UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS

"EL DIÁLOGO ANALÓGICO CREATIVO Y EL CUENTO O RELATO COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL 1er CICLO – ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, FACULTAD DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL "JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN", HUACHO – 2017"

PERSONAL INVESTIGADOR:

AUTOR: **Prof.** ZENÓN LLAMACPONCCA RAVELO

ASESOR: **Dr**. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGON

PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN UNIVERSITARIA.

LAMBAYEQUE- PERÚ

2018

“EL DIÁLOGO ANALÓGICO CREATIVO Y EL CUENTO O RELATO COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FOMENTAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL 1er CICLO – ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, FACULTAD DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD NACIONAL “JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”, HUACHO – 2017”

PRESENTADA POR:

Prof. Zenón Llamacponcca Ravelo **AUTOR**	Dr**.** Dante A. Guevara Servigón **ASESOR**

PRESENTADA A LA UNIDAD DE POSGRADO DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA FACHSE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN UNIVERSITARIA.

APROBADO POR:

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi **PRESIDENTE**	M. Sc. Carlos Ulices Vásquez Crisanto **SECRETARIA**

M. Sc. Carlos Salvador Reyes Aponte
VOCAL

DEDICATORIA

A mis Padres Simeón y Teresa quienes me dieron la vida, cariño y amor. A mi amada esposa Guillermina. A mis hijos Laura, Rosalinda, Jean, Marycielo y Jeremy. A mis lindos nietos Mikeyla y Haret quienes son la razón de mi esfuerzo y sacrificio diario

AGRADECIMIENTO

A mi familia, mis amigos y a mis maestros de quienes aprendí
la abnegada misión de educar y formar al
hombre del mañana.

INDICE

RESUMEN……..7

ABSTRACT……8

INTRODUCCIÓN ……..9

CAPÍTULO I DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL, DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL NIVEL SUPERIOR

1.1. Ubicación geográfica……13

1.1.1. Antecedentes históricos del distrito de Huacho……13

1.1.2. Contexto sociocultural del distrito de Huacho……13

1.1.3. Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión",Huacho. Antecedentes históricos……15

1.2. Surgimiento del problema……..……..…...15

1.3 Manifestaciones y características del problema……22

1.4. Metodología de la investigación……24

CAPITULO II FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO

2.1. Antecedentes bibliográficos……..28

2.2. Teorías relacionadas con el pensamiento creativo……29

2.2.1. Teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono……...29

2.2.1.1. El método del pensamiento lateral……..31

2.2.1.2.Técnicas correspondientes al método del pensamiento lateral……33

2.2.2. Estrategias creativas en la enseñanza universitaria……..35

según Saturnino de la Torre y Violeta Violant

2.2.2.1. Características de las estrategias creativas…....36

2.3. Bases conceptuales…….39

2.3.1. Noción de creatividad……..39

2.3.2. Elementos del pensamiento lateral…….…41

2.3.3. Actitudes de un profesor innovador y creativo……....42

2.3.4. Estrategias didácticas creativas……...43

2.3.4.1. El Diálogo Analógico Creativo……43

2.3.4.2. El relato como estrategia didáctica creativa……..45

CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1. Resultados de la investigación…….…….…..46

3.2. Diseño de la propuesta de la investigación……..51

3.3. EL MODELADO DE LA PROPUESTA…….….63

3.3.1. Representación gráfica del modelado teórico de la propuesta……63

CONCLUSIONES……64

RECOMENDACIONES……...…...65

BIBLIOGRAFÍA……...66

ANEXOS……...70

RESUMEN

La globalización económica y la socialización del conocimiento, nos llevan a pensar que la creatividad debe tener un lugar destacado en este proceso de transformación mundial. Saturnino de la Torre y Verónica Violan (1993), dicen, que, si la creatividad se alimenta de problemas, crisis y situaciones de cambio, estamos en un momento propicio para recurrir a este potencial humano. Se asume que la enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, dinámica, integradora y motivadora. Se considera que el aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso de enseñanza. Es en este escenario donde se inserta el presente trabajo, proponiendo dos estrategias didácticas creativas como el cuento o relato y el diálogo analógico creativo, los mismos que pretenden contribuir al fomento de la creatividad de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho. El trabajo es descriptivo-propositivo, correlacional, no experimental. Los soportes teóricos lo constituyen el pensamiento lateral de Edward De Bono y las Estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant. La muestra poblacional considerada es de 30 estudiantes del del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión."

Palabras clave: Creatividad, estrategias didácticas, el cuento, pensamiento lateral.

ABSTRACT

Economic globalization and the socialization of knowledge, lead us to think that creativity must have a prominent place in this process of global transformation. Saturnino de la Torre and Verónica Violan (1993), they say, that if creativity is nourished by problems, crises and situations of change, we are at a propitious moment to turn to this human potential. It is assumed that creative teaching is characterized precisely by being active, dynamic, integrating and motivating. It is considered that creative learning refers to the knowledge built with the active involvement of the subject, from its planning to its internalization, characterized by intrinsic motivation, being centered on the learner, open character of the teaching process. It is in this scenario where the present work is inserted, proposing two creative didactic strategies as the story or narrative and the creative analogue dialogue, the same ones that aim to contribute to the promotion of the creativity of the students of the first cycle of the Professional School of Secondary Education , of the Faculty of Education, of the National University "José Faustino Sánchez Carrión" of the city of Huacho. The work is descriptive-propositive, correlational, not experimental. The theoretical supports are the lateral thinking of Edward De Bono and the creative strategies in university teaching according to Saturnino de la Torre and Violeta Violant. The population sample considered is 30 students of the first cycle of the Professional School of Secondary Education, of the Faculty of Education, of the National University "José Faustino Sánchez Carrión."

Key words: Creativity, didactic strategies, the story, lateral thinking.

INTRODUCCIÓN

La creatividad es quizás la más preciada de las cualidades humanas. Para J. P. Guilford (1999) consiste en la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje. Para C. Rogers (1980) la capacidad creativa es definida como un proceso de aparición original que surge de la irrepetibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida; es una característica que existe en todos los individuos y sólo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. El docente creativo debe poseer características en las tres dimensiones presentes en la educación: ser, saber y hacer. Es decir, debe tener actitudes flexibles, dominio de los contenidos y adaptación a los destinatarios, así como habilidad didáctica.

De acuerdo con Wilmar Muñoz, (2010) el docente innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y lo acontecimientos; no sólo tolera los cambios, sino que está abierto a ellos más que otras personas; esta receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores, valora el hecho diferencial, se adapta fácilmente a lo nuevo sin ofender excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación. Manifiesta Wilmar Muñoz, (2010) que para lograr lo antes planteado, respondiendo a esas particularidades que se desean desarrollar en el estudiante se necesitan una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo, entre ellos se encuentran las estrategias, los métodos, las técnicas, los planes de estudio, el medio ambiente la comunidad entre otros. En tal sentido, cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales.

En el campo de estudio del pensamiento humano y la creatividad, entre los más importantes pensadores tenemos al Dr. Edward de Bono (1999), creador del concepto de Pensamiento Lateral. El Dr. De bono propone una serie de técnicas que nos pueden ayudar a romper la estructura lógica

de los modelos mentales, como, por ejemplo, la técnica que él denomina: la técnica del azar, que consiste en buscar una palabra en el diccionario al azar. Luego relacionar esa palabra con el problema que se quiere resolver y una vez que se establece la relación, mediante analogías, buscar soluciones alternativas para el problema en cuestión.

El **problema** planteado en la presente investigación fue de la siguiente forma: ¿De qué manera, las estrategias didácticas creativas como el cuento o relato y el diálogo analógico creativo contribuyen a fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho?

El objeto de estudio lo constituye el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación con el fomento del pensamiento creativo en el nivel superior. Y **el campo de acción**, viene hacer las estrategias didácticas creativas en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho

Para la ejecución de la investigación se cumplieron con un conjunto de actividades que fueron revisión de documentos, construcción de instrumentos para el recojo de datos y procesamiento, revisión de los aspectos teóricos, monitoreo de los procesos metodológicos, etc. Los fundamentos teóricos que sustentan la presente investigación son la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono y las Estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant.

Los objetivos planteados son:

Objetivo general: Diseñar estrategias didácticas creativas como el cuento o relato y el diálogo analógico creativo sustentadas en la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono y las Estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer ciclo de la

Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho.

Objetivos Específicos:

a.- Diagnosticar la necesidad de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario de la Facultad de educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de Huacho. Este proceso diagnóstico nos permitió percibir el bajo nivel de atención, memoria, concentración, lenguaje fluido y productividad de ideas; en los estudiantes; así como la poca originalidad en sus ideas; la baja retención de ideas, y la deficiente inclinación por el aprendizaje de cosas nuevas.

b.- Diseñar las estrategias del Cuento o relato y el Diálogo Analógico Creativo a fin de desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, de establecer nuevas relaciones entre hechos, o integrarlo de una manera distinta.

c.- El cuento y el Diálogo Analógico Creativo constituyen estrategias didácticas creativas, tendientes para trabajar los sentidos en el aula universitaria, es decir, el despertar, acariciar, vivir los sentidos propios/interno/externo-receptivos

La **hipótesis** a defender consiste en:

Si se diseñan estrategias didácticas creativas como el cuento o relato y el diálogo analógico creativo sustentadas en la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono y las Estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant entonces es posible fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho.

El presente informe está organizado en **tres capítulos**:

En el primer capítulo se presenta el diagnóstico de la realidad provincial y se presentan las principales características del problema de investigación. Además, se presenta un resumen de la metodología utilizada en la investigación.

En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos utilizados relacionados con el problema de investigación.

En el tercer capítulo se presenta la propuesta, sus fundamentos, su modelo teórico. Finalmente presentamos las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y los anexos correspondientes.

El autor

CAPÍTULO I

DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL, DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL NIVEL SUPERIOR

En este primer capítulo se propone una descripción de la ciudad de Huacho en sus aspectos socio-históricos, climáticos, socioeconómicos, para lo cual se ha tomado como referencias la página web: www. Turismo Huacho y el INEI**.** También se describe el problema de investigación. En otra parte del capítulo se presenta una descripción de la metodología utilizada en el desarrollo de la investigación.

1.1.- Ubicación geográfica.

La Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" (UNJFSC) es una universidad pública ubicada en la ciudad de Huacho al norte de la ciudad de Lima en Perú. Fue fundada en el año 1968, constituyéndose como la primera universidad de la provincia de Huaura y de la región Lima.

1.1.1.- Antecedentes históricos del distrito de Huacho.

Fue el virrey Francisco de Toledo quien dispuso agrupar a los distintos ayllus de indios que se establecieron en la zona en una "reducción", escogiendo para ello la bahía de "Guacho". El 24 de agosto de 1571 se bautizó a esta reducción con el nombre de San Bartolomé de Guacho. Durante el Virreinato del Perú, la ciudad pertenecía a la provincia de Huaura y se estableció como puerto y caleta pesquera. En 1774 el virrey José Antonio de Mendoza otorgó a Huacho la categoría de pueblo (hasta entonces se le consideraba aldea) con lo cual se le permitió construir su Plaza principal Huacho fue, al igual que Huaura, un pueblo que recibió y alojó a los miembros de la expedición libertadora encabezada por don José de San Martín, participando el 27 de noviembre de 1820 del Grito libertador en el balcón de Huaura.

El 12 de febrero de 1821, Huacho es elevado a distrito perteneciente a la Chancay en el departamento de Lima. El Congreso le concedió el título de Fidelísima Villa el 11 de abril de 1828, bajo la presidencia de don José de La Mar. El 23 de enero de 1830, la provincia de Chancay fue unida a la provincia de El Santa señalando como su capital provincial la Villa de Supe. Pocos años después se volverían a separar ambas provincias, quedando Chancay dentro del departamento de Lima y Santa en Ancash. En esos momentos se estableció como capital de la provincia de Chancay la ciudad de Huaura.

Esta capitanía duró 30 años ya que el 23 de enero de 1866 se establece a Huacho como capital de la provincia de Chancay. Aparte del balcón de Huaura también podemos encontrar otros lugares turísticos como la Quinta Cárdenas, de casi 200 años. Esta casa está llena de leyendas urbanas. Siendo actualmente propiedad de la familia Zerillo Paz. El 10 de noviembre de 1874, Huacho fue elevada a la categoría de ciudad

1.1.2.- Contexto sociocultural del distrito de Huacho.

Huacho es la capital de la provincia de Huaura, se encuentra ubicada en el Departamento de Lima en el Perú, al norte de la capital de la República (Lima) y de la conocida Punta Lachay en la costa del Pacífico – situada en el Kilómetro 148 de la carretera Panamericana norte. Asentado en el fondo de una amplia bahía, es de clima agradable y seco. En sus inmediaciones, y gracias al agua aportada por los cauces que caen rápidamente de la cordillera Occidental de los Andes en el nudo de Pasco – el río Huaura – donde se cultiva el arroz, el algodón, la caña de azúcar y los cereales. Ello ha dado lugar a una industria algodonera de importancia (desmotadoras) así como a fábricas de jabones y aceites (capturas del puerto pesquero). Son interesantes las salinas, y sus playas como El Paraíso. Está bien comunicado con el interior, (Sayán, Oyón) así como a través de la carretera Panamericana mantuvo como capital de la provincia aun cuando se separó de Chancay (hoy provincia de Huaral) y se creó la provincia de Huaura.

1.1.3.- Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión", Huacho.

Antecedentes históricos.

La Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, nace originalmente como la Facultad de Acuicultura y Oceanografía, filial de la Universidad Comunal del Centro del Perú con sede en Huancayo, creándose filiales a partir del mes de agosto de 1959 iniciándose su funcionamiento el 4 de abril de 1960 La Universidad Comunal del Centro de Perú, de gestión privada, se nacionaliza el 2 de enero de 1962 por Ley Nº 13827 y se convierte en Universidad Nacional del Centro del Perú con sede en Huancayo. La Ley comprende en su Art. 7º a la Facultad de Acuicultura y Oceanografía de Huacho en su condición de filial de la Universidad Nacional del Centro del Perú.

De 1962 a 1968 la relación de dependencia es nominal y se nota la absoluta desconexión con la Universidad Comunal del Centro del Perú Huancayo, situación reforzada por los dispositivos legales de los presupuestos de funcionamiento de la República de 1967 y 1968, los mismos que daban, implícitamente, autonomía a la Universidad de Huacho. De la transformación en una filial, que funcionaba en la ciudad de Huacho, departamento de Lima, de la Universidad Comunal del Centro del Perú con sede en Huancayo, Departamento de Junín, el Gobierno Revolucionario de la Fuerza Armada promulga el Decreto 1962 la Facultad de Acuicultura y Oceanografía, toma el nombre de Ingeniería Pesquera.

En este mismo año se crea y entra el funcionamiento la Facultad de Educación, en la especialidad de Secundaria Común y Técnica. En el año de 1963 empieza a funcionar la Facultad de Ciencias Económicas y Comerciales, con un presupuesto propio a pesar de ser filial de la Universidad Comunal del Centro. De 1962 a 1968 la relación de dependencia es nominal y se nota la absoluta desconexión con la Universidad Comunal del Centro del Perú Huancayo, situación reforzada por los dispositivos legales de los presupuestos de

funcionamiento de la República de 1967 y 1968, los mismos que daban implícitamente autonomía a la Universidad de Huacho.

De la transformación en una filial, que funcionaba en la ciudad de Huacho, departamento de Lima, de la Universidad Comunal del Centro del Perú con sede en Huancayo, Departamento de Junín, el Gobierno Revolucionario de la Fuerza Armada promulga el Decreto Ley Nº 17358 el 31 de diciembre de 1968; otorgando la partida de nacimiento de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, con retroactividad al 1° de enero de 1967 acogiéndose a la Ley Universitaria Nº 13417. En la actualidad, la universidad cuenta con aproximadamente 15.000 estudiantes de pregrado y postgrado agrupados en sus 12 facultades y 33 escuelas profesionales, y especialidades de maestría y doctorado en todas las especialidades

Escuela Profesional de Educación Secundaria

La carrera de Educación Secundaria trata sobre la formación pedagógica que se encargara de educar a los adolescentes. En esta carrera se concentra la mayor proporción del esfuerzo educativo y el logro de competencias y dominio de los saberes en su forma profesional que integran actitudes y capacidades para actuar de manera eficiente en la vida diaria y en el trabajo.

1.2.- Surgimiento del problema

La creatividad como concepto, durante el siglo XX ha devenido en un campo del saber más amplio y más complejo como producto de los avances de la ciencia, del estudio más profundo de los hemisferios del cerebro, de los tipos de cerebro humano, como son: El cerebro reptiliano, el límbico y el cerebros humano; del papel que juegan los sentimientos, las emociones, la creatividad, la imaginación, la inteligencia, en el cerebro humano, etc., Según Olena Klimenko (2008) existen dos maneras de concebir la creatividad: como una creatividad al nivel social, entendida como una contribución a los campos simbólicos de la cultura, y una

creatividad al nivel personal, como un logro personal en cualquier ámbito del desempeño.

Al respecto de estas dos formas de concebir a la creatividad, A. Mitjans Martínez (1997) opina que, por un lado, la creatividad puede expresarse en distintos niveles, que son: expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente. Y por otro, se encuentran los desarrollos dedicados a distintos aspectos o componentes de esta, tales como proceso, persona, producto y ambiente. Todos los cuatro elementos constitutivos representan un continuo proceso de interrelación dialéctica que se realiza durante toda la vida del individuo.

De otra perspectiva, existen autores como Martínez, (1998); y Betancourt, (2007) que se inclinan en concebir la creatividad como un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido al nivel social, mediante un diseño especial de ambientes favorables y estimulantes, tanto para el desarrollo de las características y capacidades creativas de las personas, como para la manifestación de estas, bien sea mediante un proceso o un producto creativo. Estos conceptos dan mayor consistencia al medio donde se desarrolla el ser humano desde la familia, la escuela hasta las múltiples organizaciones con las que interactúa el sujeto.

Sin embargo, como establece Mitjan, (1997) para lograr este fin es fundamental desmitificar el concepto de la creatividad, ya que infortunadamente todavía el concepto goza de erróneas atribuciones. Al igual que en las épocas del pasado remoto, una persona que sabía leer y escribir se consideraba como alguien excepcional, todavía en nuestra época las personas creativas son consideradas, a menudo, como alguien extraordinario. De acuerdo a la mistificación de la educación que se tiene en muchas sociedades en el mundo, se considera que sólo son creativos aquellas personas que tienen mayor inteligencia, la élite selecta social y educativamente hablando.

Al respecto Alcalá de Pérez (2003), sugiere dos caminos o posibilidades de interpretación: La primera si la creatividad es representada como algo misterioso, como un don o una característica exclusiva solo de unas pocas personas que cuentan con alguna predisposición especial, la gran

mayoría puede asumir la actitud de no aspirar a logros creativos o significativos. La segunda si la creatividad es concebida como un logro basado en las habilidades ordinarias que todos comparten, y que se alcanza gradualmente mediante adquisición de un nivel cada vez mayor de experticia por medio de la práctica y el esfuerzo constante, es posible que la mayor cantidad de las personas podrán aspirar a lograr un buen grado de creatividad personal y tal vez histórica también.

En ese sentido señala Manuela Romo (1997), que uno de los objetivos del estudio científico de la creatividad consiste en desmitificar la idea del genio creador. Para ella la creatividad se basa en los procesos de pensamiento ordinarios, solo que desarrollados al máximo. Al mismo tiempo, esta no opera en el vacío, es necesario un gran conocimiento del campo y amplias destrezas de un dominio determinado. Además, se resalta la participación de la esfera motivacional-volitiva, siendo indispensables en la realización del proceso creativo una gran motivación intrínseca, tenacidad, que, a veces, raya con fanatismo, y una dedicación casi exclusiva al tema del trabajo elegido.

Desde una perspectiva conceptual, Guilford (1958) afirma que la creatividad es la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje. De igual forma, Rogers (1980) sostiene que la capacidad creativa es un proceso de aparición original que surge de la irrepetibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida, es una característica que existe en todos los individuos y sólo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. De estos conceptos se infiere que la creatividad es un proceso de aprendizaje y no es innato (como anteriormente se concebía), es original, son capacidades susceptibles de ser desarrolladas, y que todos los seres humanos la tenemos.

Saturnino de la Torre y Verónica Violan (Universidad de Barcelona, 1993) manifiestan que la marcha imparable de la globalización económica y la socialización del conocimiento, la progresiva introducción de los paradigmas eco-sistémicos en las Ciencias

Sociales, y la eminente y acelerada presencia de la convergencia europea sobre la enseñanza universitaria, nos llevan a pensar que la creatividad debe tener un lugar destacado en este proceso de transformación mundial. Saturnino de la Torre y Verónica Violan (1993) desde un enfoque problémico de la coyuntura, dicen, que, si la creatividad se alimenta de problemas, crisis y situaciones de cambio, estamos en un momento propicio para recurrir a este potencial humano.

Saturnino de la Torre (1993) asume que la enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, dinámica, integradora y motivadora. Considera que el aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso de enseñanza. Con referencia a los aspectos antes descritos, si el docente se propone junto a sus estudiantes en lograr alcanzar los objetivos, la educación será un éxito y el estudiante estará capacitado para enfrentar cualquier reto que se le presente a lo largo de su educación profesional, y preparado para el trabajo productivo dentro de la sociedad.

A lo largo de la historia ha habido numerosos investigadores que han estudiado el pensamiento humano y la creatividad. Uno de los más importantes pensadores en este campo es el Dr. Edward de Bono (1999), creador del concepto de Pensamiento Lateral. El Dr. De bono propone una serie de técnicas que nos pueden ayudar a romper la estructura lógica de los modelos mentales, como, por ejemplo, la técnica que él denomina: la técnica del azar, que consiste en buscar una palabra en el diccionario al azar. Luego relacionar esa palabra con el problema que se quiere resolver y una vez que se establece la relación, mediante analogías, buscar soluciones alternativas para el problema en cuestión. El ponernos como punto de partida para la resolución del problema algo que nunca se nos hubiera ocurrido, romperá radicalmente la estructura del modelo mental preestablecido estimulando, de esa forma, nuestra imaginación para encontrar soluciones diferentes y creativas.

Según Betancourt, J (1990) existen muchas experiencias en América Latina, en particular en sus sistemas educativos, de querer desarrollar el pensamiento creativo en sus estudiantes como son los casos de Venezuela, Ecuador, Chile. Betancourt, J (1990) dice que en el caso de México, surgió en 1995, un diplomado de creatividad en la educación que estuvo encaminado a responder a un modelo de escuela: comprensiva, creativa y diversificada, el éxito futuro del proyecto de integración educativa no sólo dependía de cambios organizativos y curriculares, de apoyos técnicos y económicos, sino también del cambio de actitudes de los protagonistas de dicha labor y de una nueva cultura de la integración dirigida hacia una escuela inclusiva, es decir, una escuela para responder a las necesidades educativas de todos los alumnos. Este proyecto se enfrentó a diversas dificultades como son primordialmente las de aprendizaje, desinterés, desconocimiento de metodologías para educar en la creatividad, espacios áulicos (contexto). Todo ello constituyó obstáculos para el logro de los objetivos. Pese a los distintos esfuerzos no se lograron los logros esperados de dicho proyecto nacional.

En México por otra parte, específicamente en el estado de Michoacán también se ha desarrollado un proyecto de creatividad, que promueve la Secretaría de Educación, de Cultura, de los Jóvenes, de los Pueblos Indígenas, entro otros; su objetivo es propiciar un espacio de encuentro e intercambio de ideas, experiencias y realizaciones originales, en el arte, la ciencia y la tecnología y la vida cotidiana. Entre las actividades que se realizan son talleres, conferencias y exposiciones acerca de la creatividad. Ante tales actividades el maestro Abelardo Mejía (2008) explicó que en la Secretaria de Educación "cuenta con un diagnóstico que da cuenta de que, a pesar de que, aunque la sociedad civil y la iniciativa privada tienen a la creatividad en alta estima, escasamente se fomenta ésta en forma sistemática". Con ello podemos vislumbrar que en México no se promueve un aprendizaje en y para la creatividad.

L. Corbetto (2014) por su lado, manifiesta que indiscutiblemente son los centros educativos y las Universidades las organizaciones idóneas para activar el potencial innovador e integral, y estas no deben cerrarse

a los nuevos conocimientos; por el contrario, deben ser un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuyan al desarrollo humano en la construcción del pensamiento crítico, reflexivo y creativo de los estudiantes para satisfacer necesidades básicas a través del trabajo productivo. L. Corbetto (2014) considera que se necesitan una serie de componentes que juegan un papel importante en el proceso mismo de enseñanza-aprendizaje; entre ellos se encuentran, las estrategias, los métodos, las técnicas, los planes de estudio, el medio ambiente la comunidad entre otros. Manifiesta que cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que con las metodologías tradicionales, y no se limita sólo a registrar y almacenar en su memoria la información recibida, sino que la contrasta desarrollando así sus propias habilidades a través del pensamiento creativo. L. Corbetto (2014) manifiesta que se debe asumir que el proceso de enseñanza y aprendizaje esta 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.

Entre las múltiples contribuciones teóricas y metodológicas en el campo del pensamiento creativo, se tiene a Edward de Bono (1986) quien desarrolló y utilizó las técnicas de Eilliam Gordon (1963). para fomentar el despliegue del pensamiento lateral o divergente. Edward de Bono (1986), aportó una metodología para el desarrollo del pensamiento, la cual contempla como elementos imprescindibles: La libertad de expresión, la ausencia de inhibiciones, evitar juicios críticos valorativos, estimular nuevas ideas durante el proceso creativo. Estos y muchos otros fueron los aportes que experimentó la psicología en el mundo, conocimientos que fueron también desplazándose al campo educacional, a fin de entender y explicar los diversos problemas psicosociales que se suscitan en este campo.

En todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes. El sistema educativo de acuerdo a Wilmar Muñoz (2012) tiene que estar orientado hacia el futuro, se tiene que educar hoy, pensando que esos conocimientos se pondrán en práctica mañana, en este sentido es necesario intensificar los “desbloqueos” de la creatividad. Según esta autora, han sido muchos los planteamientos que se ponen en consideración de una u otra forma, de cómo la educación debería favorecer la creatividad desde la niñez, siendo necesario alentar y valorizar el ensayo y el error y más que ello, el ensayo y el acierto, de esta manera ayudar al niño y adolescente a encontrar su vocación y liberarse del miedo, de los tabúes, de los dogmatismos y convencionalismos, para ello es conveniente proponer estrategias que estimulen la producción del pensamiento creativo.

1.3.- Manifestaciones y características del problema

En nuestro país a raíz de las múltiples evidencias de la crisis por la que transita nuestro sistema educativo; crisis que se traduce en los bajos resultados alcanzados en la participación de los estudiantes peruanos en las diversas evaluaciones educativas hechas en PISA-ODEC; así como también, en la baja competitividad cognitivo-procedimental y en la pérdida sistemática de valores en la formación educativa de los estudiantes; se ha producido ciertos cambios en las políticas educativas, en las que hasta cierto punto se ha ido determinado la importancia que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

En esta perspectiva, Sánchez (2003), Yarlequé y otros (2002) manifiestan que uno de los problemas más álgidos y comunes en la educación peruana tanto en los niveles de primaria, secundaria y superior, es el desarrollo de las habilidades creativas; que si bien es cierto, se sabe que contribuyen al desarrollo de las capacidades cognoscitivo-afectivas de los estudiantes, a organizar y mostrar un comportamiento nuevo y original, flexible, fluido y organizado, orientado

a la búsqueda, la obtención y solución de un problema o resultado nuevo y valioso; sin embargo, en la praxis, la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro país niega todos estos aportes. Al respecto, Yarlequé y otros (2002) consideran que la búsqueda de un resultado o producto nuevo y valioso, así como la resolución novedosa y válida de los problemas y las necesidades, tienen que ver con el desarrollo de las capacidades creativas.

Por su parte, Julie Denise Monroe Avellaneda (2013) de la Universidad Peruana "Los Andes" cuyo propósito fue evaluar la creatividad de los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo. En su estudio, puso en evidencia que, en los indicadores de fluidez verbal, flexibilidad y organización no existen mucha diferencia entre los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo; sin embargo, en la variable creatividad, si existen diferencias a favor de los estudiantes de educación superior. Así mismo, Larios y Bustamante (2011) de la Universidad San Agustín de Arequipa observaron que los estudiantes muestran ser poco creativos frente a tareas o actividades que se tiene que realizar durante las sesiones de aprendizaje. Entre algunos de estos factores pueden encontrarse los bloqueos personales como el miedo a quedar en ridículo frente a sus compañeros, el miedo a fracasar, el poco interés por lo novedoso. Señalan que los estudiantes estando frente a diversas situaciones o problemas complejos cotidianos, muchas veces generaban incapacidad para su solución. Como producto de éstos y otros estudios realizados en nuestro país, se puede inferir que la creatividad constituye aún una tarea pendiente por mejorar; ya que los alumnos aún se encuentran en proceso de acercamiento al texto escrito, donde ya están los productos creativos de otros agentes generadores.

En este escenario, se puede observar que los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, Facultad de Educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho; no se eximen de esta problemática antes descrita, ya que se percibe un bajo nivel de atención, memoria,

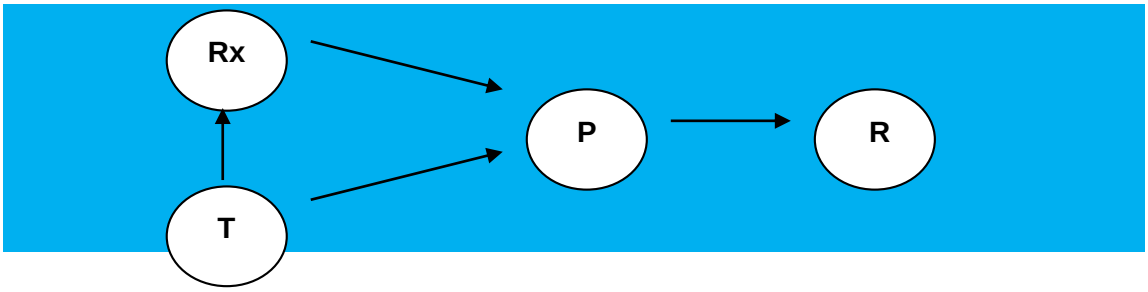
concentración, lenguaje fluido y productividad de ideas; existe poca originalidad en sus ideas; se les hace difícil a los estudiantes expresar sus ideas, y relacionarlas con palabras nuevas. Existe una evidente deficiencia en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, la misma que se traduce en la baja retención de ideas, bajo nivel de imaginación, deficiente inclinación por el aprendizaje de cosas nuevas.

1.4.- Metodología de la investigación.

Diseño de la investigación.

Se define el diseño de la investigación como el plan de estrategia es concebida por Hurtado (1999), como “aquellos diseños no experimentales en los cuales el investigador no ejerce control ni manipulación alguna sobre las variables de estudio”. Para el presente estudio el investigador no creará ninguna situación, sino que observará la situación existente en cuanto a las estrategias para la estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho

Descriptiva-Propositiva: Porque a través de la investigación se describen y proponen estrategias para mejorar la estimulación creativa de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho.



Leyenda:

Rx: El diálogo creativo y el cuento o relato

T: Paradigmas teóricos.

P: Estimulación del pensamiento creativo

R : Realidad transformada esperada

Población y muestra

Población

Según Ramírez (1999), la población son los individuos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, sobre los cuales se requiere hacer una inferencia basada en la información y a un número de variables definidas en el estudio. Por consiguiente, para este estudio en el marco poblacional estará conformado por los 30 estudiantes conformantes del primer de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad de Educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho. **(N=30)**

Muestra

Como lo refiere Balestrini (2001), es una parte de la población, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus particulares. Para la presente investigación la muestra quedará conformada por los 30 estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad

de Educación, Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho**. (n=30)**

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se realizó a través de un cuestionario como señala Balestrini (2001), “este es un medio de comunicación escrito y básico, entre el encuestador y el encuestado, facilita traducir los objetivos y variables de la investigación a través de una serie de preguntas particulares, previamente preparadas de forma cuidadosa, susceptibles de analizar con relación al problema. En el presente estudio, como instrumento de recolección de información se usará el cuestionario.

Técnicas

Es el conjunto de procedimientos que serán de utilidad para poder recopilar información, entre las técnicas a utilizar tenemos:

a.-Técnicas de observación, Se aplicará a los estudiantes tanto en su participación en clase como en las formas de expresarse y comportarse en el aula.

b.- Técnicas de gabinete. - Servirá para organizar y sistematizar la información recabada. Para eso se aplicará como instrumentos fichas bibliográficas, textuales, comentario y de resumen, cuadros y gráficos estadísticos.

c.- Recopilación de datos, que determinará la estructura de la estrategia metodológica. Encuesta, observación participante.

d. -Ficha de observación. Nos permite registrar información sobre las características de cada uno de los estudiantes al ser protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Actitudes, vivencias profundas, emociones, imaginación y fantasía, expresión creativa en sus roles dramáticos.

Métodos y procedimientos para la recolección de datos

Procedimiento:

El procedimiento para desarrollar la investigación seguirá las siguientes fases:

Fase I. Estudio Diagnostico. Para detectar la necesidad de proponer estrategias de estimulación del pensamiento creativo se realizará la selección de los sujetos de estudio, los cuales serán los 40 estudiantes que conforman el primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad de Educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho los que participaran en este estudio.

b) Fase II. Diseño de la propuesta. El diseño de un plan de estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo, dirigido a los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, facultad de Educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho es necesaria para lograr un cambio efectivo en el desempeño creativo de los estudiantes ya que dependiendo del manejo adecuado de las estrategias de estimulación del pensamiento creativo se podrá tener un resultado de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Para que el resultado de la investigación presente objetividad, durante el proceso de estudio del método cualitativo se utilizará el método empírico: observación del objeto de estudio, aplicación y medición de la variable dependiente. Así mismo, el método estadístico descriptivo para contrastar la hipótesis y medir el logro de los objetivos.

Análisis estadísticos de los datos

Hernández y otros (2003) sostienen, el análisis de los datos se centrará en la interpretación de los métodos de análisis cuantitativo y no en los procedimientos de los cálculos de estos análisis. Por tales razones, el investigador describirá los datos que se recogieron a través del instrumento y la información obtenida, se organizará y tabulará de acuerdo a los objetivos previstos en la investigación, por medio de la estadística descriptiva presentando gráficos circulares los cuales serán analizados e interpretados para llegar a las conclusiones de estudio.

CAPITULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y SUS IMPLICANCIAS EN EL PENSAMIENTO CREATIVO

En esta parte se presentan los fundamentos teóricos utilizados en la investigación. La presentación considera como aportes teóricos relacionados con las estrategias didácticas y el pensamiento creativo para lo cual se utilizan los aportes de la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono y las estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant.

2.1.- Antecedentes bibliográficos

Perdido Dávila; Arturo (2007): "Estrategias didácticas para concebir el pensamiento creativo en la competencia comunicativa integral.; Conclusiones**:** El autor afirma que las estrategias didácticas deben ser variadas para impulsar a los alumnos a desarrollar la imaginación e invención, mejorando su pensamiento creativo. A su vez dice que el desarrollo del pensamiento creativo a través de las estrategias didácticas se logra con la participación activa sin presión alguna, propiciando la fluidez imaginativa, original y verbal mediante la profundidad del pensamiento para que los niños y niñas exploren, abstraigan, infieran e investiguen. Afirma que el pensamiento creativo es el análisis de los criterios que se evalúan el dominio del docente en cuanto a metodologías en la aplicación de estrategias didácticas para superar la creatividad del 6º grado. La difusión de la creatividad tuvo como objetivo lograr en los niños y niñas la capacidad de imaginar cosas novedosas. La creatividad no puede ser improvisada de un día para otro, es un largo proceso.

Muñoz, Wilmar; 2010; Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica. Universidad de Carabobo, Venezuela. Conclusiones: El propósito fundamental de las estrategias es organizar

secuencialmente el contenido a presentar para que el aprendizaje sea más efectivo, así como también el mejoramiento de áreas y dominios determinados, que le permite al estudiante reflexionar y regular su proceso de aprendizaje. El uso de Estrategias de Aprendizaje es importante pues allí la responsabilidad descansa en el estudiante. Manifiestan que es oportuno dar tiempo suficiente a los estudiantes para que procesen la información y sugerirle aquellas actividades que juzguemos más apropiadas para procesar el contenido que se está ofreciendo. Cabe destacar que el cuestionario que se aplicó contiene veinticuatro ítems, los cuales fueron analizados e interpretados, pero en esta ocasión se tomará en cuenta solo los más relevantes, presentados anteriormente.

De la Torre, Saturnino; y Violant; Verónica; 1993; Estrategias creativas en la enseñanza universitaria; Profesores de la Universidad de Barcelona. Conclusiones. Se plantea una investigación "de desarrollo" como novedad metodológica llevándose a cabo mediante un estudio de casos cruzado profesores, asignaturas y estrategias. Se describen las bases, procedimiento y valoraciones del alumnado tras su aplicación. Las estrategias descritas son: el diálogo analógico, el día de la palabra, los relatos y la dramatización. La buena acogida pone de manifiesto otras formas de aprendizaje universitario que desarrolle habilidades de pensamiento y actitudes sin abandonar la adquisición de conocimientos.
Ponen de manifiesto la necesidad de abordar el cambio de la docencia universitaria a través de lo que está más próximo al profesorado: sus estrategias didácticas. Se aborda el significado de profesor innovador y creativo, el alcance de una enseñanza creativa, la caracterización de las estrategias didácticas innovadoras y la aplicación en el aula universitaria de algunas de ellas.

2.2.- Teorías relacionadas con el pensamiento creativo.

2.2.1.- Teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono

Sabido es que toda la materia está en movimiento; este proceso dialéctico es integral: Naturaleza, sociedad y el pensamiento. En este proceso la noción filosófica de la negación de la negación se constituye en uno de

los aspectos esenciales de este proceso dialéctico, en el cual analiza y explica el desarrollo de lo inferior a lo superior, conservando ciertos elementos positivos de lo viejo. Todo el proceso del desarrollo está subordinado en Hegel, a la tesis, la antítesis, y la síntesis. La tesis es negada por la antítesis, la cual, a su vez, es negada por la síntesis "negación de la negación". En la fase de la síntesis, el desarrollo parece volver a su punto de partida, pero en un nivel superior. En esta perspectiva, De Bono (1993) sostiene "que la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho; en cambio, el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas". Dice De Bono que "con frecuencia tenemos que romper un patrón, una regla, un paradigma, para descubrir uno nuevo; romper las reglas no lo conducirá necesariamente a ideas creativas, pero es una vía en muchos casos". Es decir, los cambios en el pensamiento están regidos indefectiblemente por los cambios dialécticos de la materia –natural y social- Nada es estático, todo está en constante mutabilidad.

Muñoz, Wilmar; (2010) en su trabajo "Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo" asume que el pensamiento lateral, constituye una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas".

De Bono afirma que se debe hacer referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales

puede seleccionar la más adecuada. La teoría del pensamiento lateral o creativo cuyo representante es Edward De Bono (1993:46), sustenta que: “las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la restructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas”.

No obstante, la habilidad de ser creativo, Wilmar Muñoz (2010) afirma que la potencialidad de la creatividad no se pierde, solo se esconde, se opaca; pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que restablecer la “curiosidad” como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos.

De acuerdo a lo planteado por De Bono (1994) en su libro “El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” dice que, “la aplicación del pensamiento lateral es un método de enfoque para resolver los problemas desde distintos puntos de vista distanciándonos de las pautas de pensamiento lógicas/directas más habituales, y permitiéndonos así encontrar nuevos caminos de respuesta a las situaciones o desafíos ya planteados”.

2.2.1.1.- El método del pensamiento lateral

El pensamiento lateral es un sistema de pensamiento definido por Edward de Bono en 1969 (Universidad de Oxford), para resolución de problemas, que fue considerado como método creativo, porque de él se derivan varias técnicas asociadas que contribuyen a desarrollar la creatividad en las personas. En su libro “El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” De Bono (1994) plantea diversas técnicas para el desarrollo de la creatividad: Los seis sombreros para pensar, la pausa creativa, el foco, el cuestionamiento, el abanico de conceptos, la aportación del azar o la provocación, entre otros.

Cuadro 1:

Principales características del Pensamiento Lateral y Vertical por De Bono

Pensamiento Vertical	Pensamiento Lateral
Es selectivo, analítico y convergente.	Es creador, provocativo y divergente.
Importa la corrección lógica del encadenamiento de ideas. Sabe lo que está buscando	Lo esencial es la efectividad en el resultado, no el proceso. No sabe lo que busca hasta que lo encuentra
Se mueve en una dirección determinada. Se mueve sólo si hay una dirección en que moverse	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo. Se mueve para crear nuevas direcciones
Es analítico, explica e interpreta	Es provocativo
Sigue los caminos más evidentes	Busaca los caminos menos evidentes
Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones	No se rechaza ningún camino
Cada paso ha de ser correcto	Puede dar pasos en falso.
Se basa en la secuencia de ideas.	Puede y debe efectuar saltos
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema	Se explora incluso lo que parece desligado del tema
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas	Pueden variar
Es un proceso finito	Es un proceso infinito y probabilístico.

Fuente: Elaborado por el autor en base a De Bono (1993)

De Bono (1994) señala que el pensamiento tiene una primera fase de percepción y una segunda de procesamiento en la que se elaboran y tratan las primeras percepciones. Las percepciones generan varias pautas en nuestro pensamiento siguiendo un sistema lógico. Bono propone generar saltos conceptuales para romper esta lógica de las pautas perceptivas, propias del ser humano. De este modo la percepción se verá modificada y podrá generar soluciones nuevas y diferentes.

El pensamiento lateral se opone radicalmente al pensamiento vertical o lógico. De Bono (1994) señala que el pensamiento vertical es muy determinista y selectivo, ya que parte únicamente de los conceptos o de las ideas lógicas. Se mueve sólo si hay una dirección o una pauta pre-establecida en la que moverse. En realidad, es un tipo de pensamiento analítico que se basa en la secuencia de ideas más lógicas. Por el contrario, De Bono (1994) afirma que el pensamiento lateral pretende encontrar conclusiones sorprendentes y alternativas, aunque desde la

efectividad pragmática de la resolución del problema, evitando así pasar por todas las secuencias lógicas más habituales. Por ello, se le considera más provocativo y generador de ideas nuevas o diferentes al no responder a un pensamiento lineal, ni secuencial, ni lógico.

Estas características obligan a cuestionarse las premisas conocidas. Se origina en una dinámica de la continua creación de ideas. Genera cascadas de ideas que se fundamentan en la movilidad del proceso creativo estándar. El pensamiento lateral provoca cambios de ideas mediante la reordenación de las pautas clásicas establecidas.

El pensamiento lateral cumple dos funciones básicas: a.- El uso de información como estímulo de nuevas ideas y b.- la superación de las soluciones comúnmente aceptadas como absolutas o únicas. Este método es muy útil en la solución de problemas prácticos y en la concepción de nuevas ideas creativas.

2.2.1.2.- Técnicas correspondientes al método del pensamiento lateral

El método lateral enriquece cada idea en cada una de sus técnicas aquí contadas, ya sea por medio de la propia experiencia diferenciada de la pauta de pensamiento o sea por los conocimientos adquiridos del individuo o del grupo.

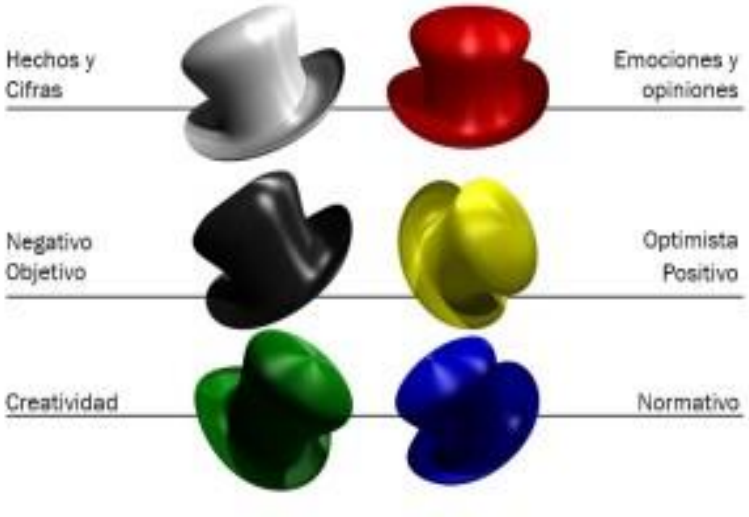
1.- Las provocaciones: Cuando evaluamos un problema o situación siempre tendemos a seguir un patrón natural o habitual de pensamiento que nos limita a ciertas ideas o concepciones (ej.: las sillas son para sentarse, el suelo para caminar, los vasos sirven para verter líquidos, etc.). Mediante provocaciones del pensamiento debemos salirnos del camino habitual ya conocido previamente.

2.- Provocaciones de escape: Es una de las técnicas más poderosas para crear provocaciones. Muchos de nuestros supuestos son falsos, es decir, pensamos casi siempre con prejuicios. La negación de alguno de estos supuestos nos permite pensar más allá de la manera lógica

habitual. Partiendo de una situación concreta, un escape consiste en observar qué enunciados damos por verdaderos. Y luego los negamos. A partir de este nuevo entorno, con las herramientas habituales se buscan nuevas soluciones.

3.- Provocaciones de piedra en el camino: Consiste en crear provocaciones revirtiendo, exagerando, distorsionando o modificando de cualquier forma el entorno del problema. En verdad, resulta muy útil el suponer que cierta marca o empresa sea como se pretende que sea y no como es en realidad. Por ejemplo, si buscamos formas de hacer que un barco pueda moverse por zonas muy poco profundas. Sabemos que un barco flota en el agua y posee cierta cantidad de espacio sumergido por su flotabilidad, pero mediante exageración diseñamos la provocación "un barco que no tenga espacio sumergido". (Esta sería la piedra en el camino del pensamiento habitual).

4.- Los seis sombreros: Edward De Bono expone seis colores de sombreros que simbolizan las seis direcciones de pensamiento. Se trata de seis sombreros metafóricos que indican que tipo de pensamiento que está utilizando la persona. Casa sombrero debe considerarse como un direccionamiento del pensamiento más que de una etiqueta del pensamiento.



Fuente: imágenes libres de GOOGLE (Técnica de los seis sombreros de Edward. De Bono)

a-Sombrero blanco: Nos concentramos en los datos disponibles.

b-Sombrero rojo: Aquí utilizaremos la intuición, los sentimientos y las emociones

c-Sombrero negro: Nos centraremos ahora en la evaluación, la sensatez y la prudencia. También pensaremos en los efectos adversos y negativos.

d-Sombrero amarillo: Ahora evaluaremos los aspectos positivos de forma optimista

e-Sombrero verde: Aquí destacaremos elementos creativos.

-Sombrero azul: Pensamos desde la perspectiva del proceso, del control y la gestión. Se recapitula lo anterior y se llega a conclusiones.

2.2.2.- Estrategias creativas en la enseñanza universitaria según Saturnino de la Torre y Violeta Violant

El relato, al igual que el juego, el diálogo analógico, el arte o la reflexión sobre la adversidad, según Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) tienen la virtualidad de ser utilizados como terapia, como desarrollo social, como crecimiento personal y por supuesto como estrategia didáctica. Nos detendremos en esta. S. de la Torre y V. Violant (1993) en su trabajo "Estrategias creativas en la enseñanza universitaria" proponen las bases teóricas y procedimentales de estrategias como el día de la palabra y el cuento o relato escenificado, siendo consideradas como evidencias del carácter innovador y creativo de las mismas las siguientes:

a) La planificación flexible. Significa que si puede modificarse es que existe.

b) la adaptación contextual y de espacio tiempo a los objetivos, grupo clase y situación concreta.

c) El clima distendido y gratificante.

d) La interacción entre alumnos y con profesor-a que permite intervenir en cualquier momento sin que ello represente amenaza ni temor a romper ninguna regla implícita.

e) Resultados en términos de cosas hechas y por supuesto de crecimiento personal. Porque en toda realización creativa se aprende algo.

De acuerdo a Sara Cone Bryan (1973) un cuento es ante todo una obra de arte y su misión principal discurrirá por los caminos de lo artístico. Una bella narración está destinada a agradar lo mismo que una hermosa estatua o pintura. Proporcionar alegría. Esa es su magia. Por eso cautiva, porque deja la mente en suspenso esperando lo que va a suceder. Pero eso no es todo. La narración es un medio, dice la autora, para establecer una corriente de confianza entre maestro y alumnos al tiempo que un método para cultivar los hábitos de atención. El cuento o relato sirve para conquistar la atención y aprovechar ese momento para mostrar esas reflexiones o valores que queremos inducir. El cuento pasa así a convertirse en una sesión clínica y de autoayuda para aquellas personas que pasan por momentos difíciles. El cuento ha pasado de ser un entretenimiento de infancia a un recurso verbal para dar sentido a todo aquello que lo ha perdido. Induciendo valores, comportamientos e incorporando todos aquellos contenidos que deseamos transmitir.

2.2.2.1.- Características de las estrategias creativas

De acuerdo a Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) entre las características de las estrategias creativas tenemos: La planificación flexible, la adaptabilidad, el clima distendido, lo comunicativo, lo gratificante, los roles interactivos e implicativos, la productividad, el alto grado de satisfacción y la conciencia de autoaprendizaje.

a) Planificación flexible. Aunque está muy extendido el mito de que la creatividad se basa en la espontaneidad, en la libre expresión del alumno; el docente que pretende utilizar una estrategia creativa ha de concienciarse de que su tarea se inicia desde de clase, en el momento en que se plantea los objetivos y contenidos de su materia y de qué modo pretende lograrlos. Se trata de una planificación de intenciones, actuaciones y actividades, así como los materiales o recursos que precisa.

Eso sí, cuando falta alguno de los elementos planificados o recursos tecnológicos “imprescindibles” para el éxito de la sesión, ha de improvisar y suplirlo con otros recursos personales, tiempos y actuaciones que no desmerezcan demasiado. Esa es la otra cara de la planificación, la invisible y que establece una diferencia entre el profesorado con recursos (creativo) y el que carece de ellos. Queda ilustrada en el siguiente caso.

La profesora había preparado todo con detalle, incluido el cañón-proyector, el proyector de diapositivas, para que los alumnos pudieran realizar su exposición-escenificación del relato que habían construido. Pero cuando intentan poner el casete con la grabación y la música, se va la luz. Queda a oscuras y quedan inutilizados todos los aparatos que tenían preparados. Como no sabían el tiempo que tardaría en venir la luz, hacen una larga pausa en penumbra. En vista de que no llega la luz, el profesor alienta a que, con ayuda de velas que había traído otro grupo, se siga la clase. Evidentemente no era la que habían planeado, pero el efecto de los relatos a la luz de las velas, adquirió una dimensión inusual y ciertamente tan impactante que aún hoy recuerdan los alumnos aquella clase, que en cualquier otra asignatura se hubiera suspendido. La creatividad del profesor transformó el contratiempo en una clase impactante.

b) Adaptación contextual. De acuerdo a Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) los elementos organizativos de espacio, tiempo y su distribución, horario, número de alumnos, tipo de asignatura, carrera... juegan un papel importante a la hora de inclinarse por una u otra estrategia. Es como si formara parte de la planificación y pensamiento implícito del docente. La estrategia ha de tomar en consideración estos elementos aparentemente accesorios. Sobre todos son las expectativas del alumnado las que determinan muchas veces la distribución de tiempos y el nivel de participación. Si la adaptación era un componente de la estrategia lo es también de la estrategia creativa.

Los alumnos, ante una indicación del profesor, ordenamos las sillas en forma circular por cuanto de lo que se trataba es de que pudiéramos vernos al comunicarnos y no estar uno detrás de otros como ocurre en la mayor parte de las clases. Los recursos y muebles de la clase son los de

siempre, los que están, pero en clase de creatividad a veces trabajos de este modo, ya sea en pequeño grupo o en grupo clase.

c) Clima distendido y gratificante. El clima es como el humus del que se nutre el niño en casa, el alumno en la escuela y el ciudadano en la cultura socialmente enriquecida. Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) dicen que todo lo que digamos al respecto es insuficiente para remarcar que un ambiente psicológico seguro y placentero, estimula mucho más que las ideas, pues en él está diluida cierta carga emocional. El clima creativo de aula suele caracterizarse por aparecer con facilidad la risa, el humor, la ausencia de temor y amenaza cuando se expresan ideas nuevas, ambiente de trabajo cooperativo, la atmósfera de bienestar psicológico. Dicho así, puede parecer algo utópico y sin embargo no resulta difícil encontrarlo en aquellas clases que utilizan métodos creativos.

d) Roles participativos e interactivos. Aunque el clima distendido ya lleva consigo situaciones gratificantes, remarcamos que en las estrategias creativas prevalece la actividad del estudiante sobre las explicaciones docentes. No queremos decir que estas no aparezcan, pero su tiempo representa una parte de la sesión cobrando protagonismo la actividad individual, de grupo y de debate o presentación de resultados. Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) asumen que en todas las estrategias creativas descritas (relato, dramatización, diálogo, día de la palabra) se constata un alto nivel de participación colaborativa y de expresión en múltiples formas.

e) Productividad o realización personal. Si algo caracteriza al proceso creativo es el resultante del proceso en forma de producto o realización, en cualquiera de sus manifestaciones, verbal, gráfica, simbólica, plástica, motriz, musical. Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) afirman que si hablamos de estrategia creativa no es sólo por la novedad o rol que en ella desempeña el docente o los alumnos, sino porque estos llevan a cabo el aprendizaje a través de la creación problemas, de relatos o argumentos que desarrollan el potencial creativo. No estamos hablando únicamente de aprendizaje creativo, sino de estrategias creativas que implican a todos los componentes anteriormente mencionados. El rol del docente es hacer

reflexionar sobre dicho producto o resultado. Unas veces puede tratarse de un ingenio, diseño, proyecto, relato, síntesis, escenificación o simplemente la argumentación de un debate. Pero no es la reproducción de algo dicho por otros, sino el producto de la reflexión, intercambio y creación.

f) Satisfacción discente. La satisfacción es el grado subjetivo de placer que se siente en la realización de la actividad. Según Saturnino de la Torre y Violeta Violant (1993) dicen que la satisfacción discente es inherente al clima, a la actividad gratificante y a la comunicación del resultado, por más que en ocasiones ponga al sujeto en trance de ansiedad o nerviosismo. Le pasa al actor. El aburrimiento podemos encontrarlo fácilmente en metodologías basadas en la mera transmisión de información si esta no logra conectar con el destinatario. La persona se aburre cuando está pasiva; pero es muy difícil que se aburra quien está jugando un partido, participando en un debate o empeñado en realizar algo nuevo. El grado de satisfacción repercute en el deseo de repetición y a través de ésta se adquieren habilidades y hábitos, sin apenas conciencia de esfuerzo. La comunicación no verbal del alumnado que participa en la sesión es el mejor indicador de su bienestar.

2.3.- Bases conceptuales.

2.3.1.- Noción de creatividad

De acuerdo a Saturnino de la Torre (En Torre S. y Violant, V. (1993) la creatividad, al igual que la comunicación, son conceptos polisémicos, cargados de múltiples connotaciones educativas, sociales, psicológicas, filosóficas, artísticas, científicas. Ambos se adentran en el ser humano, se originan en la necesidad o problema, se desarrollan en la interacción de la persona con el entorno, y se consuman en la participación y proyección hacia los demás. Los ejes vertebradores de la creatividad son la persona, el proceso, el ambiente o medio y el producto. Todos ellos forman como una espiral interactiva en torno al fenómeno de la creatividad. Por eso, afirma S. de la Torre (1997, 154) que “la creatividad se hace capacidad en la persona, estímulo en el medio, secuencia en el proceso y valor en el producto.

Los rasgos que mejor describen este concepto son: capacidad, sensibilidad, curiosidad, preparación, complejidad y flexibilidad respecto a la persona creativa; problematización, presencia de proyectos, incubación, aprovechamiento del momento referidos al proceso creativo; interacción, riqueza de estímulos, clima estimulante y distendido, intercambio de ideas con otras personas, respecto al ambiente o medio; novedad, variedad, valor o utilidad, reconocimiento, satisfacción, comunicación o expresión, referidos al producto".

Afirma S. de la Torre (1997) que "las interacciones de todos estos rasgos no proporcionan una imagen aproximada de lo que queremos expresar con la palabra creatividad. No se trata de un concepto estático, sino dinámico, interactivo, de ajuste permanente entre el entorno y las inquietudes de la persona".

Para S de la Torre (2001) la creatividad radica en la capacidad y actitud para dejar huella personal, institucional o social. Esto comporta:

a) Un potencial personal o grupal, fruto de la interacción de componentes biológicos, socioculturales, psico-afectivos en los que las potencias mentales asociadas a la emocional resultan claves;

b) Una disposición o actitud abierta y flexible, dispuesta a aprovechar los estímulos del medio en relación a algún plan o proyecto en curso; a estímulos del medio con posibilidad de utilizarlos en el propio;

c) Comunicación o expresión de ideas, realizaciones o comportamientos que resultan originales, de interés personal, colectivo o bien social;

d) Proyección hacia los demás de algo personal, propio, capaz de impactar o cambiar algo en el entorno de las personas del entorno, ya sea en el ámbito empático, ideativo, técnico, artístico, científico, o de la vida cotidiana;

e) Carácter social y ético. Lo social es causa y efecto de la creatividad llegando a formar parte de su naturaleza.

2.3.2.- Elementos del pensamiento lateral

En el pensamiento lateral de Edward De Bono (1995) se destacan cuatro elementos claves para afrontar en el proceso cada reto o desafío creativo:

1.- Comprobación de suposiciones:

No siempre es posible enfocar un problema desde una perspectiva de pensamiento vertical y puede que la solución no sea tan directa como creíamos. Deberemos revistar estos supuestos, ideas o conceptos convencionales preestablecidos cuya validez se acepta sin objeción ni examen. Necesitamos una "mente despejada y abierta" a todos los elementos para enfrentarnos a cada situación. Está en función del aprendizaje significativo de la persona.

2.- Hacer las preguntas correctas:

Lo más importante del pensamiento lateral es saber qué preguntas debemos formularnos. Si utilizamos este método para resolver problemas se debe comenzar haciendo preguntas sencillas y generales para enmarcar inicialmente el problema. A continuación, debemos examinar los datos conocidos con preguntas mucho más específicas sometiendo a examen las hipótesis más obvias, hasta alcanzar una visión alternativa cercana a la solución.

3.- Creatividad:

Nuestra imaginación es una parte fundamental de nuestra creatividad, convirtiéndose en otra herramienta clave del pensamiento lateral o creativo. Se trata de enfocar cada desafío creativamente desde otro punto de vista. La perspectiva lateral será más efectiva a la hora de resolver cuestiones aparentemente no convencionales, en donde la lógica directa no sería de gran utilidad. Aquí destaca entre otros aspectos, la originalidad de la persona en crear cosas, ideas, etc.

4.- Pensamiento lógico:

Para lograr un pensamiento lateral efectivo es necesario refinar el análisis lógico, la deducción y la disciplina del razonamiento, ya que sin estos

elementos el pensamiento lateral sería un pensamiento peregrino perdido, que sólo se limitaría a extraer ideas excéntricas. Es decir, una vez desarrolladas las respuestas debe existir una lógica en el pensamiento lateral que permita ser explicado y contado a los demás.

2.3.3.- Actitudes de un profesor innovador y creativo

Dado que la creatividad y la innovación no sólo es una capacidad sino también una habilidad y actitud ante las personas y los hechos, Saturnino de la Torre y Verónica Violant (2003) dicen que el profesor creativo posee unas características en las tres dimensiones presentes en educación: ser, saber y hacer. Dicho con otras palabras, actitudes flexibles, dominio de los contenidos y su adaptación a los destinatarios, habilidad didáctica. He aquí unas pinceladas de su actuación docente.

a) El profesor innovador y creativo: Posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; no sólo tolera los cambios, sino que está abierto a ellos más que otras personas; está receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores; valora el hecho diferencial; se adapta fácilmente a lo nuevo sin ofrecer excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación.

b) Por lo que respecta a su capacidad o conocimiento: La percepción rica en matices de cuanto le rodea. No se queda con la idea general, sino que relaciona fácilmente un hecho con otro y unas ideas con otras. En esta misma línea cabe destacar su facilidad para integrar y evocar experiencias. Conoce y aplica diversas técnicas orientadas a la ideación y la creatividad de sus alumnos, no contentándose con que estos repitan lo que han oído o estudiado.

c) Entre las habilidades podemos referirnos a actuaciones como: inducir a los sujetos para que se sensibilicen a los problemas; promover el aprendizaje por descubrimiento; crear un clima de seguridad y fácil comunicación entre las personas; incitar al sobre-aprendizaje y autodisciplina; diferir el juicio crítico cuando se están exponiendo ideas; estimular los procesos divergentes; formular e incitar a las preguntas divergentes; aplicar técnicas creativas. Estas actitudes son claves para

generar climas de autoaprendizaje y de implicación espontánea y colaborativa.

2.3.4.- Estrategias didácticas creativas.

Algunas de las estrategias aplicadas en el aula universitaria, son:

a) El Diálogo Analógico Creativo (DAC): Como una estrategia personificadora de los conceptos estudiados. Estrategia ampliamente documentada (Torre, S. de la, 2000).

b) "El día de la palabra" como estrategia-efeméride de la asignatura de creatividad, en la que se ponen en común las experiencias, procesos, vivencias y emociones, a través de escritos personales, generándose un clima altamente creativo.

c) El cuento o relato como estrategia creativa para trabajar los sentidos en educación especial, complementada con una guía didáctica, ilustraciones y la escenificación grupal.

d) La escenificación grupal. Estrategia integradora de aprendizajes, por cuyo motivo se sitúa a final de curso, capacitando para transmitir mensajes de forma colaborativa, con sentido educativo. (Estrategia incorporada en el cuento o relato)

2.3.4.1.- El Diálogo Analógico Creativo.

La estrategia que describimos se trata del diálogo entre Cambio y Resistencia, creado previamente por el profesor, por cuanto son "personajes alegóricos" con los que se pretende ilustrar la complementariedad de estos dos conceptos vistos habitualmente como antagónicos. Pueden utilizarse para este fin el diálogo entre viento y montaña o entre utopía y realidad. También podría ser creado con anterioridad por los alumnos. (Ver Torre, S. de la, 2000).

<u>Pasos:</u>

-Tras una breve introducción explicativa del profesor, para aclarar el tema, los estudiantes se colocan en semicírculo para que puedan verse y seguir de cerca de los actores. Delante, se colocan los dos protagonistas que inician la lectura escenificada del diálogo analógico.

-Terminada la escenificación, el profesor pregunta a los actores improvisados sobre la vivencia que ha representado para ellos encarnar dicho papel. Son impresiones ricas en actitudes, ideas y sentimientos.

-Luego el profesor se dirige a los asistentes para que expresen lo que han pensado, sentido o les haya llamado más la atención. Las iniciativas son escasas al inicio, pero el profesor provoca incitando a que expresen cualquier idea o sugerencia así sea muy personal. No se buscan teorías. Así aparecen las primeras impresiones y valoraciones que resultan sin duda gratificantes. Unos se fijan en la estructura, otros en alguno de los conceptos. Hay quienes observan la complementariedad de los conceptos.

-En suma, se lleva a cabo un “meta-diálogo” o discusión sobre el diálogo con la consiguiente toma de conciencia del alcance del cambio y la resistencia en la innovación educativa.

-Pero la actividad no acaba aquí, sino que divide la clase en dos secciones, tal como están colocados y les pide que encarnen una mitad de la clase al cambio y la otra mitad a la resistencia. De este modo todos toman parte. Con ello se pretende que descubran argumentos y desarrollen la dialéctica para defender el rol que encarnan.

-La preparación, que viene a durar unos 15 minutos, resulta fuertemente motivante e implicativa al tiempo que se desarrollan habilidades participativas, argumentativas, de ideación y selección de propuestas, de ejemplificación, de relación con la vida... y comunicativas cuando ambos bandos entran en discusión sobre la realidad, la importancia, las variantes, los efectos del cambio y la resistencia en nuestras vidas y en la innovación educativa.

2.3.4.2.- El relato como estrategia didáctica creativa.

Saturnino de la Torre y Verónica Violant (2003) sostienen, que, si un profesional es una persona competente en su ámbito, capaz de analizar y resolver los problemas y proponer mejoras (innovar), el profesor/a universitario es un profesional de la enseñanza superior innovador y creativo, con dominio del contenido formativo y de estrategias didácticas, capaz de hacer que los alumnos se entusiasmen por aprender y logren las competencias deseadas. Esta sería la clave para plantear la acción docente en la universidad y por consiguiente un modelo de formación y análisis de cuanto sucede en el aula, como un espacio más de aprendizaje, pero no el único.

Saturnino de la Torre y Verónica Violant (2003) asumen que la creatividad y el aula son dos aspectos fundamentales a considerar: Respecto a la creatividad, manifiestan, que es el alma de las estrategias innovadoras orientadas al aprendizaje, por cuanto es el alumno el que ha de ir mostrando la adquisición de las competencias convenidas en cada una de las carreras. Dicen que el autoaprendizaje es una consecuencia inmediata de esta nueva orientación y la evaluación formativa se transforma en evaluación formadora. Esto es una evaluación que garantiza su utilidad porque surge desde la reflexión del propio discente en lugar de hacerlo desde el docente.

Respecto al aula consideran que es un escenario formativo, en el que convergen múltiples actores e indicadores, caracterizado por la complejidad, la interactividad, el predominio de la intencionalidad sobre la espontaneidad, la comunicación, la pertenencia. Es el espacio en el que se construyen los conocimientos con mayor facilidad, por cuanto se dan las condiciones adecuadas para transformar la información en formación. Por eso, analizar lo que sucede en el aula a lo largo de una clase o de una asignatura, nos ayuda a entender no sólo las estrategias didácticas, sino los mecanismos de la calidad docente, de la innovación y, en cierto modo, de la formación pedagógica.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1.- Resultados de la investigación

CUADRO Nº.01

¿En qué consiste para usted la creatividad?

Descripción	Respuestas							
	En desacuerdo		En duda		De acuerdo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
a)Consiste en crear algo nuevo, una idea nueva.	11	37	09	30	10	33	**30**	**100**
b) La creatividad es una forma de marcar la diferencia, ser original.	12	40	07	23	11	37	**30**	**100**
c)La desarrollan sólo determinadas personas con mayor talento y preparación.	08	27	10	33	12	40	**30**	**100**
D) Tener una idea	09	30	07	23	14	47	**30**	**100**

FUENTE: Encuesta elaborada por el autor

INTERPRETACION.

-En el cuadro Nº 01 se puede apreciar que el 37% de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" en su proceso de formación no consideran el crear algo nuevo, o generar una nueva idea.

-El 37% de los estudiantes encuestados manifiesta que la creatividad no es una forma de marcar la diferencia, ser original.

-El 40% de los estudiantes si están de acuerdo en considerar que sólo son determinadas personas con mayor talento y preparación las que desarrollan la creatividad.

- El 47% de los estudiantes están de acuerdo en que la creatividad es tener una idea

CUADRO Nº 02

Importancia de la creatividad en la formación universitaria

Descripción	Respuestas							
	Si		No		A veces		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿Se considera usted una persona creativa?	13	43	05	17	12	40	**30**	**100**
Valora la creatividad como algo de primer orden	09	30	07	23	14	47	**30**	**100**
¿Cree usted que las universidades en la región deben de incluir mecanismos para fomentar la creatividad?	11	37	00	00	19	63	**30**	**100**
¿Considera la creatividad como algo innato en la persona?	16	53	09	30	05	17	**30**	**100**

FUENTE: Encuesta elaborada por el autor

Interpretación:

-Respecto a la importancia de la creatividad en la formación universitaria, el 43% de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión", asumen que si se consideran una persona creativa.

-El 47% de los encuestados manifiesta que a veces valora la creatividad como algo de primer orden.

-El 63% considera que las universidades a veces incluyen mecanismos para fomentar la creatividad

-El 53% si considera la creatividad como algo innato en la persona

CUADRO Nº 03

Valoración del fomento de la creatividad

Descripción	Respuestas							
	En desacuerdo		En duda		De acuerdo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Valora la creatividad como una oportunidad para el éxito personal y profesional	11	37	08	27	11	37	**30**	**100**
¿El éxito profesional está condicionado por la creatividad?	17	57	06	20	07	23	**30**	**100**
¿Considera que se puede potenciar la creatividad?	08	27	08	27	14	46	**30**	**100**

FUENTE: Encuesta elaborada por el autor

Interpretación

-El 37% de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" no considera que la creatividad constituya una oportunidad para el éxito personal y profesional. Así mismo el 37% si está de acuerdo en considerar que la creatividad si constituye una oportunidad para el éxito personal.

-El 57% de los encuestados no considera que el éxito profesional está condicionado por la creatividad.

-El 46% de los estudiantes si considera que se puede potenciar la creatividad

CUADRO Nº 04

El cultivo de la indagación

Descripción	Respuestas							
	En desacuerdo		En duda		De acuerdo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
¿Cultiva el gusto por el descubrimiento y por la búsqueda de nuevos conocimientos**?**	11	37	13	43	06	20	**30**	**100**
¿Estimula a analizar diferentes aspectos de un problema?	07	23	11	37	12	40	**30**	**100**
¿Estimula a pensar ideas nuevas relacionadas con el contenido de la disciplina?	06	20	10	33	14	47	**30**	**100**

FUENTE: Encuesta elaborada por el autor

Interpretación:

-El 43% de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" manifiesta estar en duda en considerar que la creatividad cultiva el gusto por el descubrimiento y por la búsqueda de nuevos conocimientos

-El 40% de los estudiantes encuestados manifiesta que la creatividad si estimula a analizar diferentes aspectos de un problema

-El 47% de los encuestados manifiesta que la creatividad si estimula a pensar ideas nuevas relacionadas con el contenido de la disciplina

CUADRO Nº 05

Rol del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Descripción	Respuestas							
	En desacuerdo		En duda		De acuerdo		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
El docente promueve la autoconfianza de los alumnos	16	53	03	10	11	37	30	100
El docente estimula la curiosidad de los alumnos a través de las tareas propuestas	14	47	07	23	09	30	30	100
Lleva al alumno a percibir y conocer puntos de vistas divergentes sobre un mismo problema o tema de estudio	11	37	09	30	10	33	30	100
Presenta varios aspectos de una cuestión que está siendo estudiada	14	47	13	43	03	10	30	100
Promueve el debate con el estímulo a la participación de todos los alumnos	09	30	11	37	10	33	30	100
El docente fomenta en los alumnos a hacer preguntas, buscando conexiones con los temas abordados	11	37	07	23	12	40	30	100

FUENTE: Encuesta elaborada por el autor

Interpretación:

-El 53% de los estudiantes manifiesta que los docentes no promueven la autoconfianza de los alumnos.

- El 47% de los estudiantes consideran que los docentes no estimulan la curiosidad de los alumnos a través de las tareas propuestas

-El 37% opina que los docentes no ayudan al alumno a percibir y conocer puntos de vistas divergentes sobre un mismo problema o tema de estudio

- El 47% de los encuestados manifiesta que los docentes no presentan varios aspectos de una cuestión que está siendo estudiada.

- El 37% de los encuestados duda que los docentes promuevan el debate con el estímulo a la participación de todos los alumnos

- El 40% de los encuestados manifiesta que los docentes si fomentan en los alumnos a hacer preguntas, buscando conexiones con los temas abordados

3.2.- Diseño de la propuesta de la investigación

El diálogo analógico creativo y el cuento o relato para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer ciclo, Escuela profesional de educación secundaria, Facultad de educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de Huacho

I.-Presentación.

El objetivo propuesto es diseñar un plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario de la Facultad de educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de Huacho, por lo tanto, las estrategias adoptaron la perspectiva a la estimulación del pensamiento creativo por parte del personal docente como elemento cotidiano en el aula de clases, para interactuar con las experiencias de aprendizaje que se presenten en el aula. En este sentido, uno de los factores que ejerce una influencia decisiva en la efectividad y por ende en la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, son las estrategias basadas en analogías, y en el relato o cuentos, donde el estudiante aprende y estimula su creatividad. La propuesta del plan de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario constituye un recurso dirigido a superar las limitaciones que presentan los docentes en el desarrollo de las clases, a su vez contribuirá a estimular el pensamiento creativo de los estudiantes.

II.- Objetivo general:

El presente trabajo tiene como propósito fundamental proponer estrategias que propicien el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario de la Facultad de educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de Huacho, que permitan superar los esquemas didácticos tradicionales del aprendizaje vertical, memorístico y mecánico, que representan la forma más común de enseñar las asignaturas.

Objetivos Específicos:

a.- Diagnosticar la necesidad de estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario de la Facultad de educación, Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de Huacho. Este proceso diagnóstico nos permitió percibir el bajo nivel de atención, memoria, concentración, lenguaje fluido y productividad de ideas; en los estudiantes; así como la poca originalidad en sus ideas; la baja retención de ideas, y la deficiente inclinación por el aprendizaje de cosas nuevas.

b.- Diseñar las estrategias del Cuento o relato y el Diálogo Analógico Creativo a fin de desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, de establecer nuevas relaciones entre hechos, o integrarlo de una manera distinta.

c.- El cuento y el Diálogo Analógico Creativo constituyen estrategias didácticas creativas, tendientes para trabajar los sentidos en el aula universitaria, es decir, el despertar, acariciar, vivir los sentidos propios/interno/externo-receptivos

III.- Proceso metodológico:

ESTRATEGIA DIDÁCTICA CREATIVA

El cuento o relato

Presentación:

El cuento o relato es una estrategia didáctica creativa, diseñada y trabajada por la profesora Violeta Violant (2003) para trabajar los sentidos. El cuento como herramienta no solo para despertar los sentidos en el aula universitaria, sino para cultivar diferentes áreas que toman cuerpo a través del diseño, elaboración y posterior escenificación de un cuento adaptado a las necesidades educativas del estudiante en función de diferentes áreas de trabajo. Así, la plástica toma cuerpo con la elaboración de materiales; la escritura toma cuerpo con la redacción del relato; la dramatización, la danza, la música toman cuerpo con la escenificación grupal.

II.-Importancia de la estrategia creativa

Estrategia, utilizada como integradora de aprendizajes, por cuyo motivo se sitúa por lo general a final de curso. Es llevada a cabo en un aula concreta y con un grupo de alumnos concretos, dicha estrategia, está diseñada para ser trabajada en cualquier asignatura ya que busca un objetivo final válido para cualquier tipo de enseñanza: despertar, acariciar, vivir... los y con los sentidos propios/interno/externo-receptivos; y por otro, se pone en práctica tanto en las asignaturas, como en talleres interactivos. Es importante esta estrategia porque tiene como línea metodológica común, trabajar tres aspectos diferenciados anclados entre sí. Donde cada paso concreto dentro de la actividad retroalimenta al venidero, pudiendo a su vez formar parte de una punta del ancla u otra. Así, personas, medio, proceso y producto se entremezclan formando puntos cardinales en forma de olas de un mismo mar.

III.-Tres puntas del ancla

a.-Marco teórico: Adaptaciones curriculares, el recurso: cuento o relato, las etapas del desarrollo evolutivo, técnicas de estimulación creativas.

-Diseño y elaboración de un cuento: En el que el mundo de las sensaciones esté presente en las producciones

-Presentación realizada fuera y dentro del aula de las producciones. Presentaciones en que se cuidará de forma especial la armonía del espacio.

IV.-Objetivos engarzados

Tres son los objetivos básicos que se intentan cubrir con ésta actividad. El orden en el que se encuentran expuestos dichos objetivos no guarda relación ni con una secuencia ni con un orden de prioridad, sino que responden a una secuencia lógica para su mayor comprensión explicativa.

a.-Como primer objetivo, elaborar un cuento, como recurso didáctico dentro del aula, dirigido a estudiantes con una desventaja sensorial; elaboración que comportará profundizar tanto en el recurso utilizado (el cuento o relato escenificado), como en la deficiencia sensorial escogida (el estudiante sordo-ciego-mudo), marco teórico de base que forma parte del segundo objetivo marcado.

b.-El segundo objetivo queda descrito como la toma de conciencia en relación con la importancia que tiene la elaboración de material propio, adaptado a las características individuales y a las necesidades del momento, cuando trabajamos con estudiantes con necesidades educativas especiales.

c.- Y por último, mejorar en la habilidad de expresarse de forma creativa, aprendiendo del medio y utilizando técnicas de estimulación creativa.

(Dichos objetivos nos llevan a realizar una serie de tareas planificadas con anterioridad y secuenciadas a lo largo de las 6 sesiones que dura dicha actividad)

V.-<u>Estructura de las diferentes sesiones y descripción de las actividades</u>

<u>Sesión 1</u>

Estimulación

a.- A partir de la escucha multisensorial de un texto y a través de la técnica de estimulación creativa: "El relax imaginativo", técnica propuesta por D. Prado (1991) y en el que se define como: "una técnica de relajación a través del pensamiento en imágenes acerca de un fenómeno o proceso o tema de enseñanza que se quiere recrear mediante la proyección e identificación con el mismo en la pantalla de la mente, se parte de una introducción a la enseñanza de modos y procedimientos placenteros y relajados de aprender en situaciones de duerme/vela, soñar despierto o fantasear guiado lo que se quiere aprender, entroncando con el enfoque docente psico-humanístico, en el que sentir, sentirse, sentirse bien e identificarse con los fenómenos sociales o naturales al modo empático contribuye a la interiorización viva y emotiva de lo que se aprende, estimula la creatividad total integrada plástico-verbal".

b.- El escucha multisensorial en el sentido literal de los términos, es cuando los alumnos escuchan el texto al tiempo que se proyectan imágenes sugerentes del mundo natural, se toca y degusta objetos con diferentes texturas algunos de los cuales desprenden olores característicos que ayudan a conectar con momentos pasados (como el olor de un bebé a través de

colonia; de la comida a través de frutas, especias y chocolate rodeado de caramelo), se escuchan sonidos de la naturaleza tanto a través de los proporcionados a través de un CD, como en proporcionados por la propia realidad gracias a la ubicación del aula.

c.- Relato: texto “De semilla a flor” de M.L. Sanz (1984). Texto utilizado como inspiración, ya que en el momento de la lectura se realiza siempre una nueva versión, fruto del momento.

d.- Preparación: Una vez preparado el espacio dentro del aula, se invita a los alumnos a la libre expresión de sentimientos durante el espacio de estimulación multisensorial.

e.- Texto: “De semilla a flor” de M.L. Sanz (1984).

-“Soy una semilla pequeñita, pequeñita...

-estoy escondida debajo de la tierra... Está muy oscuro... No veo nada...

-No me puedo mover... Estoy quieta y tranquila... Ahora noto que la tierra está mojada, alguien ha echado agua...

-El agua hace que me hinche un poquito... También noto calor, es el sol...

-Sigo mojada y tengo calor... Me hincho un poquito... Me empiezan a salir por abajo como unas patitas muy delgadas... Son las raíces...

- ¡Oh! Parece que estoy chupando algo que tiene buen sabor...

- ¡qué rico está...! Sigue haciendo calor y estoy mojada...

-El tallito va estirándose más hacia arriba... un poco... otro poco más...

- ¿Qué ha pasado...? Ya no estoy a oscuras, mi cabecita ha salido de la tierra...

-Sigo notando ese sabor rico que sube por mi tallo...

-Mis pies siguen mojados...

-Mi cabeza se va abriendo poco a poco... Un poquito más... Muy despacio... Otro poquito más... Ya soy una bonita flor... Tengo muchos colores...

-¡Oh!, Que bonito es esto... ¡Cuántas flores hay...! Me quedaré aquí para siempre y jugaré con las flores, el sol y el viento”.

f.- Confección de una técnica de estimulación creativa: “Brainstorming” o Torbellino de ideas.

LLUVIA DE IDEAS O TORBELLINO DE IDEAS

-El procedimiento generalmente consta de cuatro fases:

-El grupo de trabajo aporta ideas sin considerar si son o no viables, buenas, pertinentes, etc. El facilitador incita a los participantes a dar ideas anotando todas las aportaciones. No está permitida ninguna forma de crítica. Esta fase puede durar alrededor de 20 minutos.

-El grupo se divide en equipos que clasifican y organizan las ideas.

-Los equipos evalúan la organización y clasificación de las ideas, aportando sugerencias para la mejora.

-En una sesión plenaria se consideran las ideas creativas y sus posibilidades de implementación.

¿Su objetivo?:

Consiste en desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, la cual se entiende por la capacidad de establecer nuevas relaciones entre hechos, o integrarlo de una manera distinta.

-Esta es una técnica de grupo que parte del supuesto básico de que si se deja las personas actuar en un clima totalmente informal y con absoluta libertad para expresar lo que se les ocurre existe la posibilidad de que, entre el fragmento de cosas imposibles o descabelladas, aparezca una idea brillante que justifique todo lo demás.

-El torbellino de ideas tiene como función, precisamente, crear ese clima informal, permisivo al máximo, despreocupando, sin críticas y estimular el libre vuelo de la imaginación, hasta cierto punto.

¿Cómo se realiza?

Preparación:

El grupo debe conocer el tema o área de interés sobre el cual se va a trabajar, con cierta anticipación con el fin de informarse y pensar sobre el.

Desarrollo:

-El director del grupo precisa el problema por tratarse, explica el procedimiento y las normas mínimas que han de seguirse dentro del clima informal básico. Puede designar a un secretario para registrar las ideas que se expongan. Será útil la utilización del grabador.

-Las ideas que se expongan no deben ser censuradas ni criticadas directa o indirectamente; no se discuten la factibilidad de las sugerencias; debe evitarse todo tipo de manifestaciones que coarten o puedan inhibir la espontaneidad; los miembros deben centrar su atención en el problema y no en las personas.

-Los miembros exponen su punto de vista sin restricciones, y el director solo interviene si hay que distribuir la palabra entre varios que desean hablar a la vez, o bien sin las intervenciones se apartan demasiado del tema central. A veces estimula a los remisos, y siembre se esfuerzan por mantener una atmósfera propicia para la participación espontánea.

-Terminado el plazo previsto para la "Creación" de ideas, se pasa a considerar - ahora con sentido crítico y en un plano de realidad - la viabilidad o practicidad de las propuestas más valiosas. Se analizan las ideas en un plano de posibilidades prácticas, de eficiencia, de acción concreta.

-El director del grupo hace un resumen y junto con los miembros extrae las conclusiones.

-En grupos de aproximadamente cuatro personas, los alumnos confeccionan un listado (desde los principios de la técnica de estimulación creativa: "El torbellino de ideas"), con el propósito de favorecer actitudes de tolerancia, escucha respeto a todas a las ideas propuestas por de los diferentes miembros del grupo, libertad de pensamiento, así como el hecho de conseguir el mayor número de sugerencias, ideas variadas y alternativas las cuales pudieran resultar un primer momento infrecuentes, originales, peculiares, absurdas, erróneas, pero a la vez lograr que éstas mismas ideas pudieran ser finalmente ser escritas en una hoja de papel.

-Dicho torbellino tiene lugar recordando que existen dos núcleos estimuladores, el proporcionado hasta el momento y la lectura de diversas páginas de un libro.

-Durante los tiempos que hay trabajo en equipo, ya sea a través de diapositivas, de cinta de vídeo o material real, los alumnos visualizan materiales ya realizados por otros alumnos, con el objetivo de intentar conseguir, pese al riesgo que ello comporta, que el grupo se sienta capaz, más seguro, que vea que es posible ya que otros alumnos ya han pasado por ello, que disfruten anticipadamente.

Sesión 2

Trabajo del marco teórico

Durante la segunda sesión, los grupos reunidos dentro del aula, tienen una única consigna, escoger una desventaja sensorial y a partir de ese punto imaginarse el diseño de un cuento o relato para una edad concreta (de 0 a 6 años), sin olvidar de describir los objetivos que se quieren conseguir con el cuento o relato. Objetivos que deberán ser enmarcados dentro de la programación de aula, identificando y subrayando las adaptaciones curriculares tenidas en cuenta. Dicha sesión que se destina a guiar posibles cuestiones que puedan surgir en el grupo.

Sesión 3 y 4

Diseño y Elaboración del cuento o relato

-Sesiones las cuales se destinan al trabajo por grupos para la confección real del material. (Cuentos o relatos).

-Tiempo utilizado en la mayoría de los casos para consultar, platicar entre ellos o con otros grupos, exponer sus ideas, ya que durante el tiempo de sesión añadiéndole una hora por delante y una hora por detrás de la hora real destinada para la docencia y durante las dos sesiones, (total 7 horas) los alumnos podrán disponer del tiempo del profesorado para lo que necesiten.

-Realmente viendo las producciones, podemos pensar que los alumnos dedicaron muchísimo más tiempo que el contemplado en un inicio para dicha actividad.

Sesión 5 y 6

Presentación dentro del aula de las producciones

-Dichas sesiones se destinan a la ambientación cuidado de otras variables que se consideren oportunas en la explicación de los cuentos o relatos al grupo clase.

-Los alumnos se encargan del sorteo del orden en que se exponen los cuentos y de la preparación del aula.

-Al finalizar la sexta sesión, entre todos los compañeros, se escogerá un cuento, el cual será explicado en un aula escolar y con niños que presenten dicho problema o desventaja sensorial.

-La presentación grupal, representa la estrategia "escenificación grupal", utilizada como estrategia integradora de aprendizajes. Donde los alumnos ponen en práctica no únicamente su habilidad comunicativa entendida como la transmisión verbal de mensajes, sino también la coordinación entre los diferentes miembros del grupo, la expresión corporal y dramatización; el uso del lenguaje de signos; el posicionamiento de roles específicos; el marco teórico transmitido antes de iniciar la explicación de los cuentos o relatos; la expresión de sentimientos latentes en el grupo.

¿Cómo se evalúa dicha actividad?

Cada punta de ancla queda representada en el sistema de evaluación en función de un tanto por ciento.

-Así el ancla en relación al marco teórico, donde los alumnos deberán sintetizar el marco teórico relacionado con la propia desventaja, redactar según las características evolutivas en relación a la edad escogida y las

características que presenta el recurso utilizado, equivale al 10% de la nota.

-El ancla en relación con el diseño y elaboración de un cuento, donde los alumnos ponen de manifiesto su imaginación y su habilidad manual, equivale al 18% de la nota.

-La presentación dentro del aula de las producciones, donde los alumnos ponen de manifiesto sus habilidades personales, comunicativas y de trabajo en grupo, equivale al 7% de la nota.

-La presentación fuera del aula, no tiene una nota específica, por considerar que no todos los alumnos vendrán la misma oportunidad en obtenerla, pues únicamente un grupo queda representado en dicho aprendizaje. Dicha actividad tiene un peso del 35% sobre la nota final de la asignatura.

-El examen representa el 100% de la nota.

Sesión 7

Esposición informativa con todos los materiales

-Los alumnos no sólo se encargan de prepararlo todo, sino que a lo largo de toda la mañana (de 9 a 13h), se organizan en tal manera que siempre hay alguien para informar y resolver inquietudes que muestran los visitantes. Ese mismo día se programa el pase de vídeo, estrategia que ayuda enormemente a la difusión de nuestra actividad.

-Al final de la actividad se reparte a los alumnos una hoja de papel dónde se pide a través de una pregunta qué valora de lo que se le ha enseñado en conjunto en la asignatura. Por Ejemplo: “Lo que he aprendido en esta asignatura ha sido valorar, de manera más atenta, la necesidad que

pueden presentar nuestros futuros alumnos, una vez ejerzamos como maestros". (Anónimo).

ESTRATEGIA DIDÁCTICA CREATIVA
El Diálogo Analógico Creativo

Contexto de desarrollo: Aula, seminarios, conferencias de amplios auditorios. Se trata, de transmitir determinada información a través de la personificación y diálogo entre los conceptos objeto de reflexión. Ejemplo: En nuestro caso se trata del: Diálogo entre Cambio y Resistencia.

Acerca del diálogo: Diálogo entre Cambio y Resistencia. Creado previamente por el profesor, por cuanto son "personajes alegóricos" con los que se pretende ilustrar la complementariedad de estos dos conceptos vistos habitualmente como antagónicos.

Recursos: Pueden utilizarse para este fin el diálogo entre viento y montaña o entre utopía y realidad. También podría ser creado con anterioridad por los alumnos.

Metodología: Se precedió del siguiente modo.

-Tras una breve introducción explicativa del profesor, para aclarar la historia, los estudiantes se colocan en semicírculo para que puedan verse y seguir de cerca de los actores.

-Delante, los dos protagonistas que inician la lectura escenificada del diálogo analógico.

-Terminada la escenificación, el profesor pregunta a los actores improvisados sobre la vivencia que ha representado para ellos encarnar dicho papel. Son impresiones ricas en actitudes, ideas y sentimientos. -Luego el profesor se dirige a los asistentes para que expresen lo que han pensado, sentido o les haya llamado más la atención.

-Las iniciativas son escasas al inicio, pero el profesor provoca incitando a que expresen cualquier idea o sugerencia así sea muy personal. No se buscan teorías. Así aparecen las primeras impresiones y valoraciones que resultan sin duda gratificantes.

-Unos se fijan en la estructura, otros en alguno de los conceptos. Hay quienes observan la complementariedad de los conceptos. En suma, se lleva a cabo un "Meta diálogo" o discusión sobre el diálogo con la consiguiente toma de conciencia del alcance del cambio y la resistencia en la innovación educativa.

-Pero la actividad no acaba aquí, sino que divide la clase en dos secciones, tal como están colocados y les pide que encarnen una mitad de la clase al cambio y la otra mitad a la resistencia. De este modo todos toman parte.

-Con ello se pretende que descubran argumentos y desarrollen la dialéctica para defender el rol que encarnan.

-La preparación, que viene a durar unos 15 minutos, resulta fuertemente motivante al tiempo que se desarrollan habilidades participativas, argumentativas, de ideación y selección de propuestas, de ejemplificación, de relación con la vida... y comunicativas cuando ambos bandos entran en discusión sobre la realidad, la importancia, las variantes, los efectos del cambio y la resistencia en nuestras vidas y en la innovación educativa.

-En general esta última se pierde de vista para centrarse en ejemplo de la vida. ¡Ilustrativo del modo de pensar y argumentar!

-El profesor cierra la sesión con algunas reflexiones sobre la polaridad y la complementariedad, sobre la complejidad en los procesos educativos y de innovación, sobre las teorías del cambio, haciéndoles ver que la resistencia será tanto más fuerte cuanto mayor sea el cambio propuesto y que tiene un valor según el enfoque o paradigma. Cualquier cambio educativo importante conlleva componentes axiológicos y culturales.

-Se les pide al final una valoración de qué les ha parecido la sesión y qué cosas creen haber aprendido de esta estrategia innovadora y creativa.

-Las reflexiones finales del profesor han contribuido a remarcar y consolidar los aprendizajes de esta estrategia creativa.

3.3.- EL MODELADO DE LA PROPUESTA.

3.3.1.- Representación gráfica del modelado teórico de la propuesta.

CONCLUSIONES

1.- Se puede percibir que los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Profesional de Educación Secundaria, de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión" de la ciudad de Huacho; tienen baja retención de ideas, bajo nivel de imaginación, deficiente inclinación por el aprendizaje de cosas nuevas; tienen un bajo nivel de atención y productividad de ideas.

2.- Las estrategias didácticas creativas planteadas como son el cuento o relato y el diálogo analógico creativo constituyen formas metodológicas dinámicas apropiadas para desarrollar la imaginación y el aprendizaje creativo de los estudiantes.

3.- El proceso metodológico para aprender a pensar, constituye una herramienta didáctica, sencilla y natural muy importante para los docentes, para el logro de los propósitos académicos planteados.

4.- La propuesta se circunscribe al desarrollo de dos estrategias didácticas creativas, como son el diálogo analógico creativo, y el cuento o relato comprendidas en siete sesiones trabajo; las mismas que contribuyen desde diversas modalidades al desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

a.-Entre los problemas que mayormente resaltan en nuestro sistema educativo es la falta de desarrollo creativo en los discentes. En esta perspectiva es que el presente trabajo de investigación pretende contribuir a atenuar dicho problema, haciendo alcances de estrategias didácticas y dinámicas que permiten estimular la creatividad de los estudiantes.

b.-Considero importante el aporte del siguiente trabajo ya que permitirá con ello que el docente tenga recursos metodológicos apropiados para poder desarrollar adecuadamente la capacidad creativa no sólo de los estudiantes del primer ciclo del nivel secundario de la Facultad de Educación, de la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión” de la ciudad de Huacho; sino de estudiantes de otras instituciones educativas de la región Ancash y otras regiones del país.

BIBLIOGRAFÍA

Alcalá de Pérez, I. 2003, Áreas que debe investigar el maestro de educación preescolar para desarrollar la creatividad de sus alumnos. Instituto Pedagógico Rural "El Macaro", Centro de Documentación del Instituto Pedagógico Rural El Macaro.

Betancourt Morejón, J. 2007; Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas.

Betancourt Morejón, Julián; 2009; ¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? Dirección General del desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa; Revista digital universitaria. Volumen 10, número 12; México.

Betancourt, J. (1992). Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad. Ed. Academia. Cuba

Betancourt, J. (1994). La creatividad y sus implicaciones. Ed. Academia. Cuba.

Betancourt, J., Valadez, M. (2005). Atmósferas creativas: juega, piensa y crea (2ª ed.). Ed. Manual Moderno. México.

Boden, M. 1994; La mente creativa. Mitos y mecanismos. Barcelona: Editorial Gedisa,

Bryan, Sara Cone, 1973; Creatividad. La psicología del descubrimiento y la invención. Editorial Paidós. Barcelona

De Vicente. P. (Dir). (2002). Desarrollo profesional del docente. Bilbao. ICE Deusto.

De Bono, Edward (2009) El pensamiento creativo. Editorial Paidòs. México.

De Bono, E. (1991). El Pensamiento Lateral. Barcelona. España: Ediciones Paidos.

De la Torre, Saturnino, 2003; Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. España, Barcelona: Octaedro Ediciones.

De la Torre, Saturnino y Violant, Violeta. (coord. y dir.); 2006; Comprender y evaluar la creatividad, vol. 1. Ediciones Aljibe. Málaga, España.

De La Torre, S. (1997). Creatividad y Formación (3ª ed.). Distrito Federal. México: Editorial Trillas.

De La Torre, S. (2004). Creatividad Plural. España, Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.

De la Torre, Saturnino. (1999-2001). Diarios de clase de creatividad. (Documento no publicado). Barcelona.

De la Torre, Saturnino. (1993). La creatividad en la aplicación del método didáctico. En Sevillano, M. L. Estrategias metodológicas en la formación del profesorado. Madrid. UNED. Pp287-309.

De la Torre, S. y Barrios O. (2000). (Eds). Estrategias didácticas innovadoras. Barcelona: Octaedro. pp. 108-128.

Díaz, F, Hernández, G. (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. MacGraw Hill. México D.C

Ferreres, V. (Coord). (1997). El desarrollo profesional del docente. Vilasar de Mar: Oikos-Tau.

Gonzáles Quitian, C. 2007; Creatividad en el escenario educativo colombiano. Pedagogía y currículum. Bogotá. Colombia

González Valdés, A. 1994; Cómo propiciar la creatividad. Editorial Ciencias Sociales. La Habana, Cuba:

Gonzales, C. A. 2006; Creatividad, orígenes y tendencias. Programa Estratégico de Gestión Creativa. Universidad Nacional de Colombia, Sede Manizales.

Iglesias Casal, Isabel; 1999, La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caracterización y aplicaciones. Facultad de filología. Universidad de Oviedo. España.

Klimenko, Olena; 2008; La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI; Facultad de Psicología, Universidad Cooperativa; Medellín, Colombia

Landau, E. 1987; El vivir creativo. Ed. Herber, Barcelona.

Laguna, E. (1995). Cómo desarrollar la expresión a través del teatro. CEAC. Barcelona

López Martin, Olivia y Martin Brufau, Ramón (2010): "Estilos de pensamiento y creatividad," en Anales de Psicología, vol. 26, núm. 2, Universidad de Murcia, España.

Mitjans Martínez, A. 1997; Cómo desarrollar la creatividad en la escuela. La Habana: Editorial de la Universidad de la Habana, Cuba

Muñoz, Wilmar; 2010; Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica. Congreso Iberoamericano de Educación, Metas 2021; Universidad de Carabobo, Venezuela.

Mateu, M, Troquet, M. y Duran, C. (1992). Ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión. Paidotribo. Barcelona.

Marcelo, C. (1994). La formación del profesorado para el cambio educativo. Barcelona: PPU.

Marín. R. Y Torre, S de la. (Dirs.). (1991). Manual de creatividad. Barcelona: Vicens Vives.

Priestley, M. (2000). Técnicas y Estrategias de Pensamiento Crítico. México: Trillas.

Poveda, M. (1973): Teatro y Creatividad, Narcea, Madrid.

Prieto, M.D. (1989). Modificalidad Continua y P.E.I. Madrid: Bruño.

Pozo, J.I, Monereo, C. (1999). El Aprendizaje Estratégico. Madrid: Santillana.

Ramos, M. (1993). Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Presentación, recopilación y aportes mimeografiados. Valencia, Venezuela.

Rogers, C. (1980). El Proceso de Convertirse en Persona. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina.

Rivera, J. L. (2004) El Aprendizaje Significativo. Revista de Investigación Educativa, 14, 47- 52.

Rodríguez, M.L. (2004). La Teoría Del Aprendizaje Significativo. Centro de educación a distancia, Pamplona, España

Romero, P, Rodríguez, G, Ramírez, J. (2003). Pensamiento Hábil y Creativo. Bogotá: Redipace (Red de investigadores para la comunidad educativa)

Violant, V. (2003). Memoria de imágenes y relatos de cuentos adaptados a las necesidades educativas en el aula. (Documento no publicado). Barcelona.

Villar, L. M. (Dir). (1999). El desarrollo profesional docente en el estado de las Autonomías. Sevilla: GID.

ANEXOS

ANEXO 01:

V.- Técnicas para estimular el pensamiento creativo (En base a Edwar De Bono)

Módulo I

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

-"Seis sobreros para pensar" es una herramienta para generar pensamiento lateral.

-Se trata de seis sombreros metafóricos que indican que tipo de pensamiento está utilizando la persona.

-Cada participante DEBE ponerse y quitarse cada uno de los sombreros.

-A pesar de ello, los sombreros NO deben de ser utilizados para categorizar a las personas. Se deben de considerar como direcciones pensamiento más que etiquetas para el pensamiento. Cuando se usa en grupo TODAS las participantes deben de utilizar el sombrero del mismo color.

BLANCO	•Datos e información. Aséptico. Objetivo. No valoración. •Qué información tenemos, cuál se necesita, cómo obtenerla
ROJO	•Sentimientos, intuición, presentimientos, emociones. Existe, aunque oculto. Permiso expresión. Intuición: juicio complejo, razones difíciles de identificar
NEGRO	Juicio lógico negativo. Cautela. Sancionador. Razones para "no". •Muy usado y útil. Evita errores. Cuidado con el exceso
AMARILLO	•Visión lógica y positiva. Optimismo. Potencialidades. Razones para "sí". •Menos usado. Esfuerzo deliberado. Necesario en creatividad. Factibilidad.
VERDE	•Pensamiento creativo. Ideas nuevas, alternativas, posibilidades e hipótesis. •Esfuerzo creativo. Técnicas pensamiento lateral
AZUL	•Pensamiento creativo. Ideas nuevas, alternativas, posibilidades e hipótesis. •Esfuerzo creativo. Técnicas pensamiento lateral

PROVOCACIONES DE PALABRA ALEATORIA

Consiste en crear algún punto de entrada hacia una nueva línea de pensamiento mediante alguna palabra elegida al azar, escogida del diccionario o de cualquier otro lado sin relación aparente con el objeto. Se realizan asociaciones aleatorias con este sustantivo generando una frase, verbo, adjetivo u otro sustantivo, y se verifica la conexión que tiene esta nueva asociación con el objeto. Con cada conexión se generan nuevas ideas. Luego se repite el proceso con la asociación generada como punto de entrada, y así sucesivamente de forma recurrente hasta que se considere suficiente. Generalmente se realizan cadenas de asociaciones muy largas, por lo que hay que tener cuidado en el tiempo consumido generando ideas en cada ciclo de asociación.

Módulo II

ANALOGÍAS

Analogía es la relación de semejanza entre dos o más cosas, un proceso del pensamiento fundamentado en la existencia de casos paralelos. Las analogías constituyen un instrumento para conferir nuevos enfoques a un problema, en vez de confiar meramente en una inspiración espontánea. Permiten el desarrollo de funciones, procesos y relaciones que luego se trasladan al problema para intentar su reestructuración. La analogía no requiere un constante paralelismo, porque esa divergencia puede requerir un esfuerzo para relacionar la analogía con el problema que interesa, esfuerzo que puede dar lugar a un nuevo enfoque. Las analogías han de basarse en situaciones muy concretas y con las cuales se está familiarizado. Dichas situaciones no requieren poseer un gran número de procesos funciones o relaciones, ya que éstos pueden encontrarse en el seno de la analogía mediante el adecuado esfuerzo. Sin embargo, es preciso que haya una acción y acontecimientos que se presten a diferentes desenlaces, aunque no necesariamente deben ser reales. Técnicas

Ejemplo: Un mismo problema, diferentes analogías

Se da el mismo problema a todos los estudiantes, pero se les asignan diferentes analogías. Este ejercicio puede hacerse en grupos. Se forman los grupos y a cada uno se adjudica un mismo problema, pero una analogía diferente. Al final, el portavoz de cada grupo indica brevemente cómo el grupo ha relacionado la analogía con el problema.

Problema sugerido:

Cómo orientarse en la niebla.

Analogías sugeridas: Un miope intentando orientarse. Un viajero en el extranjero intentando encontrar la estación ferroviaria. Búsqueda de algo que se ha perdido en el hogar (por ejemplo: un DVD).

PNI = EL ENFOQUE DE LAS IDEAS:

P = positivo. Los aspectos positivos de una idea -razones por las cuales le gusta.

N = negativo. Los aspectos negativos de una idea -razones por las cuales no le gusta.

I = interesante. Los aspectos que encuentres interesantes en una idea.

En lugar de decir que a Ud. le gusta una idea o, por el contrario, que no le agrada, Ud. puede utilizar un PNI. Al hacerlo, Ud. enumera primero los aspectos positivos, después los aspectos negativos, y, por último, aquellos aspectos que no consideren ni positivos ni negativos, sino simplemente interesantes. Ud. puede utilizar un PNI como una forma de enfocar las ideas, las sugerencias y proposiciones. Ud. puede pedirle a una persona que haga un PNI sobre una idea, o por el contrario se le puede pedir a Ud. que lo haga.

Ejemplo:

IDEA: Se deben eliminar todos los asientos de los autobuses.

P: Podrían caber más personas en un autobús.

Sería más sencillo subir y bajar del autobús.

Sería más económico fabricar y reparar los autobuses.

N: Los ancianos y los inválidos no podrían utilizar los autobuses.

Los pasajeros se caerían si el autobús se detiene violentamente.

Sería muy difícil llevar las bolsas con las compras o los niños pequeños.

I: Podría traer como consecuencia la fabricación de dos tipos de autobuses: unos con asiento y otros sin ellos.

El mismo autobús podría llevar a cabo mayor cantidad de trabajo.

La comodidad tiene menos importancia en un autobús.

PRÁCTICA:

-Todos los estudiantes deberían pasar tres meses de cada año ganando dinero.

-Las personas deberían usar distintivos para indicar si ese día están de buen humor o no.

PROCESO:

Discusión:

¿Cuándo resulta más útil un PNI?

¿Acaso nos fijamos siempre en todos los puntos positivos y negativos de una idea?

¿Es un PNI una pérdida de tiempo? ¿Te resulta fácil hacer un PNI?

PRINCIPIOS:

a) El PNI es importante ya que sin su ayuda se puede incurrir en el error de no utilizar una idea valiosa, la cual aparentemente no lo era tanto al comienzo.

b) Sin la ayuda de un PNI es muy poco probable ver las desventajas de una idea que nos gusta mucho.

c) El PNI puede demostrar que las ideas no son solamente positivas o negativas, sino que pueden también ser interesantes si estas conducen a otras ideas.

d) Sin la ayuda de un PNI la mayoría de los juicios que se emiten están basados en las emociones personales de ese momento, y no en el valor de la idea en sí.

e) Con la ayuda de un PNI Ud. está en capacidad de decidir si le gusta o no una idea, después de haberla analizado, en lugar de hacerlo antes.

CTF = CONSIDERE TODOS LOS FACTORES:

Cuando Ud. tiene que escoger entre tomar una decisión o simplemente pensar en algo, siempre existen factores que se deben tomar en consideración. Si Ud. omite algunos de estos factores, su elección aparentemente será correcta en ese momento, pero más adelante se demostrará que está equivocada. Al observar el proceso de pensamiento de otras personas, trate de ver cuáles de los factores fueron omitidos.

EJEMPLO:

Hace algunos años en una ciudad de Venezuela se aprobó una ley en la cual era necesario que todos los edificios tuviesen en el sótano estacionamientos amplios para los autos de las personas que trabajaban en ellos. De esta manera, todos los que trabajaban allí tenían siempre un lugar donde estacionar. Después de un tiempo, fue necesario cambiar esta ley, ya que resultó ser un grave error. ¿Cuáles fueron las razones?

Las personas responsables de apoyar esta ley olvidaron considerar un factor. El hecho de facilitar el estacionamiento de los autos estimuló a todas las personas a que fuesen manejando a su sitio de trabajo, y así la congestión del tráfico en las calles se convirtió en un problema aún mayor.

PRÁCTICA:

¿Cuáles son los factores que debería considerar al escoger un estilo de peinado?

Si se tiene que entrevistar a una persona que aspira a ser profesor ¿qué factores debemos considerar?

PROCESO:

Discusión:

¿Resulta fácil pasar por alto los factores importantes?

¿En qué momento es más importante considerar todos los factores?

¿Cuál es la diferencia entre un PNI y un CTF?

¿Qué ocurre cuando otras personas omiten algunos factores?

¿Es acaso necesario considerar todos los factores o únicamente los más importantes?

PRINCIPIOS:

a) Es útil hacer un CTF antes de decidir, escoger o planificar.

b) Es mejor considerar primero todos los factores y luego escoger solamente los más importantes.

c) Es posible que Ud. tenga que pedirle a otra persona que le indique si Ud. omitió algunos factores importantes.

d) Si usted omitió algún factor importante, su respuesta puede ser aparentemente correcta, pero más adelante demostrará ser equivocada.

e) Si usted hace un CTF basado en el proceso de pensamiento de otra persona es posible que pueda decirle a esa persona cuáles de los factores han sido omitidos.

O P V = OTROS PUNTOS DE VISTA:

En una misma situación intervienen diferentes personas que pueden tener diferentes puntos de vista. Tratar de ver los hechos desde el punto de vista de otros, es un aspecto importante lo cual se denomina OPV.

Principios:

1-Usted debe estar en capacidad de ver el punto de vista de los demás, aunque esté de acuerdo con éste o no.

2-Todo punto de vista puede ser correcto para la persona que lo sostiene, pero no al extremo de imponérselo a otras personas.

3-Cada persona tiene diferentes posiciones, formaciones, conocimientos, intereses, valores, aspiraciones, etc. Por esto no debe sorprendernos

cuando personas que se encuentran en una misma situación tienen puntos de vista que difieren enormemente entre sí.

4-Trate de ver si la otra persona puede captar su punto de vista.

5-Trate de enumerar las diferencias y similitudes entre los puntos de vista.