución original, creativa, supone añadir combinaciones nuevas”. Hace notar que, por su etimología el verbo latino “cogito” significa primitivamente “agitar conjuntamente”. Según este autor, la historia de la ciencia puede ser considerada como una serie de “matrimonios” de ideas anteriormente tenidas por extrañas unas con las otras, o incompatibles entre sí; y en estas “bodas”, el casamentero es el inconsciente. Koestler propuso el término “bisociación” para aludir al proceso por el cual las ideas antes no relacionadas son puestas en contacto y combinadas. Koestler establece además, una contraposición entre la “asociación”, y la “bisociación”, pues la “asociación” alude a contextos previamente establecidos entre las ideas, mientras que la “bisociación” consiste en establecer conexiones donde antes no las había.

En un contexto de cambio dinámico, las ideas se propagan y mejoran en ámbitos propios y ajenos. En otros aspectos, la creatividad es la capacidad de desarrollar resultados finales desde ángulos insospechados. Citado por (Santana, 2011)

Fases del proceso creativo

Se distinguen en el acto creativo varias fases , según Koestler :

Fase lógica: En la cual se suceden la formulación del problema, la recopilación de datos relativos a ese problema y una primera búsqueda de soluciones.

Fase intuitiva: Es la más importante del proceso, puesto que se genera en el subconsciente del creador, el problema se va haciendo autónomo, antes de ser elaborado y comenzar la incubación de la solución, maduración de las opciones, durante un periodo que a veces puede ser extenso en la etapa de maduración, se produce la iluminación, es decir la manifestación de la solución.

Fase crítica: Durante la cual el inventor se entrega al análisis de su descubrimiento, procede a la verificación de la validez del mismo y le da los últimos toques.

Algunas de las características que deben tener las personas creativas son:

- a).- Iniciativa para enfrentar problemas y buscar soluciones.
- b).- Riqueza de ideas.
- c).- Flexibilidad frente a situaciones cambiantes.
- d).- Originalidad.
- e).- Paciencia.
- f).- Perseverancia.
- g).- Prolijidad en los detalles de la complejidad.
- h).- Talentos específicos.
- i).- Independencia.
- j).- Confianza en sí mismo.
- k).- Competencia consigo mismo.
- l).- Alta capacidad de concentración.
- ll).- Amor a la creación por la creación misma.
- m).- Coherencia de organización.
- n).- Capacidad metafórica.

ñ).- Curiosidad.

o).- Buen humor.

p).- Capacidad de síntesis.

q).- Alta capacidad para sobreponerse a las situaciones frustrantes.

Podemos darnos cuenta que con esto completamos un poco más y también cambia un poco la percepción de qué es creatividad, de cómo podemos adquirirla, desarrollarla o lo que debemos tener para ser personas creativas, estos distintos tipos de pensamientos nos ayudaran a desarrollar mejor nuestras ideas y a enfocarnos más, varios pensamientos.

NIVELES DE CREATIVIDAD

Es importante señalar q la creatividad tiene niveles, existen algunos estudios al respecto, como los que continuación se hace referencia, visto la creatividad de modo general.

Mauro Rodríguez (1985), plantea tres niveles de creatividad:

1. El nivel elemental o de interés personal.
2. El nivel medio o de resonancia grupal.
3. El nivel superior o de creación trascendente y universal.

El primer nivel está abierto a todas las personas al contrario de las restantes en los cuales el grado de exigencia es mayor, de modo que se acentúa la dificultad para acceder a ellos.

Cada nivel se incluye en el siguiente y en cierto modo lo hace posible. Aparentemente un producto creativo del primer nivel es poco importante, pero cada nivel tiene su propio significado, influye sobre los restantes y es influido a la vez por ellos. (Velasco Tapia, 2009)

Según esta línea de pensamiento, el presente trabajo de investigación, se ubica entre los dos primeros niveles, básicamente en el primero; sin embargo, la intención es proporcionarles herramientas a los alumnos para proyectarse a escalar postniveles superiores.

Abraham Maslow (1983), habla de creatividad primaria y creatividad secundaria. En el primer caso se refiere a una inspiración repentina, de una idea inacabada o de un proceso que recién se inicia. En tanto que en el otro se habla de desarrollo y de la elaboración de una inspiración, del trabajo y la dedicación que llevan a concretar un proyecto. Una cosa es tener una gran idea y otra diferente realizarla. Lo primero puede ocurrir en un instante, pero lo segundo requiere a veces un grado apreciable de tiempo y energía. (Velasquez, 2002)

Maslow da entender que para materializar una idea creativa se requiere muchas veces de un arduo trabajo, gran disciplina por parte del individuo creativo que puede dedicar muchos años de su vida en aprender sus recursos, sus medios y sus materiales hasta estar listo para sacar a la luz su producto creativo.

Gardner (1993), refiriéndose a esta temática sostiene: "no importa la intensidad del esfuerzo, parece que se requieren al menos 10 años de trabajo constante en una disciplina o arte para llegar a dominar la especialidad. La capacidad de dar un giro creativo requiere precisamente esa maestría y, por consiguiente, raramente pueden documentarse descubrimientos significativos antes de que se haya cumplido una década de actividad sostenida" (p. 50). Obviamente las excepciones no faltan, tal es el caso de Mozart por ejemplo, al que el mismo Gardner refiere. Pero claro, aquí se está haciendo referencia a un nivel "superior" de creatividad; por lo que no debe entenderse que es requisito indispensable para empezar a desarrollar nuestra creatividad dominar una materia ampliamente y sólo entonces empezar a obrar por cuenta propia. (Gardner, 1995)

Irving Taylor (citado por Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2002); sostiene que puede reconocer los siguientes niveles de creatividad, desde el más elemental al más complejo:

1. Creatividad expresiva: Se apoya en una actividad espontánea y libre, sin relación a técnicas, actitudes o habilidades. Es un medio de comunicación consigo mismo y con el ambiente.

2. Creatividad productiva: Se dispone de actitudes y habilidades, aparecen restricciones puestas por el saber y el material, y se actúa con un propósito. El producto final posee un mayor contenido comunicativo.

3. Creatividad inventiva: Se logran inventos y descubrimientos gracias al desarrollo de relaciones novedosas, que evidencian gran flexibilidad y provocan sorpresa. Es un nivel propio de la ciencia y el arte.

4. Creatividad innovadora: Se produce una modificación de principios, que refleja una comprensión profunda del campo problemático. En este nivel se logran productos que alcanzan valor en ámbitos culturales amplios.

5. Creatividad emergente: Se crean nuevos principios. Es el nivel de mayor complejidad ya que no se modifican principios existentes, sino que se plantean nuevos parámetros, nuevas formas de pensar, o productos absolutamente desconocidos.

Por su parte Ariel Guerrero (1992), postula cuatro niveles de creatividad hallazgo simple, aporte, invento y descubrimiento.

El hallazgo simple se refiere a la creatividad de las cosas y los hechos sencillos, por ejemplo, un pequeño artefacto mecánico o una explicación clara (hallazgo pedagógico) que resulten efectivamente innovadores. (Gervilla Castillo, 2004)

El aporte corresponde a la situación más común en los artículos científicos, con dos formas predominantes: la contribución y el ajuste. La

primera se produce, por ejemplo, cuando alguien aplica métodos nuevos o materiales conocidos o viceversa. El ajuste deriva de un cambio en las condiciones, en las técnicas o en los materiales, que lleva a una mejora en los resultados, de tal calidad que implica innovación. (Gervilla Castillo, 2004)

El invento es para la industria algo nuevo producido como objeto material a partir de una idea patentable. La idea novedosa puede ser el objeto mismo o el procedimiento para obtenerla, según las leyes y reglamentaciones de cada país. (Gervilla Castillo, 2004)

El descubrimiento revela lo que existía oculto y constituye el nivel superior de la creatividad, porque implica la generalización con excelencia. Guerrero añade que bien un hallazgo puede transformarse en descubrimiento, como un aporte en invención; pero además algunos inventos pueden llegar a ser considerados más valioso que ciertos descubrimientos; es decir estos niveles deben ser vistos de manera dinámica. (Gervilla Castillo, 2004)

Obviamente, es de entender que de acuerdo a estos enfoques generales sobre niveles de creatividad, este trabajo de investigación apunta a los niveles básicos (primer y segundo nivel), pero se insiste en que la intención es proporcionar a los alumnos, elementos que les sirva de base para potenciar su capacidad creatividad y aspirar en el futuro desarrollar la misma en los niveles más superiores.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD A PARTIR DE LA ESCUELA

La escuela, y de modo más específico el docente, está en la importante posibilidad de desarrollar la creatividad del alumno, es más, es parte de su tarea, lo cual debe asumirlo con mucha seriedad y responsabilidad, que de hecho no es tarea fácil.

Lupe García (2001) al respecto dice que impartir clase teniendo en cuenta las condiciones que requiere la estimulación de la creatividad no es ninguna comodidad y tiene sus riesgos, pero si queremos formar

ciudadanos para convivir en la sociedad del futuro no tenemos más remedio que esforzarnos. Citado en (Rigo Lemini, 2008)

No es fácil por diversas razones, siendo una de ellas la formación de la gran mayoría de docentes que ha tenido lugar bajo los principios de una educación tradicional, la que lejos de promover la creatividad, fomenta más bien la pasividad, el conformismo y la imitación; cuyas características principales siguiendo a Lucio Valer (2001), se resumen en las siguientes:

- El profesor: informador – transmisor (Centro del proceso educativo)
- Los alumnos: oyentes (Sujeto receptor, pasivo y a veces infrautilizado)
- Gran importancia al libro de texto.
- Normas rígidas.
- Los educadores y educandos se encuentran en el aula, en donde se dictan las clases ofreciendo contenidos básicos para todas las escuelas y lugares que luego se repiten memorísticamente.
- Metodología expositiva.
- En los exámenes hay que decir lo que el docente y los libros recomendados por él dicen.

Se trata de un modo de enseñar rutinario, repetidor, y memorístico; no hay libertad de expresión, ni espacio para la crítica y el debate, no hay trabajo en equipo, todo es rígido, en consecuencia el aprendizaje no es significativo; y de la creatividad, ni qué decir, aquí no hay lugar para la imaginación, la curiosidad, el pensamiento divergente y muchos otros rasgos característicos de la persona creativa.

Estas características aún se perciben en las escuelas y los docentes, pero que favorablemente cada día son menos.

Bajo este contexto, es muy difícil desarrollar la creatividad, razón por la cual, Calero (2002), señala: “Ya es tiempo de que los profesores se sacudan de los vicios y defectos de la escuela tradicional, donde en

ambiente represivo todo está prohibido para el alumno, donde crear es peligroso” citado en (Rigo Lemini, 2008)

En síntesis, la escuela tradicional, como enfoque pedagógico, más allá de que pueda tener algunos aspectos positivos rescatables, no favorece el desarrollo de la creatividad, por cuanto sus principios no se ajustan a la naturaleza de ésta; por lo que en este trabajo se propone optar por el enfoque constructivista de la enseñanza – aprendizaje; puesto que éste representa una mejor opción para lograr este cometido.

Desde esta óptica, Calero (2002) , manifiesta: “facilitando la educación integral el constructivismo promueve la practica continua de las actitudes de crítica, creación y cooperación a fin de movilizar todas las potencialidades humanas y alcanzar mejores niveles educativos ” citado en (Rigo Lemini, 2008)

Lupe García (2001), refiriéndose a la escuela creativa, señala que está tiene que luchar contra las rígidas estructuras del sistema educativo tradicional; añade que el maestro creativo estará expuesto a que los padres y madres de sus alumnos le digan que favorece comportamientos diferentes de los que ellos estimulan en el seno familiar. También corre el riesgo de ser malinterpretados por autoridades de las que depende. Por todas estas razones, concluye, que hace falta mucho ánimo y una fe firme para cultivar la actividad creadora del niño. Citado en (Rigo Lemini, 2008)

Sin duda para un profesor resulta mucho más fácil y cómodo aferrarse a lo que le resulta familiar, y año tras año transitar por caminos conocidos.

Por su parte el profesor creativo, la mayoría de las veces, se moverá por caminos desconocidos y tendrá que poner energía y coraje para alcanzar lo que pretende; pero resulta obvio que si quiere iluminar la imaginación de los estudiantes, primero deberán encenderla la suya los docentes.

En este sentido, resulta pertinente el perfil del docente creativo. Recogiendo las ideas de Lupe García (2001), se señalan:

CARACTERÍSTICAS	ÁMBITO
<ul style="list-style-type: none"> - Educar en la libertad y para la libertad. - Educar en el amor. - Fomentar la autodisciplina. - Trabajar los canales de comunicación. - Estimular el interés por descubrir e investigar. - Estar en continua renovación. - Cuidar las capacidades del niño. - Emplear la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. - Humorizar las relaciones. - Trabajar en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - La libertad es vivir sus propia vida sin inferir la libertad de los demás. - El niño no solo tiene derecho de ser instruido sino tiene que ser amando. - Hay que desarrollar desde pequeños los valores de responsabilidad y participación. - Estimular los distintos tipos de expresión (imágenes, gestos, palabras, etc.). - Los verdaderos conocimientos que se aprenden son aquellos que el niño descubre por sí mismo. - No se debe caer en la rutina. - Tener en cuenta las aptitudes y posibilidades del escolar. - En la evaluación intervendrán todos los que participan en el proceso educativo. - Crear un ambiente que permita superar el miedo al ridículo. - Desarrollar aptitudes de respeto, comprensión y participación.

AGENTES QUE FAVORECEN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Existen diversos factores o agentes que pueden favorecer el desarrollo de la creatividad, a continuación, se mencionan algunos de ellos, vistos desde el contexto escolar.

-Tener una alta autoestima. Para muchos esta es la condición y requisito indispensable con el que se debe empezar cualquier trabajo relacionado con el desarrollo de capacidades creativas si es que en realidad se pretende obtener buenos resultados, planteamiento que se comparte plenamente. Marco Flores (1998) al respecto sostiene que cualquier técnica pedagógica para desarrollar las capacidades creativas, no funcionan si previamente no se ha logrado un alto desarrollo de la autoestima de los aprendientes. (Flores Velazco, 2009)

-El sueño y la fantasía. Dejar volar la imaginación durante ciertos intervalos de tiempo para pensar en cosas irreales es un medio eficaz de trascender la realidad para enriquecerlas. El docente debe sugerir a sus alumnos que imaginen cosas premeditadamente, aunque parezcan absurdas alocadas. (Flores Velazco, 2009)

-Un ambiente favorable. El cuidado del ambiente en el que el docente desarrolla sus estrategias de aprendizaje es de gran importancia para potenciar las capacidades creativas. El docente debe propiciar un ambiente humano que fomente las buenas relaciones maestro – alumno, lo cual implica una aptitud constructiva, de confianza en sus potencialidades, pero además las relaciones abiertas, de los estudiantes entre sí, en constante dinámica de grupo. (Flores Velazco, 2009)

-Encontrar significados diversos a una misma situación. Esto combate la tendencia generalizada a conformarse con la primera interpretación que se nos ocurre, lo cual evidentemente bloquea la posibilidad de crear. Samuel Amegán (1993) hace referencia a ciertas condiciones favorables para el desarrollo de la creatividad, las que a continuación se mencionan:

Condiciones intelectuales favorables

1. Crear dentro de la clase el ambiente y las situaciones propicias para un aprendizaje profuso y variado, puesto que para crear es menester muchas ideas o experiencias personales.

2. Brindar a los alumnos numerosas oportunidades para utilizar sus conocimientos (conceptos, hechos, principios) en la resolución divergente de problemas.
3. Crear situaciones abiertas de aprendizaje, es decir situaciones en las que los alumnos no reciban respuestas prefabricadas, sino en las que deban más bien reunir hechos, evaluar y ordenar diferentes maneras esos hechos para poder encontrar respuestas estructuradas y lógicas.
4. Plantear las situaciones de aprendizaje de tal manera que las preguntas y discusiones exijan la participación activa de todos los alumnos.
5. Utilizar integralmente todas las materias escolares para favorecer el pensamiento divergente en el alumno.

Condiciones físicas favorables

1. Equipar el salón de tal manera que el alumno pueda explorar, manipular, descubrir, resolver problemas y trabajar con material nuevo: medios y materiales ricos y variados. Poder modificar con facilidad la disposición topográfica del material y del mobiliario del salón.
2. Asegurarse de que el material necesario esté disponible en forma permanente y en el momento deseado.
3. Asegurarse de que la organización de la clase permita el trabajo individual, en grupo y en equipo.

Condiciones psicológicas y socioemocionales favorables

1. Instaurar una atmósfera física y mentalmente saludable: un grupo alegre y físicamente acogedor; relaciones interpersonales armoniosas.
2. Crear en el grupo una atmósfera permisiva, sin libertinaje.
3. Mantener al nivel óptimo las tensiones y la motivación: no deberán ser no demasiado fuertes ni tampoco demasiado débiles.

4. Mantener, como educador, una actitud favorable a la creatividad, viviendo uno mismo experiencias creativas, por ejemplo, demostrando a los alumnos que la creatividad es algo deseable.
5. En cuanto al director de la escuela, su tarea consiste en considerar positivamente los experimentos de enseñanza creativa en una institución.

Resumiendo lo ya mencionado, y anotando otros agentes que favorecen el desarrollo de la creatividad y que recorren las páginas de la literatura especializada tenemos:

- El trabajo en equipo.
- El ambiente de libertad.
- La libre expresión.
- La estimulación de ideas nuevas y originales.
- El clima de confianza, aceptación y respeto a la persona.
- La eliminación de la amenaza de la evaluación.
- La libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones.
- Enseñar preguntas y no sólo respuestas o hechos.
- Aportar un pensamiento interdisciplinario y no el encajado y disciplinario.
- Posibilitar una orientación de futuro y no de pasado.
- Fomentar el inconformismo y la individualidad.
- Estimular lo lúdico y no sólo unos métodos rígidos de trabajo.
- Encontrar alegría en el proceso y no sólo en el producto.

Agentes que dificultan el desarrollo de la creatividad

Existen numerosos factores que se interponen como poderosos obstáculos para impedir la creatividad, a continuación se hará mención a algunos de ellos, que aún están presentes en muchas escuelas.

Isidora Mena (citado por Universidad Pedro Ruiz Gallo, 2002), en un trabajo realizado en nuestro país en 1992, expone algunas ideas importantes, a las que de modo sintético a continuación se hace referencia:

Un saber completo, acabado y sin debilidades. Este es el saber que muchos profesores se esfuerzan por entregar a sus alumnos; el mensaje implícito es que el profesor sabe y el alumno no. Se pretende un discurso cerrado, sin fisuras de ninguna especie; todo está listo, no hay espacio para la duda ni para preguntas ajenas al tema en cuestión. No hace falta agregar nada. Todo está resuelto y no se requieren nuevos aportes. En consecuencia la creatividad no es necesaria. Cuando todo ya está resuelto los desafíos son mínimos, esta situación no resulta estimulante para la creatividad.

Conocimientos desconectados entre sí. En muchas escuelas del país, los conocimientos inmersos en las diferentes áreas curriculares, rara vez se conectan unos con otros; cada área representa un universo independiente; así la matemática no guarda ninguna relación con la historia, con el lenguaje, con la educación por el arte, etc.; no tienen posibilidad de estimularse mutuamente porque permanecen irremediablemente divorciadas. Por último hay ocasiones en que los contenidos de las diversas áreas no tienen relación con la experiencia cotidiana del estudiante. Así, mientras que el proceso creativo se caracteriza por la conectividad, las asociaciones múltiples, la unidad de lo distinto, la escuela trabaja sobre la base de un estilo diametralmente opuesto.

Tendencia a evitar las situaciones conflictivas. Al interior de algunas escuelas, las situaciones conflictivas son indeseables y atentan contra el orden, la paz y la disciplina. El conflicto es connotado enérgicamente como algo negativo; no hay lugar para la polémica, los distintos conocimientos se dan como verdades irrevocables, jamás sujetos a dilemas; de modo que todo transcurre en una engañosa armonía. Esta situación es perjudicial debido a que en un sentido muy preciso el conflicto tiene un rol protagónico en el proceso creativo, es inspirador de creatividad, precisamente porque la percepción de fallas, carencias, desarmonías o contradicciones, genera esa forma de insatisfacción que luego se vuelca hacia la búsqueda creativa.

Formalismo exagerado: La tendencia al formalismo exagerado de algunas escuelas es una especie de complot en el que participan profesores, alumnos, directivos y padres o apoderados; para todos ellos es un cómodo ideal ejecutar un plan rígido, exigente y variado, donde participan muchas personas que logran dar la imagen de una labor seria y el sentido de una misión cumplida. Alumnos y profesores están muy ocupados, tratando de cumplir planes y programas rígidos, no hay espacio para la imaginación. En estas condiciones las actividades dejan de representar reales desafíos intelectuales. No hay sorpresa y son pocas las cosas que requieren de la curiosidad y el goce por descubrir. La falta de estímulo a la creatividad es evidente.

Las ideas antes señaladas, constituyen vivencias concretas en muchas escuelas (obviamente no todas) de nuestro país, con claras consecuencias negativas para el desarrollo de la creatividad; por ello en este trabajo se propone abandonar estas viejas prácticas pedagógicas y dar un salto hacia el paradigma constructivista de la enseñanza aprendizaje, para facilitar una educación que logre desarrollar las capacidades creativas del estudiante.

Siguiendo a Marco Flores (1998), se anuncia a continuación algunos rasgos opuestos a la creatividad que la quebrantan y aniquilan:

- La repetición rutinaria y automática sin pensar.

- La reproducción e imitación de modelos en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- La copia y reiteración de ideas, definiciones y teorías en la enseñanza.
- La imposición jerárquica autoritaria o paternalista de normas y criterios rígidos de pensar o actuar por parte de los padres, profesores y alumnos que inhiben la iniciativa propia.
- Las experiencias gratificantes del pasado, que impulsan hacia la réplica cómoda de uno mismo en cada acto que manejamos cada día, debido a nuestro inconsciente colectivo. (Morales Artero, 2001)

Ariel Guerrero (1992) resume los factores inhibidores de la creatividad en dos bloques generales:

INTERNOS (PSICOLOGICOS)

- a. Inseguridad**, opuesta a la confianza en sí mismo, temor exagerado al ridículo, a cometer errores, a la autoridad; perfeccionismo excesivo.
- b. Residencia al cambio**, normas rígidas, orden invariable, actitud reiterativa automática; temor a ser diferente y a admitir que los demás lo sean; derrotismo.
- c. Expertismo técnico**, moldes estereotipados impuestos por el “oficio”, que puede desembocar en la “incapacidad entrenada” “pragmatismo vicioso que centra todo en los resultados y éxito por vía técnica, con rechazo de la actitud lúdica, del juego divertido, generador de innovaciones. (Morales Artero, 2001)

EXTERNOS (SOCIALES)

- a. Pasiones destructivas**, provocadoras de inseguridad, por descalificar, ridiculizar, amenazar y castigar la respuesta inesperada, imponiendo un perfeccionismo esterilizarte.

b. Presiones conformistas, mediante rutinas, modas, normas y órdenes que atacan al placer del descubrimiento por uno mismo y a la actitud de responsabilidad personal: fomentan la disciplina formal y la rigidez intelectual.

c. Indiferencia del ambiente, apoyo implícito al desarrollo lógico de manera exclusiva, atrofia de la creatividad por falta de uso.

Como se puede ver, existen diversos factores que pueden favorecer u obstaculizar el desarrollo de la creatividad, por lo que se deben tener muy en cuenta, a fin de propiciar a partir de la escuela, todas las condiciones necesarias para formar hombres y mujeres que respondan a las necesidades y exigencias de la sociedad actual; esto es, la producción de sujetos de alto nivel de creatividad, que tiendan a divergir de los significados tradicionales y a realizar producciones originales, sujetos capaces de percibir los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, sujetos autónomos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones. (Morales Artero, 2001)

3.3. Base conceptual

Pensamiento Creativo

Según Edward De Bono, el pensamiento creativo es una destreza que se puede aprender al igual que otras disciplinas, como las matemáticas o la música. A veces se considera que la creatividad es tarea de aquellas personas que poseen un talento natural especial o poseen cierta dosis de locura. Esta es una creencia errónea. La creatividad es necesaria para revelar el potencial de una empresa y de sus miembros. Nos permite adelantarnos y buscar más allá de las pautas conocidas o los caminos establecidos. Nos posibilita lograr cambios que no se limiten a ir al son de los competidores y colocarnos en el lugar de los renovadores de ideas.

La aplicación de la creatividad no resulta tan fácil como puede parecerles a algunas personas que creen que basta con organizar una

sesión de “tormenta de ideas” de vez en cuando, o con pedirles a los miembros de la firma que presenten sugerencias. A menos que la aplicación se controle adecuadamente, la creatividad puede llegar a convertirse en una especie de lujo periférico, de escasa importancia para las operaciones de la organización. (De Bono, 1994)

Torrance: “Es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas o lagunas del conocimiento y los lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, comprobar esas hipótesis, modificarlas si es necesario y comunicarlas”. (Esquivias Serrano, 2004)

Guilford: “En sentido limitado se refiere a las aptitudes que son características de los individuos, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (Esquivias Serrano, 2004)

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

3.1. Análisis y discusión de los resultados de los instrumentos utilizados

Cuadro N°.01

Fluidez en el pensamiento creativo en los alumnos del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

APTITUD	f.	%
Excelente	03	08
Medio	11	28
Bajo	25	64
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION

En el cuadro N° 01 se observa los resultados del “nivel de fluidez en el pensamiento creativo” de los estudiantes, donde: 25 estudiantes que equivalen al 64% poseen una aptitud baja, a diferencia de 11 estudiantes que equivalen al 28% que tienen un nivel medio y (03) equivalentes al 08% que tienen un nivel excelente.

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en la fluidez del pensamiento creativo, por lo que es necesario que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza de la creatividad, para propiciar el cambio.

Cuadro N°.02

Originalidad en el pensamiento creativo de los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

APTITUD	f.	%
Excelente	02	05
Medio	07	18
Bajo	30	77
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

En la tabla de aptitudes se observa los resultados de la aplicación del test de “originalidad en el pensamiento creativo” de los estudiantes, aplicado a 39 estudiantes, las afirmaciones son las siguientes: 30 estudiantes que equivalen al 77% tienen un nivel bajo; a diferencia de (07) que equivalen al 18% que tienen un nivel medio y solamente 02 estudiantes equivalentes al 05% tienen un nivel excelente. Lo que demuestra la necesidad de implementar estrategias metodológicas para mejorar la creatividad de los estudiantes, ya que en su mayoría tienen un nivel bajo.

Cuadro N°.03

Imaginación en el pensamiento creativo de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018 por aptitud.

APTITUD	f.	%
Excelente	01	03
Medio	04	10
Bajo	34	87
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

Observamos que en el cuadro N° 03, que los estudiantes en un número considerable (34), que equivale al 87% tienen un nivel bajo en cuanto a imaginación del pensamiento creativo; a diferencia de (04) que equivalen al 10% que tienen un nivel medio y solamente (01) estudiante equivalente al 03% que tiene nivel excelente

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en cuanto a imaginación del pensamiento creativo, por lo que es necesario que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza de la creatividad, para propiciar el cambio. Siendo así mismo urgente la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes

Cuadro N°.04

Fluidez en la expresión corporal de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la fluidez de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	07	18
Medio	09	23
Bajo	23	59
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION

El cuadro N° 04 nos demuestra los resultados de la aplicación del test “habilidad en la fluidez de expresión corporal de los estudiantes”, en el que se observa que (23) estudiantes equivalentes al 59% tienen un nivel bajo, en tanto que (09) que equivalen al 23% tienen un nivel medio y solamente (07) estudiantes equivalentes al 18% tienen un nivel excelente.

Lo que nos confirma el problema identificado en los alumnos del primer grado de educación primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque a donde la mayoría tienen un nivel bajo de fluidez en la expresión corporal. Por lo que es necesario el desarrollo de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro Nº.05

Imaginación en la expresión corporal de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la imaginación de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	07	18
Bajo	32	82
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

El presente cuadro refleja el “nivel en la habilidad en la imaginación de expresión corporal” de 39 estudiantes, de los cuales (32) equivalentes al 82% tienen un nivel bajo, en tanto que (07) que equivalen al 18% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Por lo que podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P.M. N°10133 Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque tienen un nivel bajo de imaginación en expresión corporal. Siendo necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro N°.06

Creatividad en la expresión corporal de los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la Creatividad de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	05	13
Bajo	34	87
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

En el cuadro N° 06 se observa claramente los resultados de la evaluación del “nivel en la habilidad en la Creatividad de expresión corporal”, aplicado a 39 estudiantes, las afirmaciones son las siguientes: (34) estudiantes equivalentes al 87% tienen un nivel bajo, en tanto que (05) que equivalen al 13% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Por lo que podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P.M. N°10133, tienen un nivel bajo en la habilidad de Creatividad en expresión corporal. Siendo necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes

Cuadro N°.07

Flexibilidad en la expresión corporal de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel en la habilidad en Flexibilidad relacionado con la expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	11	28
Bajo	28	72
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

Observamos en el cuadro N°. 07 de evaluación del test de habilidad en Flexibilidad relacionado con la expresión corporal de los estudiantes, que (28) estudiantes equivalentes al 72% tienen un nivel bajo, en tanto que (11) que equivalen al 28% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en cuanto a habilidad en Flexibilidad relacionado con la expresión corporal, por lo que es necesario que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza de la creatividad, para propiciar el cambio. Siendo así mismo urgente la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro N°.08

Originalidad en la creatividad de música de los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Los estudiantes en qué nivel son originales para la creatividad de música?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	02	05
Bajo	37	95
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

El cuadro N° 08 nos demuestra los resultados de la evaluación del test de “originalidad para la creatividad de música”, en el que se observa que: (37) estudiantes equivalentes al 95% tienen un nivel bajo, en tanto que solamente (02) que equivalen al 05% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en originalidad para la creatividad de música, por lo que es necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro N°.09

Innovación en la creatividad de música de los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Los estudiantes en que nivel son innovadores para la creatividad de música?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	03	08
Bajo	36	92
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

El presente cuadro refleja el resultado de la aplicación del test para evaluar la “innovación en la creatividad de música” de los 39 estudiantes, donde podemos apreciar que (36) equivalentes al 92% tienen un nivel bajo, y solamente (03) estudiantes que equivalen al 08% tienen un nivel medio en tanto que ningún estudiante tiene un nivel excelente

Por lo que podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima tienen un nivel bajo en la habilidad de innovación para la creatividad de música. Siendo necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro Nº.10

Imaginación en la creatividad de música de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Los estudiantes en qué nivel son imaginativos para la creatividad de música?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	07	18
Bajo	32	82
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018. ROMERO IRURI, E.

INTERPRETACION.

En el cuadro N° 10 se observa claramente los resultados del test, de “imaginación en la creatividad de música”, aplicado a 39 estudiantes, las afirmaciones son las siguientes (32) estudiantes equivalentes al 82% tienen un nivel bajo, y solamente (07) que equivalen al 18% tienen un nivel medio en tanto que ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en cuanto a imaginación en la creatividad de música, por lo que es necesario que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza de la creatividad, para propiciar el cambio. Siendo así mismo urgente la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro N°.11

Originalidad en la creatividad de la pintura de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel de originalidad de los estudiantes para la creatividad de la pintura?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	09	23
Bajo	30	77
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

Observamos en el cuadro N°. 11 sobre “originalidad en la creatividad de la pintura”, (30) estudiantes equivalentes al 77% tienen un nivel bajo, y solamente (09) que equivalen al 23% tienen un nivel medio en tanto que ningún estudiante tiene un nivel excelente

Por lo que podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, tienen un nivel bajo en la originalidad para la creatividad de la pintura. Siendo necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Cuadro N°.12

Imaginación en la creatividad de la pintura de los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel de imaginación de los estudiantes para la creatividad de la pintura?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	05	13
Bajo	34	87
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1°grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

El cuadro N° 12 nos demuestra los resultados del test de “imaginación de los estudiantes en la creatividad de la pintura”, en el que se observa que: (34) estudiantes equivalentes al 87% tienen un nivel bajo, en tanto que (05) que equivalen al 13% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

Esto demuestra que la mayoría de estudiantes tienen un nivel bajo en la creatividad de la pintura, por lo que es necesario que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza de la creatividad, para propiciar el cambio. Siendo así mismo urgente la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

Con el empleo de una metodología participativa para que el aprendizaje será más significativo el aprendizaje, relacionando aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva, es de esta relación de lo que se aprende, lo que constituye la estructura cognitiva del aprendiz.

Cuadro N°.13

Flexibilidad en la creación de la pintura de los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

¿Cuál es el nivel de flexibilidad de los estudiantes para la creatividad de la pintura?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	03	08
Bajo	36	92
TOTAL	39	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del 1º grado de primaria de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, 2018.

INTERPRETACION.

El presente cuadro refleja la evaluación de los 39 estudiantes en el test de la “flexibilidad en la creatividad de la pintura”, de los cuales (36) estudiantes equivalentes al 92% tienen un nivel bajo, en tanto que (03) que equivalen al 08% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente

Por lo que podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes de la I.E.P.M. N°10133, Santa Rosa de Lima, tienen un nivel bajo en la flexibilidad para la creatividad de la pintura, Siendo necesario la aplicación de un programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes.

3.2. Propuesta

3.2.1. Título

Programa de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes de 1º grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133 Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018”.

3.2.2. Objetivos

3.2.2.1. General

Abrir el amplio panorama de las vivencias placenteras que la creatividad ofrece, diseñando estrategias cognitivas para que los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133 Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018, logren estimular el desarrollo de su creatividad, propiciando reacciones favorables al aprendizaje y adaptación a nuevas situaciones.

3.2.3. Fundamentación teórica

La teoría referencial del trabajo de investigación está sustentada principalmente en “La Teoría de Edward de Bono” la misma que ha sido incorporada a la educación de diversas maneras. La teoría se fundamenta en que la creatividad es una actitud y un hábito mental, donde los principios y técnicas del “pensamiento lateral” son los siguientes: a).- Reconocimiento de las ideas dominantes, b).- Búsqueda de diferentes maneras de “mirar” las cosas, c).- Reducción del rígido control del pensamiento vertical, y d).- Uso del azar.

De Bono en base a esto argumenta que sólo unas pocas personas tienen una aptitud natural para la creatividad, pero todas pueden desarrollar una cierta habilidad si se lo proponen deliberadamente.

La presente propuesta se justifica por que la enseñanza de la creatividad se ha impuesto en los últimos años como una de las actividades más demandadas desde muy temprana edad; y frente a una enseñanza tradicional, en la que hemos observado que la gran mayoría de los estudiantes no tienen reacciones favorables al aprendizaje ni adaptación

a nuevas situaciones; hemos desarrollado una propuesta fundamentada en los estudios precedentes sobre el pensamiento creador.

En el ámbito pedagógico, esta propuesta se sustenta en los nuevos paradigmas educativos constructivistas, expresado en la autonomía y responsabilidad del estudiante para construir sus propios aprendizajes y el rol del docente como mediador, concertador y reconciliador entre el conocimiento previo y el conocimiento nuevo, entre la realidad problemática y los contenidos de aprendizaje o entre los intereses del estudiante y los propios contenidos de aprendizaje, en fin en la solución de conflictos de toda índole.

3.2.4. Contenidos

CAPACIDADES	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
-Expresión corporal -expresión musical -Drama creativo -Creación en la pintura	Interacción con otros seres humanos. Trabajo colectivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Cooperación • Interpretación • Comunicación • Improvisación creativa • Expresión

3.2.5. Sistema metodológico

3.2.5.1. Del programa en general

La propuesta de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes, está diseñada en tres talleres, con la finalidad de mejorar la creatividad en los estudiantes, para que puedan crear o inventar cosas nuevas e interesantes, a través de diferentes ejercicios dentro y fuera del aula, principalmente juegos, para que puedan tener una educación de calidad.

La presente propuesta de “Estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes”, es para los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E.P.M N° 10133 Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque, 2018.

En el taller N° 01, trabajaremos las secuencias metodológicas de: drama creativo, para que los estudiantes tomen conciencia del drama, de la apreciación estética y el descubrimiento de sí mismo. Es este taller también trabajaremos la creación con estilo propio en la pintura, el descubrimiento de colores secundarios, técnicas de pintado y la discriminación de movimientos y superficies, así como materiales

El taller N° 02 está conformado por la secuencia metodológica de Expresión corporal, para que los estudiantes puedan moverse con soltura y dominio de su cuerpo en diversas situaciones y posiciones en el campo deportivo; dominen la tensión, relajación, la expresión motora fina y gruesa; y diversos juegos.

Con el taller N° 03 realizamos La expresión musical; este taller permite a los estudiantes conocer el sonido en movimiento, la percepción musical, la expresión musical, cuentos musicales, tipos de sonido y discriminación de sonidos.

Este programa, permitirá a los estudiantes no solamente concluir con éxito sus estudios en el nivel primaria, sino también que reciban un cúmulo de experiencias que, tras sus vivencias, les enriquezcan y contribuyan a su mejor educación integral. El mismo que se orienta a servir de guía a los profesores de educación primaria y educación física de este Colegio y de toda la Región de Lambayeque, intentando contribuir, con una clara delimitación de temas y a facilitar una base argumental.

3.2.5.2. La secuencia didáctica

Los talleres de creatividad se caracterizan por la flexibilidad en todos sus componentes didácticos, por tanto, se desarrollan a partir de actividades previamente planificadas, sin embargo, en todos los encuentros se recogerán informaciones relacionadas con las inquietudes, intereses y necesidades tanto profesionales como personales de los estudiantes y se adecuarán las actividades en función de ello. Lo anterior significa que cada encuentro se convierte en una posibilidad de retroalimentación para direccionar el proceso de formación de las competencias creativas y guía para planificar y organizar las actividades del próximo encuentro considerando los intereses y necesidades de los estudiantes. Todo ello

será propiciado por la utilización de métodos flexibles, técnicas participativas y de animación grupal donde la forma principal será el trabajo en grupos a través de talleres que permitan espacios de reflexión, debates, análisis de procederes ante nuevas situaciones problemáticas, sin dejar de atender las particularidades de cada estudiante. La utilización de métodos problémicos e investigativos y de proyectos será de gran utilidad en el desarrollo de los talleres para estimular la participación de los estudiantes a partir de propiciar el desarrollo de la vocación y las aptitudes.

El Taller de creatividad articula el proceso de formación de las competencias creativas al relacionar el resto de las estrategias específicas, por tanto, las actividades que se realizan en él están dirigidas, fundamentalmente, al desarrollo de los elementos y rasgos de la creatividad en función de las acciones creativas, a partir de la relación con las disciplinas y asignaturas del currículo.

3.2.5.3. Técnicas

Escenificaciones

Juegos creativos

Dinámicas grupales

Expresión corporal

3.2.6. Evaluación

Teniendo en cuenta que la evaluación es un proceso permanente de reflexión sobre el proceso mismo de adquisición de los aprendizajes, que involucra recojo, solución, interpretación, valoración de la información para la toma de decisiones; la aplicación del programa incluye la utilización de instrumentos como fichas de observación, test (para medir la creatividad de expresión dinámica), test (para medir el pensamiento creativo), ficha de observación sobre la creatividad en danza, test (sobre la creatividad en danza), test (sobre el movimiento divergente), tres test (de creatividad motriz), todo ello con el fin de obtener información sobre la capacidad creativa de los estudiantes.

3.2.7. Desarrollo temático

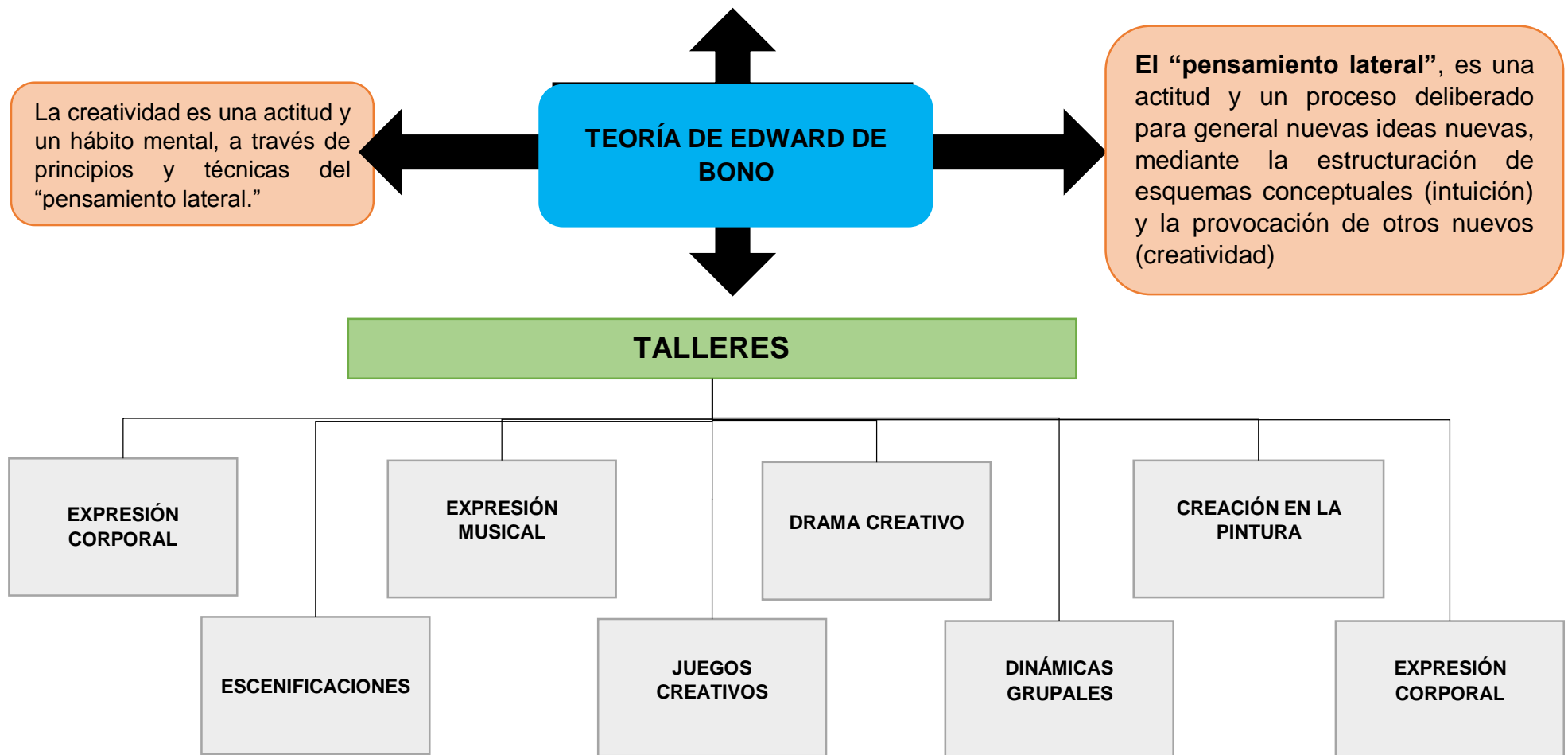
Nº de taller	Temas a desarrollar	Actividades
Taller I	<ul style="list-style-type: none"> -Motivación, Creación de escenas -Vestuario, Sonido, creación colectiva -Interpretación, actuación, imaginación -Improvisación creativa, reflexión -Sensibilidad estética -Descubrimiento y control de sí mismo -Diferenciación de formas 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas novedosas y creativas para el desarrollo del drama creativo. • Diferencie las distintas formas y estilos de expresión artística sean infantiles o adultas. • Distinga los tipos de textura a través del tacto (poroso, áspero, blando, suave, relieve, etc.)
Taller II	<ul style="list-style-type: none"> --Expresión Corporal -Expresión motora fina -Expresión motora gruesa -Tipos de movimientos -Tensión, relajación, respiración 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de tensión-relajación. • Motivación musical, que el niño experimente movimientos de diferente topografía (en dirección, nivel, línea, extensión, intensidad)
Taller III	<ul style="list-style-type: none"> -Sonidos rítmicos, sonido-movimiento -Cuentos musicalizados -Lectura rítmica vocal -Expresión musical, percepción musical -Discriminación de sonidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones lúdicas • Juegos creativos • Actividades de dinámica grupal • Aplicación de técnicas de participación

3.2.8. Programación de sesiones

Nº DE TALLER	HORA	SEMANA	TEMAS A DESARROLLAR
TALLER Nº I	De 09.00 a 11.00	Del 03 al 07 FEB Drama Creativo	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación, Creación de escenas -Vestuario, Sonido, creación colectiva -Interpretación, actuación, imaginación -Improvisación creativa, reflexión -Sensibilidad estética -Descubrimiento y control de sí mismo -Diferenciación de formas
		Del 10 al 14 FEB Pintura	<ul style="list-style-type: none"> -Descubrimiento y experimentación de espacio y movimientos (pintura) -Creación con estilo propio (pintura) -Combinación de técnicas de pintado -Combinación de colores secundarios -Apreciación estética
TALLER Nº II	De 09.00 a 11.00	Del 17 al 21 FEB Expresión Corporal	<ul style="list-style-type: none"> -Expresión Corporal -Expresión motora fina -Expresión motora gruesa -Tipos de movimientos -Juegos -Tensión, relajación, respiración
TALLER Nº III	De 09.00 a 11.00	Del 24 al 28 FEB Expresión Musical	<ul style="list-style-type: none"> -Sonidos rítmicos, sonido-movimiento -Cuentos musicalizados -Lectura rítmica vocal -Expresión musical, percepción musical -Discriminación de sonidos

3.3. MODELO TEÓRICO





ESTRATEGIAS COGNITIVAS PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DE 1ºGRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.P.M N° 10133. LAMBAYEQUE, 2018.



CONCLUSIONES

1. Los resultados obtenidos en la aplicación de los test evidencian con claridad y precisión que la aptitud de los estudiantes para la creatividad se encuentra en mayor porcentaje en el nivel bajo, donde la originalidad en el pensamiento creativo es baja en un 77%, la imaginación en el pensamiento creativo es baja en un 87% y la imaginación en la expresión corporal es baja en un 82%.
2. De la misma manera el 95% de estudiantes tienen un nivel bajo de aptitud en la originalidad para la creatividad de la música, el 92% de estudiantes tienen un nivel bajo para la innovación en la creatividad de la música y el 87% de estudiantes tienen un nivel bajo de imaginación en la creatividad de la pintura.
3. La Teoría de Edward de Bono me ayudó a fundamentar el diseño de estrategias cognitivas para mejorar la creatividad en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria de la I.E. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí-Lambayeque.
4. Con el desarrollo de la propuesta de “Estrategias cognitivas”, se logrará que los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N°10133, Santa Rosa de Lima, Mochumí- Lambayeque, logren estimular el desarrollo de su creatividad, propiciando reacciones favorables al aprendizaje y adaptación a nuevas situaciones.

RECOMENDACIONES

-  Para hacer efectiva la propuesta de “Estrategias cognitivas para mejorar la creatividad de los estudiantes”, debe partir por insertarse en el Proyecto Educativo Institucional y que forme parte de las políticas a nivel de UGEL, así como de las políticas regionales, en tanto que se debe institucionalizar la propuesta por parte del Gobierno Regional.
-  Las instituciones educativas deben promover y fomentar las investigaciones respecto a las bondades de la creatividad y su impacto positivo en el aspecto cognitivo de los estudiantes.
-  Las instituciones educativas deben constituirse en medios de capacitación de los padres de familia (talleres, escuelas para padres) y de los que pretenden serlo a fin de que éstos comprendan el tremendo impacto, y de la gran importancia insospechada, que tiene la creatividad, durante su infancia y durante toda su vida; a fin de que promuevan un contexto adecuado en el hogar para la creatividad.
-  La propuesta que se ha elaborado debe estimular a todos los docentes para trabajar otras experiencias similares, en la perspectiva de cumplir con brindar una educación de calidad e integral del educando.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. (2016). *Diseño Curricular para la Educación Primaria*. Buenos Aires: Coordinación General de Sergio Siciliano.
- Arroyo, H. (2002). Interrelación escuela entorno entre estrategia educativa para aprendizajes significativos en el I ciclo de Educación Primaria. *tesis de grado*.
- Bautista, M. (8 de Diciembre de 2014). *Conocimientosweb.net*. Obtenido de Conocimientosweb.net: <https://www.conocimientosweb.net/portal/article2218.html>
- Castillo, N. (2017). Modelo de estrategias cognitivas basado en el pensamiento divergente y productivo para desarrollar la creatividad de los estudiantes de educación primaria – Chimbote. *Ciencia y tecnología*.
- Congreso Nacional de Chile. (15 de Noviembre de 2018). *Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. Obtenido de <https://www.leychile.cl/Consulta/homebasico>
- De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo*. Mexico: Paidós.
- Esquivias Serrano, M. (2004). Creatividad: definiciones antecedentes y aportaciones. *Digital Universitaria*.
- Flores Velazco, M. (2009). *Creatividad y Educación*. Mexico: Alfaomega grupo editor.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Gervilla Castillo, Á. (2004). Creatividad, calidad e innovación. *ICONO 14*.
- Gómez Cumpa, J. (2005). *Desarrollo de la creatividad*. Lambayeque.
- Gómez Rodríguez, E. (2010). *Creatividad en el accionar gerencial para la potenciación del desarrollo endógeno en la educación media. Atisbo teórico desde la postmodernidad*.
- Guilford, J. (1985). *Aptitud para la creación*. Nebraska: Southern.
- Guilford, J. P. (1985). *Aptitud para la creación*. Nebraska: Publication new book.
- Martínez, J. (2012). Creatividad. *datum*. Obtenido de <http://www.leonismoargentino.com.ar/INST280.htm>
- Michalko, M. (2002). *El secreto de los genios de la creatividad*. Barcelona: Gestión.
- MINEDU. (07 de agosto de 2018). *ESCALE*. Recuperado el 08 de Mayo de 2015, de http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes-portlet/reporte/cuadro?anio=22&cuadro=394&forma=U&dpto=14&prov=1401&dist=140106&dre=&tipo_ambito=ambito-ubigeo
- MINEDU. (2018). *Padrón de Instituciones Educativas, Censo Escolar*. Obtenido de Carta Educativa del Ministerio de Educación-Unidad de Estadística Educativa y cartografía de Google Maps: http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0346106&anexo=0

- Ministerio de Educacion Chile. (2016). *Bases curriculares 7° basico a 2° medio*. Santiago de Chile: Unidad de Curriculum y Evaluacion.
- Ministerio de Educacion Mexico. (2016). *Propuesta Curricular*. Mexico.
- Ministerio de Educacion Venezuela. (1999). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA*. Venezuela: Gaceta.
- Montañés, J. (2003). *Aprender y jugar*. España: Universidad de Castilla-La mancha.
- Morales Artero, J. (2001). La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO.
- Moreira Cevallos, M. (2018). Estrategias Metodológicas en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Lengua y Literatura. *proyecto de tesis*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil.
- Morles, A. (1986). *Entrenamiento en el uso de estrategias para comprender la lectura*. Caracas: Trebol.
- Noticias, R. (22 de Marzo de 2018). *Negocios Lambayeque*. Obtenido de Negocios Lambayeque: <https://rpp.pe/peru/lambayeque/el-70-de-los-negocios-de-lambayeque-están-constituidos-por-empresas-familiares-noticia-1112086>
- O. Zunini, J. (Diciembre de 2018). *Intitución Educativa N°10133 Santa Rosa de Lima*. Obtenido de Intitución Educativa N°10133 Santa Rosa de Lima: <https://www.regionlambayeque.gob.pe/web/?pass=NTQx>
- Rigo Lemini, M. (2008). Constructivismo educativo, actividad y evaluación del docente: relato de algunas posibles incongruencias. *Reencuentro*, 125-134.
- Robinson, K. (2012). *El Elemento*. Barcelona: Random House Mondadori, S.A.
- Romero Iruri, T. (2011). Estrategias metodológicas basadas en la teoría del aprendizaje significativo y la teoría historico-cultural para mejorar la creatividad de los estudiantes del sexto grado de primaria del colegio particular mixto “Santa Clara”, distrito José Luis Bustamant. *tesis de maestría*. Universidad Naciona Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.
- Sanchez Regalado, N. P. (2012). El currículo de la educación básica en México: un proyecto educativo flexible para la atención a la diversidad y el fortalecimiento de la sociedad democrática. *Revista Iberoamericana sobre Calidad,eficacia,cambio en educación*, 10(14), 149-163.
- Sanchez, M. (2009). Programa Desarrollo de Habilidades del Pensamiento. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 26-32.
- Santana, M. (13 de octubre de 2011). *Un proyecto mas*. Obtenido de Teorías de Edward De Bono y Arthur Koestler: <https://maytesantana.wordpress.com/2011/10/13/teorias-de-edward-de-bono-y-arthur-koestler/>
- Secretaría de Educación Pública. (2016). *Propuesta curricular para la educación obligatoria 2016*. Mexico. Obtenido de <https://www.gob.mx/cms/uploads/docs/Propuesta-Curricular-baja.pdf>
- sikora, J. (1979). *Manual de Métodos Creativos*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. (2002). Manual de la creatividad.

Velasco Tapia, L. (2009). Desarrollo de pensamiento creativo. *Lincenciatura*. Universidad de Londres.

Velasquez, J. (2002). teorías de la personalidad. En *Abraham Maslow y la psicología transpersonal*.

Wikipedia. (3 de diciembre de 2018). *Distrito de Mochumí*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Mochum%C3%AD

Wikipedia. (21 de Agosto de 2018). *Wikipedia*. Obtenido de Wikipedia:
https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Lambayeque

Wikipedia. (06 de Enero de 2019). *Wikipedia. La enciclopedia libre*. Recuperado el 16 de noviembre de 2017, de
https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Mochum%C3%AD#Rese%C3%B1a_hist%C3%B3rica

ANEXO N° 01

Ficha de observación para determinar el nivel de creatividad de los estudiantes.

FICHA	INDICE
1.- Fluidez del pensamiento creativo en la acción de movimiento, de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
2.- Originalidad del pensamiento creativo en la acción de movimiento, de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
3.- imaginación del pensamiento creativo en la acción de movimiento, de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
4.- La habilidad en la fluidez de expresión corporal de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
5.- La habilidad en la imaginación de expresión corporal de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
6.- La habilidad en la creatividad de expresión corporal de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
7.- La habilidad en la flexibilidad de expresión corporal de los estudiantes	Excelente Medio Bajo
8.- Nivel de originalidad para la creatividad de música	Excelente Medio Bajo
9.-Nivel de innovación para la creatividad de música	Excelente Medio Bajo
10.-Nivel de imaginación para la creatividad de música	Excelente Medio Bajo
11.- Originalidad de los estudiantes para la creatividad de la pintura	Excelente Medio Bajo
12.- Imaginación de los estudiantes para la creatividad de la pintura	Excelente Medio Bajo
13.- Flexibilidad de los estudiantes para la creatividad de la pintura	Excelente Medio Bajo

ANEXO Nro. 02

TEST PARA MEDIR LA CREATIVIDAD DE EXPRESIÓN DINÁMICA

Modelo de Test para medir de la Creatividad Expresión Dinámica (De la Torre, 1991)					
PARÁMETROS CATEGORÍAS	O	FACTORES INDICADORES	E	REALIZACIONES RESULTADOS	O
Configuración temporal	espacio	Fluidez Variedad, originalidad Inventiva		Posición Coordinación Variación	
Interacción temporal	espacio	Apertura Redefinición Organización		Ritmo, sintonía	
Expresividad comunicativa		Sensibilidad perceptiva Riqueza expresiva		Acción, composición Representación	
Transformación comportamental simbólica	y	Autonomía Penetración Simbolización		Simbolización Recreación Interpretación	
Sensibilidad emocional y estética		Sensibilidad emotiva Estética Empatía Intuición		Proyección Clima	
Fugacidad de la acción		Espontaneidad		Improvisación	
Carácter grupal		Cohesión		Estética	

ANEXO Nro. 03

TEST DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Test para medir el Pensamiento Creativo en la Acción y el Movimiento (Torrance, 1981)	
CONCEPTO DE CREATIVIDAD	Capacidad de dar respuestas motoras fluidas, originales e imaginativas
INDICADORES	Fluidez, originalidad e imaginación
POBLACIONES	El test se aplica a estudiantes de los niveles primaria y secundaria
MATERIALES	Materiales alternativos, vaso de papel y papelería
NIVEL DE OPERATIVIZACIÓN	Alto y de fácil aplicación. Definiciones operativas precisas respuestas categorizadas según el valor.
TIPO DE HABILIDADES	Habituales en los niños / as y espontáneas
VALIDEZ	Se correlaciona con las medidas de Piaget de pensamiento divergente (.58 y p.001)
FIABILIDAD	Test-pretest (intervalo de 2 semanas)

ANEXO Nro. 04

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA CREATIVIDAD EN DANZA

Ficha de observación de Composición Creativa en Danza (1983) Características generales	
CONCEPTO DE CREATIVIDAD	La creatividad tiene un carácter específico en el contexto de la danza. Toma como referencia categorías de movimiento no contempladas anteriormente: posición (movimientos aislados), composición (sistema de movimientos). Define la creatividad como la capacidad de realizar composiciones de movimientos, transformar dichas composiciones e improvisar composiciones.
INDICADORES	Fluidez en las posiciones corporales, originalidad para realizar una composición, flexibilidad para transformar dicha composición y originalidad para improvisar una composición
POBLACIÓN	Es aplicable a poblaciones de estudiantes de primaria y secundaria.
HABILIDADES	Específicas de la danza: posiciones corporales de danza y composiciones de danza
MATERIALES	No requiere el uso de materiales específicos
PROTOCOLO	Los test se realizan en orden aleatorio, cada prueba tiene una duración limitada de 1 ½ minuto y se filman en video.
NIVEL DE OPERATIVIZACIÓN	Dificultades para evaluar la flexibilidad y la originalidad, dada la existencia de un número elevado de criterios de valoración: corporales (partes del cuerpo e interrelación), espaciales (nivel, forma, dirección) temporales (velocidad) y empleo de la energía (fuerte, suave). Necesidad de jueces expertos y específicos.
VALIDEZ Y FIABILIDAD	Existe importante correlación entre todas las pruebas. Los porcentajes de variabilidad son altos en todas las pruebas con excepción del test de posición. Los datos obtenidos tienen altos valores de confiabilidad, tanto en los índices de concordancia entre jueces, por encima del 80 %, en todas las pruebas, como en la estabilidad de los datos en el tiempo (test-pretest); siendo la medida de fluidez en las posiciones, la de menor estabilidad en el tiempo.

ANEXO Nro. 05

TEST SOBRE LA CREATIVIDAD EN DANZA

Test de Composición Creativa en Danza (Brennan - 1983)		
Indicadores, ítems y medida		
TEST	TAREAS	INDICADORES / MEDIDA
POSICIÓN Unidad	Adoptar diferentes posiciones corporales imaginativas	Fluidez: ½ punto por cada posición básica modificada
COMPOSICIÓN C1: Sistema C2: transformación	C1 Realizar una composición con cuatro posiciones dadas C2 Realizar una segunda composición, diferente a la primera, con las cuatro posiciones dadas	O1: es una medida de composición original en una escala de 1 punto (usual) a 7 puntos (muy inusual) FLX: es una medida de composición flexible en una escala de 1 punto (parecida) a 7 puntos (muy diferente)
IMPROVISACIÓN	I1: Improvisar movimientos con un pie fijo en el suelo I2: Improvisar movimientos con una mano fija en la pared	IO es una medida de improvisación original

ANEXO Nro. 06

TEST SOBRE EL MOVIMIENTO DIVERGENTE

Test para evaluar la habilidad en el movimiento divergente Johnson (1977)

Modificado por Cleland y Gallhue (1993) y Cleland (1994)

Características generales

CONCEPTO DE CREATIVIDAD	Se identifica con capacidad divergente de movimiento que permite crear, ejecutar y variar diferentes respuestas en las habilidades básicas de desplazamiento, equilibración y manipulación. Se relaciona con la capacidad de pensamiento divergente en el uso de los criterios de variación de movimiento.
INDICADORES	Fluidez, flexibilidad y capacidad divergente de movimiento (suma de fluidez y flexibilidad)
POBLACIÓN	El test es utilizado para estudiantes del nivel primaria y secundaria y alumnos con necesidades educativas especiales.
HABILIDADES	Básicas de desplazamiento, equilibrio y manipulación
MATERIALES	Los propios de educación física: colchonetas, bancos, conos...
	Familiarización previa con el espacio y los objetos. Breves

PROTOCOLO	instrucciones verbales. Realización de las tres tareas de forma sucesiva. Tres minutos en cada tarea y un minuto de descanso entre cada tarea. Filmación en video.
NIVEL DE OPERATIVIZACIÓN	El nivel de las definiciones operativas no es alto, dejando demasiado abiertas las posibles respuestas, aunque incluye hojas de registro de las tareas que facilitan la recogida de datos y esquema del espacio de intervención. La duración total por alumno es de 10 minutos, lo que dificulta su aplicación en colectivos numerosos.
VALIDEZ	Para la validez (constructo) de las tareas incluidas como movimientos divergentes se ha utilizado el juicio de expertos, doctores en educación física. ha habido un 100% de acuerdo.
FIABILIDAD	Los índices de acuerdo entre observadores han sido altos: 80% (desplazamiento), 91% (equilibrios) y 87% (manipulación de la pelota).

ANEXO Nro. 07

TEST DE CREATIVIDAD MOTRIZ

Test de Creatividad Motriz (Wyrnick, 1968)	
Características generales	
CONCEPTO DE CREATIVIDAD	Capacidad de dar respuestas motoras con fluidez, con originalidad o con la combinación de ambas capacidades
INDICADORES	Fluidez (F), Originalidad (O) y Creatividad (M-C)
POBLACIONES	Estudiantes del nivel primaria y secundaria
HABILIDADES	Locomoción, equilibrio dinámico y manipulaciones de aro y pelota
MATERIALES	Dos líneas paralelas, aro, banco y pelota-pared.
PROTOCOLO	Aplicación individual e independiente. Tres minutos para la ejecución en cada prueba. Aplicación total en dos días (8 ítems cada día).
NIVEL DE OPERATIVIZACIÓN	Definición operativa precisa en cada indicador, aunque su aplicación resulte muy laboriosa, dado el alto número de ítems (16). Es posible su reducción en función de la alta correlación entre las tres variables, fluidez, originalidad y creatividad.
VALIDEZ FIABILIDAD	Los 16 ítems muestran un elevado índice de correlación Son formas equivalentes Líneas paralelas: Equilibrio: Balón - pared: Aro:

ANEXO Nro. 08

TEST DE CREATIVIDAD MOTRIZ

Test de creatividad Motriz de Bertch (1983) Items, indicadores y medidas				
TEST	FORMA	NO	TEST FORMA	INDICADORES Y
DEFINIDA (A)			SEMIDEFINIDA (B)	MEDIDA
Muestra todo lo que sepas hacer con un aro en este espacio libre. Tiempo: 2.30 minutos			Muéstrame todas formas posibles en que puede hacer que el aro vaya de una línea a la otra. Dos líneas paralelas a 3.50 m.	Fluidez: 1 punto por cada respuesta Flexibilidad: 1 punto por cada categoría diferente
Muéstrame todas las formas diferentes de lanzar la pelota que puedes encontrar en este espacio libre. Tiempo: 3 min.			Lanza el balón de todas las formas que tú puedas inventar sin salir del espacio (2.50x2.50)	Originalidad: 3 puntos para la respuesta dada por el 2% 2 puntos para la respuesta dada por el 2-6.99% 1 punto para la respuesta dada por el 7-19.99% 0 puntos para la respuesta dada por el 20%
Encuentra muchas formas diferentes de hacer en estos tres bancos dispuestos en forma de H Tiempo 3 minutos			Tienes que encontrar diferentes formas de ir de un aro al otro, situados en los extremos del banco y en el suelo, de tal forma que una parte de tu cuerpo siempre esté en contacto con banco.	
Muéstrame todas las formas posibles de ir de un extremo al otro de la sala. Tiempo 2.30 minutos			Muéstrame todas las formas posibles de ir de una línea a otra línea, separadas 2.50 metros.	

ANEXO Nro. 09

TEST DE CREATIVIDAD MOTRIZ

Test de Creatividad Motriz (Wyrrick, 1968) Items, indicadores y medidas	
TEST/ITEMS	INDICADORES Y MEDIDAS
<p>¿De cuantas formas puedes desplazarte entre dos líneas paralelas?</p> <p>I -1 Cada trayecto debe incorporar una vuelta o giro</p> <p>I -2 Formas diferentes con excepción de la marcha</p> <p>II-1 Con las manos como principal medio de apoyo</p> <p>II-2 Sujetando una rodilla contra el pecho con las manos.</p>	<p>(F) Fluidez</p> <p>Suma de respuestas en cada ítem, otorgando 1 punto por respuesta</p>
<p>¿De cuantas maneras puede moverse desde el extremo de un balancín de madera?</p> <p>I -3 De forma que una o ambas manos estén en contacto con el banco en todo momento</p> <p>I - 4 De forma que uno o dos pies queden en contacto con el banco todo el tiempo</p> <p>II-3 De forma que su cadera esté más alta que su cabeza, pudiendo usar solo el banco o en combinación con el suelo</p> <p>II-4 de forma que alguna parte del cuerpo toque la barra, con excepción de manos y pies. Alguna parte de su cuerpo puede tocar el balancín mas de una vez.</p>	<p>(O) Originalidad</p> <p>Valorada según la frecuencia de la respuesta en el grupo:</p>

<p>¿De cuantas maneras puede enviarse la pelota (8 pulgadas) a la pared, manteniéndose detrás de una línea trazada a 8 pies de la pared?</p> <p>I - 5 No importa en que lugar cae la pelota cuando llega a la pared</p> <p>I - 6 La pelota debe enviarse a la pared por medio de un rodamiento, siendo válido cualquier movimiento para rodar la pelota</p> <p>II-5 La pelota debe ser lanzada a la pared por la espalda</p> <p>II-6 La pelota debe ser enviada por medio de un rebote hasta la pared.</p>	<p>Respuesta única (2)</p> <p>Respuesta de dos sujetos (1)</p> <p>Respuesta de tres o más sujetos (0)</p> <p>Creatividad</p>
<p>¿De cuantas formas puedes mover el aro:</p> <p>I -7 ¿De cuantas formas puedes levantar el aro que está en el suelo?</p> <p>HI-8 ¿De cuantas formas puedes llevar el aro entre dos líneas, sin entrar en el aro?</p> <p>II-7¿De cuantas formas se puede mover alrededor del aro, manteniendo vertical y apoyado en el suelo?</p> <p>II-8 ¿De cuantas formas puedo mover el aro alrededor del cuerpo?</p>	<p>Promedio de fluidez y originalidad</p>

DESARROLLO DE LOS TALLERES Y LAS ESTRATEGIAS PROPUESTAS

TALLER Nº 01. DRAMA CREATIVO Y PINTURA

DESCRIPCIÓN TEÓRICA

El desarrollo de este taller nos permite lograr el desarrollo del potencial creativo y el desenvolvimiento socio – emocional del niño, a través del drama creativo, proporcionándoles los recursos y condiciones (psicológicas, pedagógicas y ambientales) para lograr una conducta creativa (productos creativos y actitud creadora) es decir, que se expresen con sensibilidad, expresividad, imaginación y originalidad, generándose un sentimiento estético-afectivo y una experiencia de comunicación social.

La motivación es el motor de esta enseñanza. Los problemas presentes (y no los impuestos) deberán responder al apetito inmediato del niño y en consecuencia serán sugeridos bajo una forma adaptada a fin de que el ensayo se transforme rápidamente en éxito. “Cuando hay interés verdadero, es decir cuando el yo se identifica con una idea o un objeto, significa que se ha encontrado en el objeto o en esa idea el medio de expresarse” (Dewey). El magnetismo especial del juego debe explotarse principalmente en esta etapa. Hay que recordar que experiencias desagradables pueden entorpecer el aprendizaje y es necesario tratar en todo momento de que la situación de práctica sea amena y divertida.

Las habilidades motoras que se desarrollan en este taller, suponen que los esquemas de conocimiento que ya tiene el estudiante se revisan, se modifican y se enriquecen al establecer nuevas conexiones y relaciones entre ellos, a través de la Teoría de Edward de Bono.

Lo importante de este taller es crear un repertorio lo más extenso posible de habilidades, destrezas y formas de creatividad para que el estudiante se desenvuelva en la vida cotidiana con éxito; al profesor le hará falta una buena imaginación, un buen conocimiento de sus alumnos y tres cosas fundamentales: un programa de enseñanza, paciencia y cariño.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Caminar, correr, saltar, son movimientos primordiales y naturales del hombre que se desarrollan por instinto desde antes del primer año de vida. Pero la creatividad no es un hábito instintivo ni una tendencia hereditaria, sino una destreza adquirida a través de un proceso de aprendizaje.

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje del drama hay principios básicos que es importante tener presente; como: la apreciación estética, el descubrimiento de sí mismo que debe ser tomado en cuenta con mucha responsabilidad.

Los profesores de educación primaria de la Institución Educativa N° 10133, Santa Rosa de Lima, Lambayeque vienen empleando métodos tradicionales para la enseñanza creatividad; es decir que no utilizan de estrategias sistemáticas de aprendizaje, lo que les impide organizar los conocimientos, asimilarlos y relacionarlos con los saberes que ellos poseen, es decir, no logran aprender significativamente.

OBJETIVOS

- Realizar actividades que propicien el desarrollo de los elementos del proceso de formación de las competencias creativas necesarios en los estudiantes.
- Analizar técnicas novedosas y creativas para el desarrollo del drama creativo
- Ejercitar los elementos y rasgos de la creatividad necesarios para las competencias creativas a través de ejercicios prácticos asociados a la creación y al arte del drama.
- Aplicar técnicas novedosas y creativas en la apreciación de obras de arte visual.

PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO

A.- ÁREA: DRAMA CREATIVO

- Motivación

- Que los niños perciban e identifique características (textura, colores, sabor, forma, olor, tamaño) de objetos de la naturaleza (vegetales, animales minerales).
- Que identifiquen diferentes tipos de sonido (agradable, desagradable, alto, bajo, susurro, grito, chillido, etc.)
- Que identifique los diferentes tipos de estimulación visual (luminosidad, borroso, ceguera, etc.) y las reacciones que acompañan a tales estímulos.
- Que identifique los tipos de sabores y sus respectivas reacciones gustativas.
- Que distinga los tipos de textura a través del tacto (poroso, áspero, blando, suave, relieve, etc.), expresando el efecto que les produce cada contacto.
- Que distinga tipos de olores (agradable desagradable, flores, comida, el mar, etc.) y las reacciones que acompañan a estos estímulos
- Que el niño se represente mentalmente objetos imaginarios y los describa tal como se los imagina.
- Que se represente mentalmente objetos inexistentes inventados por el mismo y describa como se los imagina.
- Que el niño represente el efecto que le producen diferentes estímulos visuales, auditivos gustativos, olfativos e imaginarios demostrando a través de sus expresiones faciales y corporales la calidad del objeto.
- Que el niño realice alguna actividad con un objeto imaginario y le entregue a sus compañeros para que sean usados en forma espontánea.
- Dada una frase incompleta, que el niño sea capaz de completar la idea con su propio criterio.
- Dadas tres palabras (un sustantivo, verbo, adverbio) que el niño cree una oración con esas palabras dadas.

- Que el niño sea capaz de crear colectivamente a través de la técnica de completar ideas, un cuento original con un comienzo desenlace y final.
- Dada una palabra, interjección o frase que el niño la repita de cinco maneras diferentes dándole diversos matices y modulaciones.
- Dada la representación mímica de una actuación cualquiera elegida y realizada por un niño que los demás se integran en la situación para completar la idea del primero.
- Que el niño represente en mimo acciones cotidianas (dormir, comer, levantarse, etc.) utilizando su cuerpo y sentidos, siendo esta representación comprensible para los espectadores.
- Dada una canción que los niños improvisen de acuerdo a la letra de la misma su representación.
- Dada una situación conflictiva, que los niños improvisen a través del drama el desenlace del mismo.
- Dada una situación o idea que los niños la representen dramáticamente improvisando la secuencia, texto, escenografía, vestuario y sonido, siendo esta dramatización comprensible para los espectadores.
- **DRAMA: Sub-área de Apreciación Estética.**
- Que el niño aprecie estéticamente a través de la reflexión y el diálogo, contenidos musicales, visuales, dramáticos o corporales.
- Que el niño diferencie las distintas formas y estilos de expresión artística sean infantiles o adultas.
- Promover el descubrimiento de sí mismo, como persona autónoma, con iniciativa propia y su relación con los demás a través de la interacción y proyección social.

- Que el niño a través de ejercicios sistemáticos de variaciones de estímulos sean auditivos, visuales, táctiles o conceptuales, perciba las estructuras y formas de los objetos que le rodean
- Que el niño exprese dramáticamente sentimientos, ideas o situaciones improvisadas por ellos mismos logrando la creación escénica grupal con un ritmo escénico, contexto musical y ambiental definidos de manera espontánea y colectiva.

ÁREA DE PINTURA.

- Motivación
- Creación de escenas a través de secuencias de movimientos rítmicos en un espacio y tiempo definidos por los niños.
- Que descubra los diferentes movimientos (topografía, intensidad, frecuencia) que se puedan realizar con las MANOS sobre diferentes superficies para poder pintar de acuerdo al material que se le proporcione.
- Que el niño descubra cómo el espacio limita, .posibilita o modifica dándole diferentes tipos de soportes para pintar, sea de diferente textura (blandas, duras, ásperas, lisas) tamaños (hojas, cartulinas, pizarra), colores (cartones de colores) o formas (cuadrangulares, rectangulares o circulares u otra forma creada).
- Que experimente los distintos movimientos y trazos que se pueden realizar con el pincel, escobillas o paletas al usar temperas, descubriendo por lo menos 5 efectos diferentes (salpicado, toques, sobar sobre papel húmedo, soplando, etc.).
- Que los niños aprendan cómo limpiar y cuidar sus materiales, guardándolos todos en una caja personal.
- Que el niño descubra cómo se obtienen los colores secundarios a partir de las combinaciones de los colores primarios.

- Que descubra el valor del color (oscuro, medio oscuro, claro) añadiendo negro o blanco a un color específico.
- Dados algunos trazos sobre el papel que el niño cree una composición a partir de ellos, añadiendo líneas, textura, color, etc; logrando una composición original, tanto en el contenido como en la forma.
- Que el niño descubra el efecto de las pinturas antagónicas como acuarelas y pasteles, para expresar un motivo específico.
- Que experimente y explore las posibilidades que le da la técnica del esgrafiado para expresar motivos personales.
- Que descubra los efectos de la técnica de manchas con pincel y cree una composición a partir del resultado de la mancha.
- Que combine textura y colores de telas para componer un cuadro pegando dichas telas sobre el papel.
- Que combine colores, textura, formas de los recortes de papel para componer un cuadro con la técnica de "Collage".
- Que descubra y controle los efectos de la lejía sobre el papel barrilete o de forro color azul) realizando composiciones espontáneas y originales.
- Que el niño se concentre para realizar un dibujo ciego con crayola blanca o vela para luego velarlo con una tenue capa de témpera negra.
- Que el niño combine diferentes materiales naturales como hojas, arena, conchas, ramas, fósforos, etc. Para componer un cuadro original, expresivo.
- Que el niño dada una motivación personales o externa utilice las técnicas aprendidas ya sea utilizándolas individualmente o combinándolas para obtener un resultado original de estilo propio.
- Que el niño pueda expresar plásticamente un mismo objeto en por lo menos cinco formas distintas.

- Dado el material necesario, que los niños creen colectivamente un cuadro mediante la técnica de completar la idea.
- Discriminar tipos de movimientos manuales
- Discriminar tipos de superficies o soportes
- Discriminar tipo de materiales
- Que el niño descubra y afirme su propio estilo y expresión plástica a través de la experimentación de diferentes técnicas y materiales para expresar motivos personales.
- Desarrollo de las destrezas viso-motoras de la sensibilidad, expresividad, imaginación y originalidad.

ÁREA: APRECIACIÓN ESTÉTICA

- Dada una obra artística, sea una melodía, cuadro o cuento, que el niño se imagine el contexto de la obra, es decir, el espacio (ubicación geográfica) el tiempo (clima, época) y el ambiente emocional que existe, tanto en el contenido de la obra como del artista para realizarla.
- Dada una obra artística que los niños dialogan sobre ella, ya sea aceptándola, rechazándola, comparando, superándola o creando a partir de ella un cuadro o un cuento.
- Que el niño observe un cuadro y a partir de él, log represente corporalmente a través de figuras corporales estáticas (representar el cuadro en vivo).
- Que el niño observe un cuadro e interprete dramáticamente su contenido, de manera dinámica, colectiva y espontánea.
- Que el niño observe un mismo tema, idea u objeto representado por diferentes artistas en diversos estilos identificando las diferencias o detalles que lo distinguen.

- Luego de apreciar distintas formas de representar creativamente un tema específico, que el niño represente gráficamente el mismo tema, realizando un cuadro con los materiales y técnicas que él elija, no siendo el producto una copia de la exposición.

ÁREA: DESCUBRIMIENTO DE SÍ MISMO

- Que el niño realice ejercicios de contacto visual, táctil, o motor con niños de cualquier sexo o edad.
- Que el niño observe el ambiente y las personas con que se encuentra e identifique con los ojos cerrados, la forma, color, ubicación y tamaño de por lo menos 5 objetos del vestuario de los niños que han sido observados.
- Que el niño haga su autorretrato a través del dibujo representándose tal y como se ve en ese momento.
- Que el niño haga un dibujo de él y sus compañeros de clase en algunas de las actividades que ellos realizan. Que los niños redacten anécdotas personales y se dialogue al respecto.
- Que el niño relate cuáles son sus preferencias, dificultades, actividades y datos familiares a sus compañeros de clase.
- Que el niño describa a uno de sus compañeros sea por sus costumbres, formas de expresión o preferencias, sin decir el nombre de su compañero, siendo tal descripción accesible para que los demás lo identifiquen.
- Que el niño a través del drama imite alguna particularidad de uno de sus compañeros, siendo tal representación suficiente para que los demás lo identifiquen.

TALLER N° 02

EXPRESIÓN CORPORAL

DESCRIPCIÓN TEÓRICA

En el presente taller, desarrollaremos en los estudiantes la capacidad de las habilidades psicomotrices, lo cual permitirá no sólo la superación de las dificultades psicomotrices sino también mejorar la socialización y rendimiento académico.

El desarrollo de la expresión corporal, permitirá a los estudiantes conocer las posibilidades de su cuerpo, a la par que estructuran, organizan y decidan su acción; en la medida que aumenta su dominio psicomotriz, adquieren una mayor autonomía personal, seguridad y autoconfianza en la exploración de su mundo circundante.

El desarrollo de expresión corporal, busca que los estudiantes aprendan, entre otras cosas, a considerar y asumir su entorno social como un ambiente propicio para el ejercicio de actitudes positivas.

Las diferentes estrategias cognitivas en torno al desarrollo de la expresión corporal exigen que los estudiantes que examinen y se den cuenta de sus capacidades para poder desarrollarlas y potenciarlas de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Debemos desarrollar en cada estudiante la expresión corporal para potenciar sus capacidades psicomotrices, tales como: saltar en un solo pie, marchar, recortar en línea recta, discriminar derecha e izquierda, amarrar los pasadores, caminar hacia atrás y hacia delante en una línea recta, etc. considerando que si ello no se logra, pues en su vida adulta tendrán deficiencias que reducirán sus capacidades potenciales de realización personal.

SITUACIÓN PROBLÉMICA

La situación actual del problema de la expresión corporal en nuestro colegio, es crucial, ya que en un país como el nuestro, los niños (as) no disfrutan

plenamente de su etapa de niñez; pues la pérdida de valores, la pobreza, desorganización familiar, entre otras causas, impiden que ellos desarrollen sus habilidades psicomotrices por lo que nuestra sociedad sigue siendo pasiva espectadora de casos de autodestrucción humana.

El problema, está latente y se refleja en nuestra realidad, ya que en la Institución Educativa N° 10133, Santa Rosa de Lima, Lambayeque, casi no se llevan a la práctica lo concerniente a expresión corporal, para que los estudiantes desarrollen habilidades psicomotrices, existen docentes que desconocen las ventajas de la expresión corporal, así como su importancia. Si nos detenemos a pensar en la diversidad de problemas que aquejan a la humanidad y reflexionamos sobre la expresión de los doctores Marcos Cuminsky, Horacio Lejarraga y otros, que interpretada dice: cuando un niño llega a su vida adulta con deficiencias psicomotrices se reducen sus capacidades potenciales de realización personal, su desarrollo no es óptimo y en el futuro no gozará de una plena realización como persona.

Otra de las preocupaciones, como docente, es que en el Diseño Curricular Nacional (DCN) de Educación Primaria, se considera como uno de los propósitos del área de Educación física, el desarrollo de las habilidades motrices, y muchas veces, los docentes consideran que esta área es inútil y sin importancia, según ellos la expresión corporal se limita a la práctica de deportes (fulbito, voley), omitiendo un conjunto de ejercicios básicos, para la formación de los estudiantes.

OBJETIVOS

- Realizar actividades creativas que propicien la realización de autoevaluaciones, para autodiagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes
- Utilizar diversas técnicas participativas y de animación grupal a través de diversos ejercicios prácticos
- Desarrollar diferentes ejercicios y juegos para estimular la creatividad.

PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO

- Motivación
- Expresión corporal de:
 - a) Elementos naturales: animales, vegetales, atmosféricos, minerales, humanos.
 - b) Elementos artificiales
- Expresión motora fina:
 - a) Movimientos faciales
 - b) Trabajos con los dedos de las manos
 - c) Trabajos diversos reexpresión motora fina
- Expresión motora gruesa:
 - cuerpo total
 - brazos
 - cintura
 - cuello, etc.
- Tipos de movimiento
 - Dirección
 - Línea
 - Extensión
 - Peso
- Espacio - tiempo
- Respiración
- Que los niños realicen ejercicios de TENSION-RELAJACIÓN de los músculos del cuerpo antes y después de cada clase
- Que el niño diferencie la respiración abdominal de la torácica

- Que el niño aprenda a mantener los pulmones llenos de aire para leer un texto sin respirar hasta agotarse el aire almacenado, siendo el número de palabras emitidas cada vez mayor.
- Que diferencie a través de movimientos y desplazamientos del cuerpo los ritmos: andante, moderado y acelerado.
- Que diferencie y experimente los movimientos puestos en dirección (adelante-atrás, derecha-izquierda); en niveles (alto, medio, bajo); en extensión (cerca-lejos, angosto-ancho) en línea (recta, curva, angular) que se pueda realizar en el espacio con todo el cuerpo con ritmos diferentes.
- Dada una motivación sonora o idea se desplaza en diferentes intensidades (pesado-liviano) con ritmo.
- Que el niño discrimine la energía corporal que se necesita para movilizar objetos imaginarios de diferentes pesos y volumen.
- Dada una motivación musical, que el niño experimente movimientos de diferente topografía (en dirección, nivel, línea, extensión, intensidad) que pueden realizar con los brazos y piernas.
- Dada una motivación musical que experimente movimientos de diferente topografía que se puedan realizar con la cintura, el cuello, rodillas y codos.
- Dada una motivación musical, que exprese a través de movimientos y desplazamientos la dimensión y formas de espacios imaginarios (el campo, una caja, el cielo, etc.)
- Dada una motivación lúdica, que el niño realice ejercicios de tensión-relajación con diferentes partes de la cara.
- Que exprese facialmente diferentes estados de ánimo (alegría, tristeza, cólera, miedo, envidia, espanto, asco etc.)
- Dada una máscara que cubra el rostro del niño, que represente un estado de ánimo amplificando el poder expresión del cuerpo.
- Que el niño exprese a través de movimientos corporales rítmicos, el movimiento de diferentes elementos animales, vegetales, minerales o atmosféricos.
- Dada una motivación visual (cuadros) que el niño exprese la emoción producida por dicho cuadro a través de movimientos rítmicos determinando ellos mismos la topografía, la dimensión del espacio y el tiempo.

- Dada una motivación sonora que el niño se desplace siguiendo el ritmo de una melodía con movimientos de diversa topografía.
- Dado un tema o idea específica que los niños creen una escena con movimientos corporales que representen dicho tema.
- Que el niño experimente los diferentes movimientos que se pueden realizar corporalmente para adquirir plasticidad, conocimiento y dominio del cuerpo, espacio y tiempo.
- Dada una motivación, que el niño pueda expresarse creativamente a través de movimientos con una secuencia creada por él o en grupo, demostrando ritmo, agilidad, destreza y equilibrio.
- Desarrollar expresividad y sensibilidad corporal.

TALLER Nº 03

EXPRESIÓN MUSICAL

DESCRIPCIÓN TEÓRICA

El presente taller es de vital importancia, ya que La armonía, el ritmo y la melodía podrían llegar a resolver problemas cerebrales que van desde la pérdida del habla hasta los daños emocionales. Eso es lo que se desprende de los últimos estudios sobre la biología de la música, presentados en reunión de la Sociedad para la Neurociencia celebrada en Los Ángeles. Los científicos investigan cómo responde el cerebro a la música y qué diferencias hay entre los cerebros de los músicos y los que no lo son. “Es indudable que existe una biología de la música”, dice el doctor Mark Jude Tramo, un neurobiólogo de la Universidad de Harvard. “La música es parte de la vida del ser humano tanto biológica como artísticamente” añade. Los estudios indican que el cerebro crece en respuesta al entrenamiento musical, tal como los músculos aumentan con el ejercicio físico.

Gardner ha comprobado que de todos los dones con que pueden estar dotados los individuos, ninguno surge más temprano que el talento musical. Durante la infancia, los niños normales cantan y balbucean por igual; pueden emitir sonidos únicos, producir patrones ondulantes e incluso imitar trozos melódicos cantados por otros con algo más que exactitud casual. Los niños están predispuestos de manera especial a absorber estos aspectos de la música, y

también pueden involucrarse en juegos sonoros que claramente muestran propiedades creativas.

No es extraño, entonces, que a la música se le asigne el papel de ayudar al hombre a hacer descubrimientos sobre el significado de la vida (Hamel, 1973); ya que, desde el punto de vista epistemológico y humano, la música provee una avenida hacia la verdad y el conocimiento

SITUACIÓN PROBLÉMICA

Para que el estudiante pueda mejorar la creatividad en la expresión musical, se hace necesario crear secuencias de sonidos rítmicos musicales, reproducir cadenas de sonidos de diferentes ritmos, tono y duración, así como reproducir sonidos ambientales, entre otros, esto se llama estrategias cognitivas que deben cumplirse obligatoriamente, pues cada una de ellas tiene características especiales que se complementan secuencialmente.

En la Institución Educativa N°10133 Santa Rosa de Lima, Lambayeque, los profesores del nivel primaria, desconocen las estrategias cognitivas para la enseñanza de la creatividad en la expresión musical, como consecuencia los estudiantes no logran mejorar su creatividad por ello se reducen sus capacidades potenciales de realización personal, su desarrollo no es óptimo y en el futuro no gozarán de una plena realización como persona.

OBJETIVOS

- Realizar actividades de educación por el arte a través de acciones lúdicas, juegos creativos, actividades de dinámica grupal y la aplicación de técnicas de participación en función del desarrollo de la educación ética y estética de los miembros de las comunidades.
- Diseñar actividades creativas de promoción y animación sociocultural
- Descubrir los sonidos que se pueden realizar con distintos instrumentos musicales
- Mejorar el razonamiento y la capacidad de abstracción del estudiante.

PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO

- Motivación
- Crear secuencias de sonidos rítmicos musicales
- Reproducir cadenas de sonidos de diferentes ritmos, tono y duración
- Reproducir sonidos ambientales
- Sonido movimiento
- Cuentos musicalizados
- Canto con acompañamiento cuerpo musical
- Producir sonidos con diferentes partes del cuerpo
- Producir sonidos con diversos instrumentos : percusión, viento, etc
- Producir sonidos: - bucales- labiales- vocales.
- Lectura rítmica vocal
- Entonación Coordinación
- Expresión musical corporal, instrumental, vocal, Percepción auditiva
- Tipos de sonidos: - volumen.- tono- ritmo- duración.
- Discriminación afectiva; - Agradable- desagradable.
- Discriminación de sonidos ambientales

PERCEPCIÓN MUSICAL:

- Percibir y distinguir auditivamente los efectos sonoros del ambiente facilitados por el silencio en el salón.
- Identificar las diferencias entre el ruido y sonido musical
- Dado un sonido producido por un objeto específico, que el niño identifique el objeto que lo ha producido.
- Que identifiquen los diferentes sonidos según el tono (agudo – grave), volumen (alto-bajo), ritmo, (andante, moderado, acelerado) y duración (corto, largo).

- Dada una melodía que dialoguen sobre ella demostrando interés y afectividad (si les gusta o no) en la discusión.
- Que sea capaz de criticar las actividades musicales aportando ideas para nuevas formas de presentación.

EXPRESIÓN MUSICAL

- Que descubre los sonidos que se pueden realizar con distintos instrumentos musicales, sean rítmicos (tambor, pandereta, maracas, etc.) de percusión (toc-toc, triángulo, cajita, china), de rasgueo (huiró) o para sacudir (latas, sonajas, cascabeles, etc.)
- Que descubre los sonidos musicales que se pueden realizar con distintas partes del cuerpo, manos, pies, manos sobre el cuerpo (sobar, rasgar, golpear, etc.) comprendiendo los alcances del cuerpo musical.
- Que descubra los sonidos musicales que se pueden realizar con distintos movimientos bucales y labiales.
- Que los niños reproduzcan un ritmo propuesto por el modelo ya sea con su voz, el cuerpo musical o instrumentos musicales, imitando el tono, volumen o amplitud del mismo.
- Que reproduzcan sonidos ambientales como la lluvia, el río, un chirrido, carros, timbres, etc., sea con su cuerpo, voz o instrumentos.
- Dada una cadena de sonidos musicales que el niño cree un sonido diferente que se puede integrar rítmicamente en la cadena.
- Que el niño cree secuencias musicales con un ritmo definido por él mismo a través de la expresión vocal, con el cuerpo musical o con instrumentos rítmicos.
- Que toquen un instrumento musical y produzcan movimientos según el ritmo producido.

- Que los niños acompañen musicalmente una secuencia de movimientos corporales expresivos (MIMO) dándole más realce y ritmo a la expresión corporal.
- Que se cree colectivamente acompañamiento musical a cuentos, produciendo el sonido ambiental y musical del mismo (CUENTO MUSICAL)
- Que el niño participe en la entonación de canciones sea como solista o en grupo.
- Que los niños canten en coro integrándose en el mismo volumen, tono y ritmo.
- Que puedan componer textos para melodías ya conocidas.
- Que puedan acompañar instrumentalmente las canciones en forma organizada, fluida y original.