



UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN



Unidad de Posgrado de
Ciencias Histórico Sociales y Educación

PROGRAMA DE MAESTRÍA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“Programa de técnicas creativas para mejorar el desempeño de la
creatividad de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales del
instituto de educación superior pedagógico “Arequipa”, Arequipa,
año 2017”**

**Tesis presentada para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la
Educación con Mención en Docencia y Gestión Universitaria.**

INVESTIGADORA: Apaza Condori, Luz Marina

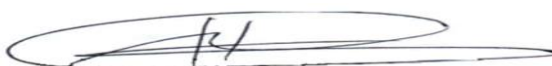
ASESOR: Dr. Cardoso Montoya, César Augusto

LAMBAYEQUE, 2019

**“Programa de técnicas creativas para mejorar el desempeño de la
creatividad de los estudiantes de la especialidad de ciencias sociales
del instituto de educación superior pedagógico “Arequipa”, Arequipa,
año 2017”**



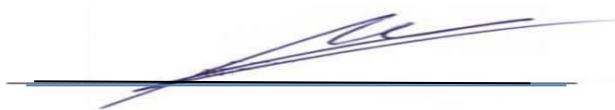
Apaza Condori, Luz Marina
AUTORA



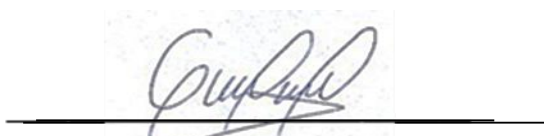
Dr. Cardoso Montoya César Augusto
ASESOR

**Presentada a la Unidad de Posgrado de Ciencias Histórico Sociales y
Educación de la FACHSE de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Para
Optar el Grado de MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN
EN DOCENCIA Y GESTIÓN UNIVERSITARIA.**

APROBADA POR:



Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro
PRESIDENTA



Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui



M. Sc. José Wilder Herrera Vargas
VOCAL

Diciembre 2019



Nº 000294



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 9:30 horas del día 12 de Octubre del año dos mil diecinueve, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 002-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 12/10/19 conformado por:

Dra. Mariam Francisca Valladolid Monreygo PRESIDENTE(A)

Dra. Gloria Betzabel Pican Cruzalegui SECRETARIO(A)

M. Sc. José Víctor Herrera Vargas VOCAL

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de técnicas creativas para mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico Huancayo, año 2017

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Luz Marina Hpeza Condon

Y asesorado por M. Sc. Javier Augusto Cardoso Morúa
sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 002-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 28/11/19

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 32 puntos que equivale al calificativo de Muy Bueno

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de Maestría en Ciencias de la Educación, en mención Docencia y Gestión Universitaria

Siendo las 10:30 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Firma]
PRESIDENTE

[Firma]
SECRETARIO

[Firma]
VOCAL

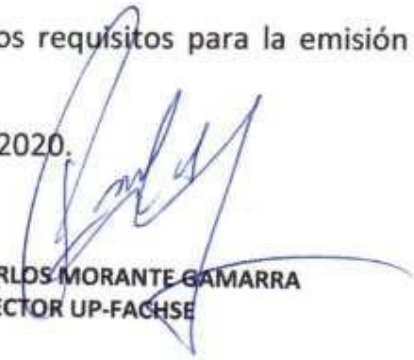
Observaciones:

En el Acta de Sustentación de Tesis se evidencia el proceso de sustentación de tesis. La misma que ha sido refrendada por el jurado conformado por el presidente, secretario y vocal, mas no se registra la firma del asesor, cuya labor efectiva es durante el proceso de elaboración de tesis y su presencia en el acto de sustentación de la tesis es voluntaria. Por tanto, su ausencia no invalida el acto de sustentación.

El/la sustentante cumple con los requisitos para la emisión de su grado académico correspondiente.

Lambayeque, 28 de febrero de 2020.




Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA
DIRECTOR UP-FACHSE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Apaza Condori Luz Marina, investigador principal, y Cardoso Montoya, César Augusto, asesor del trabajo de investigación “Programa de Técnicas Creativas para mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”, Arequipa, año 2017”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contienen datos falsos. En caso se demostrara lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar, que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, diciembre 2019



Apaza Condori Luz Marina
Investigadora



M.Sc. Cardoso Montoya, César Augusto
Asesor

AGRADECIMIENTO

“Con gratitud a los Doctores del Programa de Post Grado de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” que, con su esfuerzo, paciencia nos brindaron sus conocimientos y el apoyo moral para engrandecernos como personas y profesionales óptimos para esta sociedad”

Luz Marina

DEDICATORIA

A mis padres, que me guían desde mi nacimiento, para seguir desarrollándome y como científica de la educación en mi especialidad en docencia y gestión universitaria.

Luz Marina

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	4
AGRADECIMIENTO.....	5
ÍNDICE GENERAL	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	15
ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	15
1.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA	16
1.1.1. Departamento de Arequipa	16
1.1.2. Provincia de Arequipa.....	17
1.1.3. Distrito de Cayma	18
1.1.4. Instituto De Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa”	19
1.2. SITUACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS SUPERIORES PEDAGÓGICOS	19
1.2.1. Situación del Desempeño de la Creatividad en los estudiantes de Formación Docente a nivel mundial.....	19
1.2.2. Situación del Desempeño de la Creatividad en los estudiantes de Formación Docente a nivel nacional	21
1.3. SITUACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “AREQUIPA”	23
1.4. METODOLOGÍA EMPLEADA	35
1.4.1. Diseño de la Investigación.....	35
1.4.2. Población y Muestra	35
1.4.3. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	36
1.4.4. Confiabilidad y validez de los instrumentos de Investigación	37
1.4.5. Métodos y Procedimientos para la Recolección de datos.....	37
1.4.6. Análisis Estadísticos de los Datos	38
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	39
2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	40
2.2. BASE TEÓRICA.....	43
2.2.1. Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono.....	43
2.2.2. Teoría de la Aproximación Pragmática de Alex Osborn.....	55

2.2.3. Teoría Factorial de Joy Paul Guilford	60
2.3. BASE CONCEPTUAL.....	65
2.3.1. Creatividad	65
2.3.2. Técnicas Creativas.....	65
2.3.3. Programa de Capacitación.....	65
2.3.4. Formación Inicial Docente	66
CAPÍTULO III	
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS	67
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	68
3.2. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	90
3.2.1. Realidad problemática	90
3.2.2. Objetivos.....	91
3.2.3. Fundamentación.....	92
3.2.4. Estructura de la Propuesta.....	94
3.2.5. Cronograma de la Propuesta.....	112
3.2.6. Presupuesto	113
3.2.7. Financiamiento de los Talleres	113
CONCLUSIONES.....	114
RECOMENDACIONES	115
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	116
ANEXOS.....	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Diferencias entre el pensamiento vertical y el pensamiento lateral	48
Tabla 2: Reflexión	68
Tabla 3: Argumentación	69
Tabla 4: Versatilidad	70
Tabla 5: Proyección	71
Tabla 6: Variedad y agilidad de pensamiento funcional, Relaciones Sinápticas	71
Tabla 7: Repentismo	72
Tabla 8: Post Juicio	73
Tabla 9: Expresión.....	74
Tabla 10: Imaginación	75
Tabla 11: Novedad.....	76
Tabla 12: Manifestación Inédita	77
Tabla 13: Singularidad	77
Tabla 14: Determinación	78
Tabla 15: Disciplina	79
Tabla 16: Persistencia.....	80
Tabla 17: Perfeccionamiento	80
Tabla 18: Orientación	81
Tabla 19: Fortaleza	82
Tabla 20: Conocimiento sobre Pensamiento Lateral	83
Tabla 21: Conocimiento de Técnicas para desempeñarse creativamente.....	83
Tabla 22: Relación de conocimiento de Técnicas Creativas y formación profesional.....	84
Tabla 23: Desempeño de la Creatividad Durante su Formación Profesional.....	85
Tabla 24: Conocimiento de la Técnica “Sombreros para Pensar” a desarrollarse en el Programa.....	86
Tabla 25: Conocimiento de la Técnica “Lluvia de Ideas” a desarrollarse en el Programa .	87
Tabla 26: Resultados de la Guía de Observación	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Camino principal y pauta lateral	44
Figura 2: Salto creativo	45
Figura 3: Esquema de la Técnica “Abanico de Conceptos”	51
Figura 4: Ejemplo de la Técnica “Abanico de Conceptos”	53
Figura 5: Mnemotecnia de SCAMPER	58
Figura 6: Modelo de la Propuesta Teórica.....	90

RESUMEN

Se realizó el presente trabajo de investigación con el objetivo de diseñar un programa de técnicas creativas para mejorar el desempeño de la creatividad en los estudiantes de la Especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”.

Con esta finalidad se aplicó encuestas, guías de observación y entrevistas, que permitieron conocer la situación del desempeño de la creatividad en los estudiantes de la Especialidad de Ciencias Sociales.

Los resultados muestran que existe escaso desarrollo de la creatividad en los estudiantes, se ve reflejado en que se considera a los métodos lógicos como la mejor alternativa para resolver problemas, existe dificultad para crear nuevas estrategias de aprendizaje, así como para plantear soluciones rápidas frente a situaciones imprevistas, frente a un problema se ciñen a reglas ya establecidas al plantear alternativas de solución, falta de investigación de nuevas formas para realizar las tareas asignadas, escaso uso de estrategias innovadoras.

Se utilizó los métodos analítico y sintético.

Se concluye como logros de la investigación, haber justificado el objeto de estudio y haber elaborado la propuesta en función de la base teórica.

Palabras clave: Creatividad, técnicas creativas, formación docente, pensamiento lateral.

ABSTRACT

The present research work was carried out with the aim of designing a program of creative techniques to improve the performance of creativity in the students of the specialty of Social Sciences of the Institute of Higher Education Pedagogical Arequipa.

With this purpose, surveys observation guides and interviews, which allowed to know the situation of the performance of creativity in the students of the specialty of Social Sciences.

The results show that there is little development of creativity in students, this is reflected in that logical methods are considered as the best alternative to solve problems, there is difficulty in creating new learning strategies, as well as to propose quick solutions in front of unforeseen situations, in front of a problem, they stick to established rules when proposing alternative solutions, lack of investigation of new ways to perform the assigned tasks, scarce use of innovative strategies.

Used the analytical and synthetic methods.

It is concluded as research achievements, have confirmed the hypothesis and the nature of the problem and have draw up the proposal on the basis of the theoretical functions.

Keywords: Creativity, creative techniques, teacher training, lateral thinking,

INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, las organizaciones exitosas buscan contar con personal creativo e innovador, con el propósito de liderar el campo en el que se desarrollan. Estas organizaciones esperan que sus trabajadores se desempeñen haciendo despliegue de su potencial creativo, aportando ideas novedosas, mostrando su creatividad en los trabajos encomendados. Este tipo de personal creativo debería estar siendo formado dentro del sistema educativo desde el nivel más básico de la educación hasta la formación a nivel superior, por ello los docentes juegan un papel muy importante en el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes, pero aquí se presenta un problema, muchos docentes fueron formados con paradigmas rígidos que propiciaban la memorización y repetición de modelos ya establecidos, dejando de lado su potencial creativo. Estos docentes que no son creativos no pueden enseñar a sus estudiantes a ser creativos.

Al ser tan importante la creatividad, para un mundo globalizado, los maestros deben ser agentes activos y creativos que propicien un ambiente adecuado en el que sea posible facilitar y potencializar el desarrollo de la creatividad a través de diversas estrategias.

Los documentos de gestión educativa del Perú contemplan la importancia de desarrollar la creatividad en los estudiantes desde el nivel inicial hasta el superior. Dos de los criterios de desempeño, dentro del perfil de egresado de formación docente, dimensión profesional pedagógica son: Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos; Aplica estrategias didácticas pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en sus alumnos.

Como se señala anteriormente existen los documentos, pero muchas veces esto se queda en simple formalismo, pues la realidad es otra, tal es el caso que incluso estudiantes del nivel superior no han desarrollado óptimamente su creatividad.

El problema de investigación se retrata en la interrogante siguiente: ¿El programa de técnicas creativas logrará mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la

especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”?

Objetivo general: Diseñar un programa de técnicas creativas para mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la Especialidad de Ciencias Sociales del Instituto **de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”**.

Objetivos específicos: Determinar el nivel de creatividad de los estudiantes; Investigar el desempeño creativo en formación inicial docente; Elaborar la propuesta en relación al propósito de la investigación.

El objeto de la investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje. Campo de Acción: Programa de Técnicas Creativas para mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales

Frente a la problemática existente, formulamos la hipótesis: “Si se diseña un programa de técnicas creativas sustentado en las teorías de Edward De Bono, Alex Osborn y de Joy Paul Guilford, entonces se mejorará el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”, Arequipa, año 2017”. La presente investigación está estructurada en tres capítulos.

El capítulo I, se refiere al Análisis del problema, en este capítulo se realiza una descripción de la ubicación geográfica, así como el análisis descriptivo del Instituto Superior Pedagógico “Arequipa”, además se analiza la situación del problema a nivel mundial, nacional y regional. En la parte final del capítulo se describe la metodología empleada.

El capítulo II, trata acerca del marco teórico de la investigación; en el cual se dan a conocer los antecedentes, el marco teórico con las teorías científicas en la que se sustenta la investigación ejecutada y base conceptual.

El capítulo III, hace referencia a los resultados del trabajo de campo y la propuesta.

En la parte final de la tesis se leen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I ANÁLISIS

DEL OBJETO DE

ESTUDIO

CAPÍTULO I: ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Ubicación Geográfica

1.1.1. Departamento de Arequipa

El departamento de Arequipa está situado en la zona sur del Perú. Localizado entre los 14°36'6" de latitud sur y los 71°59'39" y 75°5'52" de longitud oeste. Cuenta con territorios situados en las regiones costa y sierra. Limita por el noreste con Ica y Ayacucho; por el norte, con Apurímac y Cusco; por el este, con Puno y Moquegua; por el suroeste, con el océano Pacífico. Tiene una superficie de 63,345 39 km², la temperatura varía entre los 10°C y los 21°C.

Cuenta con ocho provincias y 109 distritos, los idiomas que se hablan son el español y el quechua. Arequipa tiene innumerables atractivos turísticos que van desde los majestuosos nevados y volcanes donde destaca el volcán Misti, hasta los bellos paisajes de los valles, cañones y zonas costeras.

Según el XI Censo de Población y VI de Vivienda de 2007, la población de la región Arequipa asciende a 1 152 303 habitantes.

En el Informe Económico y Social región Arequipa realizado por el Banco Central de Reserva (2016) considera a Arequipa como la segunda economía regional del país, debido a la enorme riqueza de recursos naturales, diversidad de pisos ecológicos y climas propicios para la producción agrícola, disponibilidad hídrica y uno de los mayores índices de capital humano del país.

Mapa del Departamento de Arequipa



Fuente: Banco Central de Reserva del Perú, Informe económico y social región Arequipa

1.1.2. Provincia de Arequipa

La provincia de Arequipa está localizada a los 16°23'56" de latitud Sur y a 71°32'13" de longitud Oeste. Fue creada el 4 de agosto de 1821. Sus límites son: por el norte con la provincia de Caylloma, por el sur con la provincia de Islay, al este con los departamentos de Puno y Moquegua, al oeste con la provincia de Camaná. Tiene una superficie de 10.430,12 km² que representa el 3,2 % de la superficie territorial del departamento de Arequipa. Está dividida administrativamente en veintinueve distritos.

Eusebio Quiroz Paz Soldán en su artículo “La identidad cultural arequipeña como camino de la identidad nacional peruana” publicado en la revista Persona y Cultura de la Universidad Católica San Pablo (2005) resalta las características de la provincia de Arequipa, como la utilización del sillar para la arquitectura civil y religiosa durante la época colonial, el sillar es una piedra producida por las erupciones volcánicas del Misti. Resalta, además, a Arequipa, como ciudad democrática y republicana por excelencia, donde destacan importantes personajes para la historia nacional como es Mariano Melgar, precursor de la Independencia del Perú, Mario Vargas Llosa, premio Nobel de Literatura en el año 2010, entre otros.

Según estimaciones realizadas por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (2012) para el año 2015, la provincia de Arequipa contaría con 869,4 mil habitantes. La provincia de Arequipa, según el XI Censo Nacional de Población y VI Vivienda del año 2007, alberga a uno de los distritos más poblados del Perú el cual es Cerro Colorado.

1.1.3. Distrito de Cayma

El Distrito de Cayma está localizado a 16°24'17" latitud Sur y a 71° 32' 09" longitud oeste, tiene una altitud de 2403 msnm., su superficie es de 246,31 km². Según el XI Censo de Población y VI de Vivienda de 2007, tiene una población de 74 776 habitantes.

Cayma es uno de los distritos más tradicionales de Arequipa, es un relicario que atesora las huellas del hombre desde la edad de piedra al presente. De acuerdo a los censos y visitas de los colonizadores, señalan que los primeros habitantes fueron de origen Collagua, procedentes del Valle del Colca. Se asentaron en el sector de la Chimba, banda occidental del río Chili, en la parte de Lari Lari, actual cementerio de Cayma. (Recuperado de: <http://esmiperu.blogspot.com/2007/09/el-distrito-de-cayma-arequipa.html>)

Gallegos (citado por Municipalidad Distrital de la Villa de Cayma, 2006) señala que un hecho importante para el asentamiento humano masivo es el hecho que relata el cronista Martín de Murúa, quien señala que la erupción del Misti provoca un gran terremoto que destruye la ciudad, muriendo casi todos sus habitantes, para repoblarla el Inca Yupanqui escogió la Chimba (Cayma), que no había sido dañada, como el sitio más seguro y donde hizo levantar depósitos para abastecer a la nueva población.

En el Virreinato, la virgen de la Candelaria, junto con nuestra señora La Linda y el Señor de los Temblores, fueron enviados a la ciudad del Cuzco por el emperador Carlos V de España y al pernoctar los indios que traían este valioso tesoro en el sitio de Lari Lari, dice la tradición que al reiniciar el viaje fueron a levantar la carga, pero no pudieron hacerlo porque pesaba demasiado, entonces escucharon una voz que decía “Caiman”... “Caiman” que en quechua quiere decir “acá”...”acá”- “acá me quedo “, por eso se quedó la virgen y nació el nombre de Cayma.

En 1778 se crea la Parroquia de San Miguel de Cayma siendo su primer párroco el Lic. Juan Domingo de Zamácola y Jaúregui, quien además de su labor eclesial realiza importantes acciones a favor de la sociedad arequipeña. En la actualidad Cayma se ha convertido en un centro financiero y comercial de la ciudad. (Neira, Galdos, Málaga, Quiroz, Carpio, 1990)

1.1.4. Instituto De Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa”

El Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa”, está ubicado en Av. Ramón Castilla N° 700 La Tomilla, distrito de Cayma, provincia y departamento de Arequipa.

Esta institución fue creada el 09 de marzo de 1983 mediante D.S. N° 08-83-ED durante la gestión del profesor José María Valdivia Herrera, Director de la DREA y Monseñor Fernando Ruiz de Somocurcio, Representante de la Iglesia; para garantizar una formación científica, humanista y ético cristiana de los futuros profesionales de la educación. Inició sus labores el día 13 de mayo de 1983, siendo su primer director R.P. Juan Marcial Tejada Manrique de la Orden Mercedaria. Desde su creación hasta el año 2014 fue una institución de convenio entre la Iglesia Católica representado por el Arzobispado de Arequipa y el Estado representado por la Dirección Regional de Arequipa. A partir de junio del 2014 la dirección y administración de la institución depende del Ministerio de Educación. En el año 2016 la institución contó con 31 aulas de las Carreras Profesionales Pedagógicas de Educación Inicial, Educación Básica Alternativa, Idiomas (Ingles), Matemática, Comunicación, Educación Física y Ciencias Sociales. (Secretaría Docente).

1.2. SITUACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS SUPERIORES PEDAGÓGICOS

1.2.1. Situación del Desempeño de la Creatividad en los estudiantes de Formación Docente a Nivel Mundial

En las últimas décadas el vertiginoso avance tecnológico y de las comunicaciones ocasionó un cambio en el tipo de persona que la sociedad necesita, pasando de un tipo mecanicista a un tipo creativo. Por ello es necesario que desde la formación básica hasta la

formación profesional se formen este tipo de personas potencializando así sus capacidades creativas.

Diversos países que consideran la innovación como un aspecto primordial para su desarrollo, han enfocado sus sistemas educativos de educación básica y superior para conseguir ello, algunos ejemplos son:

En España, a partir de la década de los ochenta, se ha dado un gran impulso al tema de la creatividad, se han incluido asignaturas relacionadas a la creatividad en las facultades de Pedagogía y Psicología de las Universidades de Barcelona, Santiago de Compostela, Madrid, Sevilla, Málaga. Además, existen programas a nivel de postgrado como Especializaciones del Proyecto Educrea, la Maestría Internacional en Creatividad Aplicada Total, el Doctorado Internacional de Creatividad; desde los cuales se está ampliando el campo teórico de la creatividad.

La educación en Japón, la preparación para los futuros docentes se realiza en las universidades. Desde el nivel básico hasta el nivel superior universitario, la educación es reflejo de un plan de estudio muy bien estructurado con el fin de lograr las metas propuestas. Durante la formación en las universidades el futuro docente es preparado para desarrollar en sus futuros estudiantes el pensamiento crítico, el pensamiento creativo, entre otros; acompaña a esta preparación la visita a presenciar sesiones de docentes en servicio.

La educación en Cuba, en las Instituciones de Educación Superior pedagógicas, los estudiantes de formación docente se insertan desde el primer año de estudios en la práctica en la escuela, siendo esto parte esencial de su formación, los estudiantes son guiados por sus tutores quienes son docentes de amplia preparación y experiencia, quienes inculcan el desarrollo de la creatividad en los futuros docentes. A nivel de postgrado existen iniciativas encaminadas al desarrollo de la creatividad, como la Maestría de Psicología Educativa de la Universidad de La Habana y la Maestría en Educación del Instituto Pedagógico Latinoamericano y del Caribe, las cuales como parte de su malla curricular insertan materias relacionadas al desarrollo de la creatividad. En Cuba las instituciones de formación docente tales como el Instituto Pedagógico Latinoamericano y del Caribe, Universidad de La Habana, Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, Instituto Central de Ciencias

Pedagógicas, Universidad de Oriente, han dado impulso a la investigación sobre la creatividad realizando diversas publicaciones.

En Finlandia, la formación docente está a cargo de once universidades donde la selección es rigurosa por lo cual es una cantidad reducida de aspirantes que alcanzan una vacante. En las universidades se forma a maestros de grado los cuales se encargan de la enseñanza de primero a sexto grado, maestros de asignatura que enseñan de séptimo a noveno grado, profesor de bachillerato y profesor de educación de adultos. La educación del profesor de formación profesional se realiza en cinco escuelas profesionales de profesorado. Finlandia invierte el 6.2% de su PBI para el sector educación, siendo gratuita en todos los ciclos inclusive en las universidades que son estatales. La educación finlandesa considera áreas especiales a la educación empresarial, la educación medioambiental, y la enseñanza virtual, las cuales son transversales en todos los ciclos educativos, los cuales buscan estimular la creatividad, la innovación en los estudiantes, por lo tanto, la formación docente es básica para impulsar estas capacidades en los estudiantes para que en un futuro se puedan desempeñar óptimamente en las carreras profesionales elegidas; la tendencia finlandesa es optar por carreras afines a la ciencia y tecnología, por lo cual se hace más imprescindible promover la creatividad.

1.2.2. Situación del Desempeño de la Creatividad en los estudiantes de Formación Docente a nivel nacional

En el Perú, la educación que se imparte en los institutos y escuelas de formación técnica y pedagógica es estratégica para la formación de profesionales que contribuirán en el desarrollo sostenible del país. El Estado debe de garantizar una educación de calidad.

La Ley N° 29394 promulgada en el año 2009, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, en las que está comprendido los institutos y escuelas de educación superior pedagógicos; en el artículo 5, inciso c, señala como fin “Realizar investigación científica e innovación educativa, tecnológica y artística para el desarrollo humano y de la sociedad...” En el artículo 6, inciso e, señala como objetivo de la educación de los Institutos “Fomentar la creatividad y la innovación para desarrollar nuevos conocimientos que aseguren mejorar un bien o un servicio, los procesos, los elementos y sus relaciones, en una

realidad concreta, y la capacidad del ser humano de plantear alternativas novedosas de solución a un problema”.

En las tres últimas décadas, se produjo una oferta excesiva de formación docente inicial a cargo de institutos superiores pedagógicos privados, trayendo consigo una baja calidad en dicha formación, porque se otorgaba mayor importancia al tema lucrativo que a la calidad en la formación docente. Esta proliferación de instituciones privadas fue apoyada por iniciativas de apoyo a la inversión privada generado en la década de los noventa.

Según ESCALE (Estadística de la Calidad Educativa, a cargo del Ministerio de Educación) en el año 2016 son 444 098 estudiantes que optaron por seguir estudios superiores no universitarios, de los cuales 29 793 accedieron a los institutos superiores pedagógicos. A fines del siglo pasado esta cifra era muy superior debido a la proliferación de institutos pedagógicos privados, esto fue frenado por el proceso de autoevaluación emprendido por la Dirección Nacional de Formación y Capacitación Docente en los años 2003 y 2004. Este proceso dio como resultado el cierre de 44 institutos superiores pedagógicos, uno entró en receso, 78 fueron impedidos de realizar matriculas de nuevos ingresantes. Se suspendió la creación de institutos superiores pedagógicos hasta diciembre de 2007, fueron suspendidas las carreras con oferta excesiva, se limitó las matriculas a nuevos ingresantes, los postulantes a los institutos pedagógicos deberían someterse a una prueba nacional de ingreso, siendo requisito para acceder a una vacante la obtención de 70 puntos o 14 en la escala vigesimal.

La reducción realizada tuvo la finalidad de asegurar la calidad en la formación docente, así como controlar la sobreoferta educativa.

Los documentos de gestión educativa del Perú contemplan la importancia de desarrollar la creatividad en los estudiantes desde el nivel inicial hasta el superior. El Ministerio de Educación del Perú (2010) considera, dentro del Perfil Profesional del Egresado de Formación Docente, en la Dimensión profesional pedagógica, dos criterios de desempeño, los cuales son: Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos; Aplica estrategias didácticas pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en sus alumnos. (p. 26).

En el documento titulado Marco del Buen Desempeño Docente (2014) emitido por el Ministerio de Educación, dentro del I Dominio, competencia 2, desempeño 6 señala: “Diseña creativamente procesos pedagógicos capaces de despertar curiosidad, interés y compromiso en los estudiantes, para el logro de los aprendizajes previstos” (p. 53); dentro del II Dominio, competencia 4, desempeño 22, señala: “Desarrolla estrategias pedagógicas y actividades de aprendizaje que promueven el pensamiento crítico y creativo en sus estudiantes y que los motiven a aprender”. (p. 54)

Como se señala anteriormente existen los documentos, pero muchas veces esto se queda en simple formalismo, pues la realidad es otra, tal es el caso que incluso estudiantes del nivel superior no han desarrollado óptimamente su creatividad.

Uno de los factores que incide en este problema es que muchos de los docentes que laboran en los institutos superiores no fueron formados bajo un enfoque que desarrolle su creatividad, por lo cual repiten los modelos pedagógicos tradicionales con los que fueron formados, esto ocasiona un desfase entre lo que se forma con lo que la sociedad exige del nivel superior. Sumado a ello está la formación que ha recibido los estudiantes durante inicial, primaria y secundaria, que en muchos casos tampoco estimularon su creatividad de forma óptima. Esto coincide con un estudio realizado por OREALC-UNESCO y PROEDUCA GTZ (Citado por Cuenca, 2003), sobre el estado del arte de la Formación Docente en nueve países de la región, en los que está incluido el Perú, este estudio señala que predomina una lógica academicista en la formación docente. (p.8)

1.3. SITUACIÓN DEL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO “AREQUIPA”

A) Análisis de los documentos de Gestión Institucional y de las entrevistas realizadas.

Se realizó el análisis de los documentos de gestión de la institución extrayendo sólo la información relevante que permita conocer la situación del desempeño de la creatividad en los estudiantes de dicha institución.

Dentro del análisis FODA realizado en la institución y plasmado en el Proyecto Educativo Institucional 2015 – 2017, en lo concerniente a Gestión pedagógica:

A nivel de estudiantes se detectó como debilidades: “Poca iniciativa y creatividad para proponer cambios e innovaciones, limitadas estrategias que optimizan su aprendizaje, (Aprender a aprender)” (p.27). Siendo las fortalezas: “Son espontáneos, comunican y permiten la expresión libre de ideas y opiniones; muestran motivación de logros y deseo de superación”. (p.26). Dentro de las oportunidades se señaló “las experiencias exitosas de docentes de otras instituciones (EBR), intercambio de experiencias con instituciones de otras localidades (pasantías, redes)”. (p.27). Como amenazas se consideró “la desvalorización de la carrera docente que desmotiva al logro del perfil”. (p.27)

En cuanto a docentes se detectó como debilidades: “Desconocimiento de estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje, rutina en el uso de estrategias, uso limitado de recursos didácticos diversos y pertinentes”. (p.28). Las fortalezas son: “Deseos de superación, autoformación, rasgos propositivos, predisposición al cambio”. (p.28)

A nivel curricular, se detectó como debilidades: “Carencia de experiencias de articulación e integración que favorecen la construcción de una propuesta novedosa de Formación Docente, poco trabajo de investigación por parte de los docentes”. (p.29). Se consideró como fortaleza: “La revisión permanente del currículo permite recrear e innovar contenidos, estrategias, nuevos estilos y formas de evaluar y generar recursos que favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje”. (p.29).

A nivel de metodología, se detectó como debilidades: “Tendencia en algunos docentes a conservar modelos metodológicos tradicionales, se aprecia una inadecuada planificación de clase y ejecución por parte de algunos docentes, así como poca variedad de estrategias metodológicas en los cursos a su cargo” (p.30). Se consideró como fortaleza “las propuestas metodológicas basadas en el modelo experiencial en la Formación Docente y que toma en cuenta elementos propios de la didáctica para la educación básica”. (p. 30)

Realizado el análisis del PEI, en el aspecto de Gestión Pedagógica se muestra que existe la falta de técnicas adecuadas que permitan que los estudiantes puedan desarrollar adecuadamente la creatividad.

El Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa” (2015) en el Proyecto Curricular Institucional, contempla dentro del perfil del egresado docente de la especialidad de Ciencias Sociales, dimensión profesional pedagógica, como criterios de desempeño: “Formula propuestas pedagógicas innovadoras considerando el resultado de sus investigaciones, los lineamientos de política educativa vigentes y las demandas del contexto; selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos; aplica estrategias pertinentes e innovadoras que promuevan la resolución de problemas de carácter formativo de sus estudiantes”. (p. 638). Estos criterios están enfocados a actuar creativamente frente a diversas situaciones.

A pesar de los esfuerzos que está realizando el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa”, por mejorar la formación docente que imparte en sus aulas, se halla inmerso aún en dificultades relacionadas al desempeño de la creatividad en sus estudiantes, esto se evidencia con la información recogida a través de las entrevistas realizadas a los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales, identificando lo siguiente:

Realización de actividades de tipo memorístico

“Durante las sesiones de aprendizaje realizamos lectura de textos, exposiciones, resúmenes, mapas conceptuales, respondemos preguntas sobre fechas, lugares, acontecimientos”. (Estudiante N° 11, entrevista personal, 10 de julio de 2017).

“La mayoría de las sesiones de aprendizajes que realizamos apelan a la reproducción de datos, la información es importante, pero nos deberían enseñar a promover otras capacidades”. (Estudiante N° 08, entrevista personal, 12 de julio de 2017).

Falta de creación de nuevas estrategias de aprendizaje.

“Nunca he creado alguna estrategia, sólo utilizo las ya existentes, creo que lo hago por comodidad es más fácil repetir que crear”. (Estudiante N° 05, entrevista personal, 13 de julio de 2017).

“Las estrategias que utilizo son las que ya existen, me parece muy difícil crear, especialmente por el tiempo que acarrearía esto, creo que ya está inventado o creado casi todo”. (Estudiante N° 11, entrevista personal, 13 de julio de 2017).

Falta de soluciones originales frente a problemas presentados

“Cuando se me presentan problemas trato de resolverlos siempre pensando en “la mejor opción” lo que será aceptado por otros, me daría miedo escoger una opción que nunca antes he probado”. (Estudiante N° 02, entrevista personal, 15 de julio de 2017)

“Normalmente resuelvo problemas de la forma como me han enseñado, utilizo la lógica y sí, me fijo a las reglas impuestas por la sociedad”. (Estudiante N° 10, entrevista personal, 15 de julio de 2017)

Desconocimiento de las características de una persona creativa

“Una persona creativa es inteligente, siempre da respuestas correctas”. (Estudiante N° 04, entrevista personal, 17 de julio de 2017)

“Considero que una persona creativa inventa algo, son genios, destacan en el campo artístico”. (Estudiante N° 07, entrevista personal, 19 de julio de 2017).

Falta de originalidad al presentar trabajos

“Al realizar mis trabajos suelo presentar de forma ordenada, secuencial, con mucha información, pero jamás me he preocupado mostrar originalidad algo que me distinga de los demás, creo que sería muy bueno me podría ayudar para mi formación profesional”. (Estudiante N° 08, entrevista personal, 20 de julio de 2017)

“Ser original es bueno, pero demandaría mucho tiempo, tendría que pensar cómo hacerlo y parece muy complicado”. (Estudiante N° 09, entrevista personal, 20 de julio de 2017)

Falta de iniciativa para concluir acciones emprendidas.

“Cuando me entusiasmo con algo trato de concretarlo de llevarlo a la acción, solo que se me presentan problemas o a veces algunas incongruencias que hacen que me aparte de mi idea inicial”. (Estudiante N° 06, entrevista personal, 30 de octubre de 2017)

“Creo que me falta ser persistente en las tareas que emprendo, generalmente inicio con entusiasmo, pero luego me distraigo con otras situaciones y no lo logro terminar”. (Estudiante N° 03, entrevista personal, 25 de julio de 2017).

Poco conocimiento de técnicas creativas

“La técnica creativa que más utilizamos en las sesiones de aprendizaje es la lluvia de ideas y algunas veces hacemos ejercicios mentales, son las únicas que conozco, considero que debe de haber otras más, sería interesante conocerlas”. (Estudiante N° 04, entrevista personal, 25 de julio de 2017)

“Alguna vez hicimos una estrategia interesante utilizando sombreros, quien se ponía un color de sombrero debería pensar según lo que indicaba el sombrero, en esa ocasión me tocó el negro y tenía que hacer notar todo lo negativo, las razones que impedirían ejecutar la idea”. (Estudiante N° 07, entrevista personal, 30 de octubre de 2017)

De esta manera hemos justificado cualitativamente la naturaleza de nuestro problema.

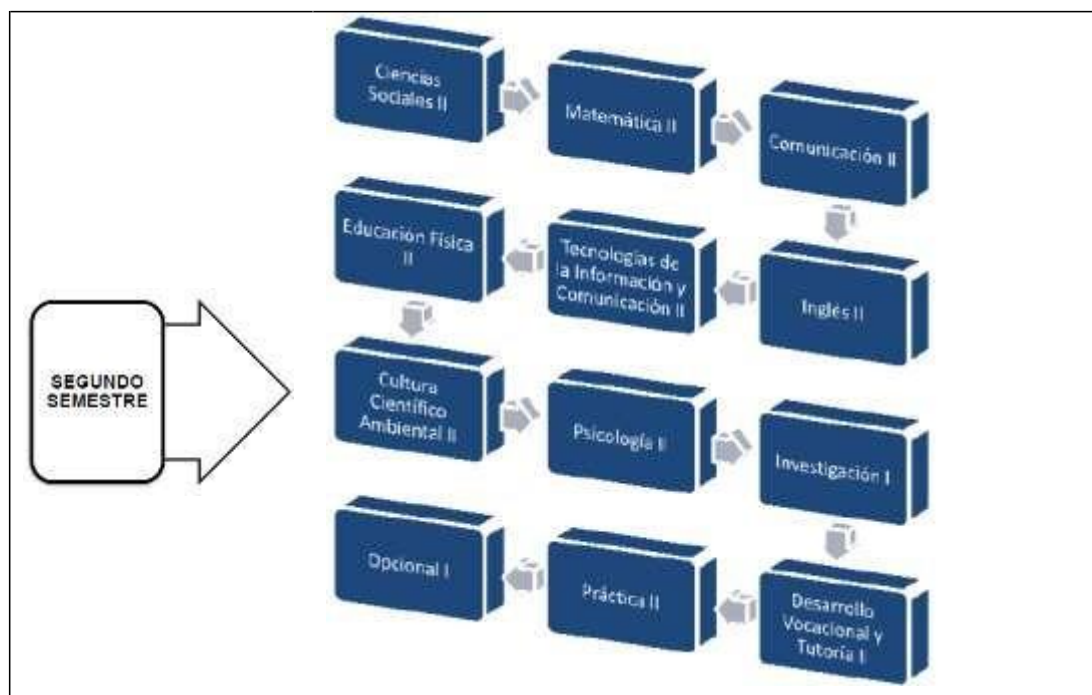
a) Plan de Estudios y Cartel diversificado del segundo y décimo semestre de la carrera profesional Educación Secundaria: Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Arequipa”

□ Plan de estudios

PLAN DE ESTUDIOS – CIENCIAS SOCIALES		
Formación General	Primer semestre	Segundo semestre
	Ciencias Sociales I Matemática I Comunicación I Educación Física I Tecnologías de la Información y Comunicación I Inglés I Arte Cultura Científico Ambiental I Psicología I Opcional I Práctica I Desarrollo vocacional y Tutoría I	Ciencias Sociales II Matemática II Comunicación II Educación Física II Tecnologías de la Información y Comunicación II Inglés II Investigación I Cultura Científico Ambiental II Psicología II Opcional II Práctica II Desarrollo vocacional y Tutoría II
	Tercer semestre	Cuarto semestre
	Matemática III Comunicación III Inglés III Cultura Científico Ambiental III Cultura emprendedora, productiva I Tecnologías de la Información y Comunicación III Religión, filosofía y Ética I Diversidad y Educación Inclusiva Currículo I Investigación III Práctica III Educación intercultural Opcional III	Matemática IV Comunicación IV Inglés IV Religión, filosofía y Ética II Cultura emprendedora, productiva II Tecnologías de la Información y Comunicación IV Currículo I Psicología III Práctica IV Opcional IV/Seminario IV Investigación IV
Formación Especializada	Quinto semestre	Sexto semestre
	Historia del Perú y del mundo I – IV Espacio geográfico y sociedad I – IV Derechos humanos y cultura de paz I – II Inglés V Teoría de la Educación I Teorías del desarrollo I – II Currículo aplicado a Ciencias Sociales II Investigación Aplicada I Práctica pre – profesional I Opcional V	Historia del Perú y del mundo I – IV Espacio geográfico y sociedad I – IV Derechos humanos y cultura de paz I – II Teoría de la Educación II Currículo y Didáctica aplicados a Ciencias Sociales III TIC aplicada a las Ciencias Sociales. Inglés VI Investigación Aplicada II Práctica pre – profesional II Opcional VI / Seminarios de actualización
	Séptimo semestre	Octavo semestre
	Historia del Perú y del mundo I – IV Espacio geográfico y sociedad I – IV Ciudadanía y Democracia Inglés VII Epistemología de las Ciencias Sociales Teorías del desarrollo I - II Currículo y Didáctica aplicados a Ciencias Sociales IV Investigación Aplicada III Práctica pre – profesional II Opcional VII / Seminarios de actualización	Historia del Perú y del mundo IV Espacio geográfico y sociedad IV Persona, Familia y relaciones Humanas Gestión institucional Orientaciones para la Tutoría Currículo y Didáctica aplicados a Ciencias Sociales IV Inglés VIII Investigación Aplicada III Práctica pre – profesional III Opcional V – VII / Seminarios de actualización
	Noveno semestre	Décimo semestre
	Investigación Aplicada IV Práctica pre – profesional V	Investigación Aplicada IV Práctica pre – profesional V

Fuente: IESPA “Proyecto Curricular Institucional” 2015. (p.658)

□ Plan de estudios del Segundo Semestre



Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.658)

□ Cartel diversificado Segundo Semestre

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: CIENCIAS SOCIALES II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1.1 Demuestra capacidad de escucha activa a través del pensamiento crítico en los trabajos en equipo y los proyectos comunitarios 2.1.1 Analiza y sistematiza información de fuentes primarias, de resultados de innovaciones e investigaciones, así como de bibliografía física, virtual y actualizada sobre diversos temas de interés. 2.1.2 Maneja teorías y enfoques pedagógicos actuales que sustentan los procesos de enseñanza aprendizaje. 2.2.2 Maneja referentes locales, regionales, nacionales y mundiales respecto a problemas contemporáneos, retos y perspectivas de la educación, ante las demandas sociales. 3.3.3 Programa y ejecuta actividades de sensibilización y toma de conciencia para la conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y del ambiente natural, involucrando a los diferentes actores de la comunidad institucional, local, regional.	La república Aristocrática en el contexto nacional y regional. La primera guerra mundial causas y consecuencia en el mundo. Revolución Mexicana. Revolución Rusa. Segunda Guerra Mundial y su impacto mundial Revolución Cubana Dictadura en el Perú Democracia en el Perú Narcotráfico en el Perú y sus influencias Principales movimientos subversivos en el Perú La convivencia entre las diferentes regiones en la aldea global y relación con su localidad La globalización: ventajas y desventajas	Material educativo Organizadores visuales Resúmenes Cuadros comparativos Cuestionarios Trabajos de investigación Artículo de opinión	Analiza y sistematiza información de manera reflexiva sobre las causas y consecuencias de los aspectos de mayor significatividad de los siglos XX-XXI Organiza información que lo conlleve a establecer acontecimientos de la República. Comprender, explicar y valorar las causas y consecuencia de la primera guerra mundial y su impacto en el mundo Formula conclusiones del impacto de la revolución. Expresa la importancia que tuvo la segunda guerra mundial y su impacto en el mundo Comenta con capacidad crítica las causas y consecuencias de la revolución cubana y su ejemplo en Latinoamérica Analiza y compara la información sobre los tipos de gobiernos en el Perú Recopila información relevante de los problemas de los años 80 a la actualidad en el Perú. Investiga, organiza sobre el fenómeno de la globalización

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.659)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: MATEMÁTICA II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.2.4 Evidencia sensibilidad estética en las diversas manifestaciones artísticas y valora el arte como forma de expresión de la cultura 2.1.3 Domina los contenidos de la carrera y los organiza para generar aprendizajes en diferentes contextos. 3.2.2 Promueve el conocimiento y respeto a las diversas manifestaciones culturales valorando los diversos aportes	Series. Sucesiones: Convergencia y divergencia de sucesiones. Límite de una sucesión. Progresiones: Aritmética y Geométrica. Interés: simple y compuesto Geometría en el plano: Elementos fundamentales de la geometría. Segmentos. Ángulos: Sistemas de medidas Polígonos Triángulos: clasificación, líneas notables, teoremas fundamentales, congruencia. Cuadriláteros. Semejanza: de triángulos, polígonos, relaciones métricas en el triángulo oblicuángulo y obtusángulo, triángulos rectángulos notables. Proporcionalidad: razón, proporción, teoremas de proporcionalidad. Circunferencia: teoremas fundamentales, ángulos en la circunferencia, Movimientos y transformaciones en el plano: Rotación, Traslación, Simetría	Prácticas calificadas. Pruebas escritas. Cuaderno de trabajo. Argumentación en la resolución de situaciones problemáticas. Proyectos de aprendizaje. Proyectos interáreas	Registra organizada y correctamente los conceptos, definiciones y principios relacionados a la matemática II valorándolos. Encuentra características propias de las definiciones y principios de la matemática II valorándola como parte de su formación profesional. Infiere las características de las definiciones y principios de la matemática II para enriquecer la sensibilidad estética. Registra organizada y correctamente los conceptos, definiciones y principios relacionados a la matemática II. Identifica las propiedades y principios de la matemática II con la finalidad de desarrollar capacidades. Establecen algoritmos y estrategias para la resolución de situaciones problemáticas de la matemática II para generar aprendizajes y desarrollar capacidades. Resuelve problemas relacionados a la matemática II utilizando algoritmos y estrategias correctamente, para generar aprendizajes y desarrollar capacidades. Registra organizada y correctamente los conceptos, definiciones y principios relacionados a la matemática II, valorando las diversas formas y relaciones espaciales. Determina criterios de valor respecto a las formas y relaciones espaciales involucradas con la matemática II y su importancia en la aplicación de las diversas manifestaciones culturales con responsabilidad. Establece aspectos negativos al valorar formas y relaciones espaciales implicadas en la matemática II.

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.660)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: COMUNICACIÓN II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
1.2.5. Se actualiza permanentemente desde la investigación y manejo de las TIC, asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación. 2.1.1 Analiza y sistematiza información de fuentes primarias, de resultados de innovaciones e investigaciones, así como de bibliografía física, virtual y actualizada sobre diversos temas de interés. 3.2.2 Promueve el conocimiento y respeto a las diversas manifestaciones culturales valorando los diversos aportes.	Habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir adecuándonos al contexto determinado. Su importancia en el desempeño lingüístico. Lenguaje verbal y no verbal considerando los actos del habla. El diálogo, la conversación y la escucha activa. Estudio morfosintáctico de la oración gramatical. Categorías gramaticales Oración simple y compuesta. Estrategias para la comprensión: predicción e inferencia. Lingüística textual El texto y el discurso. Coherencia, cohesión y la adecuación en la producción de textos. Estrategias para la organización y gestión de la información en diversos tipos de textos. Ortografía: uso de signos de puntuación. Acentuación de palabras compuestas. La sílaba, diptongos, triptongos, hiatos. Producción de textos orales y escritos: instructivos, expositivos y argumentativos. La exposición y la argumentación.	Seminario Dramatización Trabajo practico Cuadernillos de comprensión Textos analizados Organizadores Trabajo practico Dossier de textos escritos Producción de textos/recopilación	Ejercicio de habilidades lingüístico comunicativas. Uso reflexivo del lenguaje. Aplicación de la normativa vigente. Genera un clima de comunicación sinérgica.

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.661)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: EDUCACIÓN FÍSICA II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Personal 1.3.2. Preserva y enriquece su salud física, mental y social al hablar de los estilos de vida saludable. Pedagógico 2.3.2 Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos. Socio Comunitario 3.1.3. Promueve desde su práctica una cultura de prevención y cuidado de la salud integral, teniendo en cuenta los estilos de vida saludable.	Calidad de vida: Estilos de vida saludables Higiene y salud: postura, higiene física y corporal, estilos de vida saludables Alimentación: carbohidratos, proteínas, grasas y minerales Primeros auxilios en la práctica de actividades físicas Actividades lúdico-recreativas Juegos de iniciación y tradicionales Actividades físico-pre-deportivas Actividades rítmico-expresivas Pasos de danzas regionales y nacionales Organización de eventos: Driles Gimnásticos Recreativos y deportivos en los diferentes espacios educativos	Ficha personal de rendimiento Exposición de platos saludables Colección de ejercicios de los diferentes deportes en su carpeta pedagógica	Elabora platos nutritivos Identifica las lesiones más comunes en los deportes Ejecuta juegos recreativos. Practica deportes colectivos e individuales Comprende la importancia de las capacidades coordinativas en grupo Realiza el drill gimnástico.

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.662)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.2.6 Maneja una segunda lengua y/o lengua extranjera y herramientas informáticas de manera innovadora como recursos para su desarrollo personal y profesional. 2.3.4. Utiliza adecuadamente las TICs en la búsqueda, selección y sistematización de información académica. 3.3.3 Programa y ejecuta actividades de sensibilización y toma de conciencia para la conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y del ambiente natural, involucrando a los diferentes actores de la comunidad institucional, local, regional.	<ul style="list-style-type: none"> • El procesador de texto • Formato de texto. • Ortografía y gramática. • Diseño de página. • Tablas. • Estilos. • Plantillas. • Imágenes y gráficos. • Impresiones. • Organigramas y diagramas • Herramientas para la investigación • Norma APA • Google Docs • Herramientas on-line • Publisher • Manejo de plantillas • Construcción de documentos de investigación • Elaboración y producción de textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de procesadores de texto que permitan un manejo adecuado de la herramienta informática. • Documentos, que le permitan al futuro docente de la especialidad desenvolverse en el ámbito de la planificación curricular y actividades administrativas. • Documentos, guías, manuales, exámenes, trifoliados, relacionados al contexto de la especialidad. • Elaboración de documentos mediante trabajos colaborativos como proyectos, ensayos y trabajos relacionados al contexto de su especialidad 	Reconoce la función de programas de oficina como recursos para su desarrollo personal. Realiza diferentes prácticas que le permitan un dominio pleno de un procesador de textos aplicado en diferentes actividades de otras áreas. Desarrolla productos que contemplen y tengan en consideración el medio donde se desenvuelven y que este sea elaborado mediante equipos; destacando la importancia, del aprendizaje y los aplica demostrando su habilidad en el manejo de las otras áreas de manera conjunta con sus compañeros de clase.

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.663)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: INGLES II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.2.6 Maneja una segunda lengua y/o lengua extranjera y herramientas informáticas de manera innovadora como recursos para su desarrollo personal y profesional. 2.3.3 Aplica estrategias pertinentes e innovadoras que promuevan la resolución de problemas de carácter formativo de sus estudiantes. 3.1.3. Promueve desde su práctica una cultura de prevención y cuidado de la salud integral, teniendo en cuenta los estilos de vida saludable.	<ul style="list-style-type: none"> - Simple Past. Regular and irregular. - Negatives – ago - Time Expressions - Count and Uncountable nouns. - Like and „d like. - A and some. - Much and many. - <input type="checkbox"/> Comparatives and Superlatives. - Have got. - Questions with Whose? - Possessive Pronouns. - Future going to. - Infinitive of purpose. 	Comprensión de textos Producción de textos Producción oral Proyecto Final Role play a daily dialogue using the contents of the semester.	<input type="checkbox"/> Infiere las reglas del uso de la lengua y las aplica en la solución de ejercicios. <input type="checkbox"/> Selecciona y organiza información para elaborar producciones reales respetando la situación comunicativa. <input type="checkbox"/> Redacta textos escritos sencillos con coherencia

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.664)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: CULTURA CIENTIFICO AMBIENTAL II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1.4. Demuestra ética, compromiso, emprendimiento y autodisciplina en las tareas, trabajos en equipo, de campo y laboratorio que asume desarrollando su pensamiento crítico frente a los problemas de medio ambiente. 2.1.1 Analiza y sistematiza información de fuentes primarias, de resultados de innovaciones e investigaciones, así como de bibliografía física, virtual y actualizada sobre diversos temas de interés. 3.3.3 Programa y ejecuta actividades de sensibilización y toma de conciencia para la conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y del ambiente natural, involucrando a los diferentes actores de la comunidad institucional, local, regional.	<input type="checkbox"/> Ciencia. Características. Método científico. Aplicación: Prácticas de laboratorio de CCNN. Normas, Reconocimiento de material. Operaciones básicas de química. Manejo de microscopio y estereoscopio. <input type="checkbox"/> La Ecología. <input type="checkbox"/> Seres vivos, taxonomía. - Prácticas: Desarrollo de los seres vivos y su medio (siembra y cultivo de plantas) - Prácticas: Observación de células, tejidos, órganos y sistemas seres vivos. Fotosíntesis. <input type="checkbox"/> Contaminación: niveles, causas y efectos. Tipos: - Problemática ambiental y los aportes actuales de la ciencia y la tecnología Proyecto: Protección Ambiental, segregación y reciclaje de residuos sólidos. <input type="checkbox"/> Prevención de enfermedades. Práctica Hábitos de higiene - Proyecto: "Estudio y cuidado de los ecosistemas: Yura-Parte baja del Valle del Colca" - Actividad: conservación de la salud para el mejoramiento de la calidad de vida. - Elaboración de insecticidas, cosméticos, material de limpieza	-Organizadores visuales -Informes y organizadores visuales de investigación bibliográfica. - Resúmenes -Informe (fichas técnicas) de Proyectos/actividades ejecutados: -Prácticas de laboratorio. - Biohuerto institucional, hidroponía, compost, jardín ornamental, jardín con árboles frutales y ornamentales <input type="checkbox"/> Productos ecológicos elaborados <input type="checkbox"/> Productos reciclados <input type="checkbox"/> Afiches, trifoliados, banners. - Portafolio del estudiante	<input type="checkbox"/> Comprensión de Información <input type="checkbox"/> Manejo de información relevante <input type="checkbox"/> Expone sus trabajos de manera clara y contenido de nivel <input type="checkbox"/> Argumenta científicamente sus productos. Indagación y Experimentación: <input type="checkbox"/> Utiliza la metodología científica. <input type="checkbox"/> Desarrollo de capacidades investigativas. <input type="checkbox"/> Plantea propuestas, las evalúa y valora. <input type="checkbox"/> Actitud frente al Área: <input type="checkbox"/> Participación activa en el estudio y propuestas en el trabajo comunal. <input type="checkbox"/> Actúa con juicio crítico-reflexivo, orden, organización y contenido actualizado en sus trabajos. <input type="checkbox"/> Actitud y motivación positiva por el área. Práctica valores respeto, honestidad, responsabilidad y equidad

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.665)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADO			
AREA: PSICOLOGIA II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>PERSONAL</p> <p>1.2.5. Se actualiza permanentemente desde la investigación y manejo de las TICs, asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación permita la comprensión de las características biopsicosociales</p> <p>PROFESIONAL PEDAGOGICA</p> <p>2.3.3 Aplica estrategias pertinentes e innovadoras que permitan conocer las teorías del desarrollo y que promuevan la resolución de problemas de carácter formativo de sus estudiantes</p> <p>SOCIO COMUNITARIA</p> <p>3.1.1 Demuestra actitudes de respeto a las diferencias individuales, interactuando con otros actores educativos para favorecer el desarrollo institucional orientando su proyecto de desarrollo personal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Aspectos generales del desarrollo humano a través de la utilización de técnicas de estudio ☐ Los factores del desarrollo considerando la incidencia de acuerdo al contexto sociocultural ☐ Las características de las etapas del desarrollo humano llegando a la reflexión que le permitan respetar los cambios en estas etapas ☐ Las teorías del desarrollo y su relación con la investigación ☐ Teorías del desarrollo físico ☐ Teorías del desarrollo intelectual ☐ Teorías del desarrollo psicossexual ☐ Teorías del desarrollo moral 	<p>Organizadores del conocimiento y socialización del conocimiento</p> <p>Trabajos prácticos</p> <p>Resúmenes</p> <p>Carpeta de trabajo</p>	<p>Comprende el contenido de los aspectos generales, de la psicología del desarrollo humano</p> <p>Analiza y sintetiza la información sobre los factores del desarrollo</p> <p>Conoce las características de las etapas del desarrollo humano</p> <p>Demuestra capacidad de investigación que le permitan profundizar los contenidos de las teorías del desarrollo humano.</p>

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.667)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: OPCIONAL SEMINARIO II / DESARROLLO SOSTENIBLE			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1.1.1. Demuestra capacidad de escucha activa a través del pensamiento crítico en los trabajos en equipo y los proyectos comunitarios.</p> <p>2.3.6. Sistematiza de manera crítica y reflexiva, experiencias educativas en diferentes escenarios, desarrollando procesos y estrategias pertinentes.</p> <p>3.3.3 Programa y ejecuta actividades de sensibilización y toma de conciencia para la conservación del patrimonio cultural, artístico e histórico y del ambiente natural, involucrando a los diferentes actores de la comunidad institucional, local, regional.</p>	<p>Negociación del sílabo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ley 29394 y su reglamento. • Educación para el desarrollo sostenible <ul style="list-style-type: none"> - Desigualdad, exclusión y pobreza. - Desnutrición y mortalidad de la macro región. • Igualdad de género <ul style="list-style-type: none"> - Alimentación saludable y el consumismo desmedido. - Ley N° 28740, Ley del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa. • SINEACE y su Reglamento, aprobado por D.S. 018-ED-2007 • PNL y relaciones humanas. • Naturaleza psicológica del hombre urbano. • Innovación como cultura de cambio y transformación. • Pérdida de la identidad local arequipeña. • Sometimiento a la injusticia, a la discriminación, al abuso, a la inseguridad pública y a la violación de los derechos humanos. • La delincuencia e inseguridad ciudadana. dentro y fuera del instituto 	<p>Artículo de opinión</p> <p>Portafolio</p> <p>Ensayo sobre Desarrollo Sostenible</p> <p>Organizadores visuales,</p> <p>Entrevista</p> <p>Portafolio</p>	<p>Recepciona la información oral como proceso cognitivo que le permita construir preguntas y respuestas pertinentes.</p> <p>Demuestra disposición para autorregular su aprendizaje. Utiliza recursos dentro y fuera del aula en función a sus aprendizajes.</p> <p>Participa en proyectos integrados por áreas para sensibilizar a la población arequipeña a recuperar su identidad.</p> <p>Organiza, expone, y autoevalúa el portafolio estudiantil considerando todas las áreas integrando los resultados.</p>

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.669)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: PRÁCTICA II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>1.4.2 Construye de manera asertiva y empática, relaciones interpersonales con y entre todos los estudiantes, basadas en el afecto, la justicia, la confianza, el respeto mutuo y colaboración.</p> <p>2.5.2. Caracteriza la realidad educativa aplicando métodos desde los diversos enfoques y paradigmas de la investigación.</p> <p>2.5.9. Promueve la corresponsabilidad involucrándose positivamente en el trabajo en equipo.</p> <p>3.3.5. Comparte con las familias de sus estudiantes, autoridades locales y de la comunidad, los retos de su trabajo pedagógico, y da cuenta de sus avances y resultados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima y Habilidades sociales: Trabajo en equipo. • Orientación Vocacional: Presentación del nivel y especialidad. • Identificación de instituciones y programas públicos y privados que ofertan servicio educativo. Recolección y organización de información. • Vinculación y participación en propuestas alternativas identificadas como servicio de voluntariado y ayudantía. • Sesiones demostrativas por parte del docente de aula o docente asesor. • Conoce la estructura de la EBR según nivel. • Planifica, ejecuta, implementa y evalúa una sesión de ayudantía incorporada en un proyecto social. • Diagnóstico de necesidades educativas del grupo etario para la formulación de posibles proyectos de gestión pedagógica. • Actividades lúdico-recreativas organizadas para los estudiantes de la comunidad en periodo vacacional. 	<p>Elaboración de sesiones de ayudantía de un proyecto social.</p> <p>Elaboración de un proyecto de gestión pedagógica recreativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona con asertividad con los demás. • Trabaja en equipo demostrando respeto. • Diseña Proyecto de servicio de voluntariado y ayudantía. • Analiza sesiones demostrativas de docentes de aula. • Explica la estructura de la EBR según nivel. • Ejecuta y evalúa una sesión de ayudantía. • Participa con responsabilidad y creativamente en el trabajo en equipo. • Participa de actividades lúdico-recreativas con estudiantes de la comunidad.

Fuente: IESPA "Proyecto Curricular Institucional" 2015. (p.670)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: DESARROLLO VOCACIONAL Y TUTORIA II			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1.5 Manifiesta coherencia entre su discurso y práctica, fortaleciendo su identidad personal y cultural. 2.1.3 Domina contenidos de la carrera y los organiza para generar aprendizajes en diferentes contextos y escenarios. 3.1.4 Manifiesta conciencia colectiva como factor influyente del bienestar personal y de su comunidad.	Relaciones interpersonales: Conductas y comunicación asertiva Escucha activa: tolerancia y respeto. Convivencia democrática y bienestar colectivo Trabajo en equipo: aspectos, importancia, obstáculos, características condiciones, clima de trabajo y técnicas para desarrollar cohesión. Liderazgo: Concepto, Tipos Liderazgo basado en valores Atributos de un líder La motivación como instrumento para el liderazgo Pensamiento positivo Técnicas de liderazgo Manejo de conflictos y resolución de problemas: Definición Causas Áreas en las que se presentan Pasos para resolver conflictos: mediación, conciliación y arbitraje Aplicación de la técnica de resolución de problemas Casuísticas dilemas morales	Investigan y recogen las enseñanzas de los líderes positivos en forma individual y dan a conocer sus características de su persona como modelo a imitar Realizan un cuadro comparativo de los principales líderes positivos y negativos en forma individual a Trabajo en equipo y exposición utilizando medios audiovisuales. Leen, comentan, reflexionan y responden a preguntas de sus compañeros sobre la autoestima y las emociones, como factores fundamentales para el desarrollo personal. Observan, comentan, reflexionan sobre los videos de acuerdo a la realidad de la especialidad, Los coristas, un sueño posible, un milagro para Lorenzo, cadena de favores. Reflexiona sobre el perfil del docente, asumiendo su rol en la actualidad. Indaga y expone las ideas básicas sobre el liderazgo en su formación profesional Educativa a futuro con sus metas, visión y misión. Participa del trabajo en equipo de la actividad de crecimiento personal “Unidos para sumar jamás para restar” Producto final Trabajo en equipo, Creación de la actividad en “FLASH MOB”, demostrando su talento humano de cada uno de ellos siendo parte importante de un equipo resaltando la misión, visión y valores de nuestra institución, promoviendo la importancia de la convivencia democrática.	Analiza las conductas y comunicación asertiva, como medios de interrelación personal. Identifica las ideas principales y propuestas de manifestación personal, acerca de la escucha activa, tolerancia y respeto, para una mejor convivencia democrática y bienestar colectivo. Reconoce las nociones fundamentales del trabajo en equipo, para un mejor desarrollo intra e inter personal. Plantea situaciones de emergencia, analiza y propone actividades de prevención de desastres. Señala las nociones básicas sobre liderazgo, que sirvan de orientación para una posterior actitud profesional. Identifica y analiza el manejo de conflictos y resolución de problemas, señalando las causas y los pasos que ayuden a mejorar la toma de decisiones. Incorpora la cultura de prevención de desastres en su vida personal, familiar y comunitaria, participando activamente en diversas situaciones dadas.

Fuente: IESPA “Proyecto Curricular Institucional” 2015. (p.671)

□ Plan de Estudios del Décimo Semestre



Fuente: IESPA “Proyecto Curricular Institucional” 2015. (p.745)

□ Cartel diversificado del Décimo Semestre

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: INVESTIGACIÓN APLICADA IV			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.1.4 Demuestra ética, compromiso y autodisciplina en la elaboración del proyecto de investigación. 2.1.4. Fundamenta teóricamente el proyecto de investigación en el marco de concepciones éticas y pedagógicas. 2.2.3 Formula propuestas pedagógicas innovadoras considerando el resultado de sus investigaciones, los lineamientos de política educativa vigentes y las demandas del contexto. 3.1.1 Propicia un clima de respeto y de sinergias en la interacción con otros actores socio-educativos del aula y fortalece la gestión institucional.	Esquema o Plan del proyecto de investigación: . Planteamiento del problema identificación del Problema Categorías(s) y subcategorías Formulación de objetivos Marco teórico Antecedentes de investigación Marco Teórico-conceptual Citas y referencias (APA) • Metodología de la investigación: Diseño, Tipo, Estrategias, Instrumentos. Plan/programa de investigación • Aspectos administrativos de la investigación. Diseño de proyecto y socialización	Marco teórico Instrumentos Plan/programa Proyecto Final	Perseverancia en el trabajo Respeto a fuentes y actores. Resolución problemas Manejo de Información Argumentación de propuestas Redacción de proyecto Socialización de proyecto Trabajo en equipo Gestiona participación de otros actores

Fuente: IESPA “Proyecto Curricular Institucional” 2015. (p.746)

CARTEL DE CONTENIDOS DIVERSIFICADOS			
AREA: PRÁCTICA X			
CÓD. CRITE. DESEMPEÑO	CONTENIDOS	PRODUCTOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1.4.8. Reflexiona en comunidades pre-profesionales sobre el impacto de su desarrollo personal en su práctica pedagógica. 2.5.8. Acompaña permanentemente la ejecución de su programación observando su nivel de impacto tanto en el interés de los estudiantes como en sus aprendizajes, introduciendo cambios oportunos con apertura y flexibilidad para adecuarse a situaciones imprevistas. 2.5.6. Constata que todos los estudiantes comprendan el propósito de la sesión de aprendizaje y las expectativas de desempeño y progreso. 2.5.16. Desarrolla, cuando corresponda, contenidos teóricos y disciplinares de manera actualizada, rigurosa y comprensible para los estudiantes. 3.3.6. Propicia, la participación organizada, crítica y constructiva de la comunidad en los procesos de gestión educativa y autogestión comunitaria. 2.5.17. Utiliza diversos métodos y técnicas que permiten evaluar en forma diferenciada los aprendizajes esperados de acuerdo con el estilo de aprendizaje de los estudiantes. 2.5.14. Propicia oportunidades (Proyectos de aprendizaje) para que los estudiantes utilicen los conocimientos en la solución de problemas reales con una actitud, crítico, reflexiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Perfil de carrera. • Estrategias de inserción en el mercado laboral • Técnicas para entrevista personal. • Diseño, desarrollo y evaluación de instrumentos de macro y micro programación curricular en instituciones educativas y otro tipo de experiencias educativas de la localidad. (Diario) • Ejecución de sesiones de clase en el nivel y especialidad de la carrera a la que pertenece. • Técnicas y estrategias para reflexionar y sistematizar su práctica pedagógica: Bitácora • Actualización en innovaciones pedagógicas correspondientes al nivel y especialidad en el que ejerce su práctica, respondiendo a las demandas educativas del contexto. • Diseña, aplica y evalúa instrumentos de evaluación para determinar el nivel de logro del aprendizaje de sus estudiantes, en el nivel y especialidad en el que ejerce la práctica. • Análisis y evaluación del Proyecto Educativo Institucional del centro de Práctica en el que ejerce la práctica. • Participación en el diseño o rediseño del Proyecto Curricular del centro de Práctica en el que ejerce la práctica. • Gestiona proyectos de aprendizaje con el grupo de estudiantes que tiene a su cargo, orientados a resolver algún problema de la Institución Educativa. • Gestión de proyectos solidarios según las necesidades de la comunidad local en la que se desarrolla la práctica, realizados en periodos vacacionales. • Articulación de proyectos solidarios con el área de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> •Elaboración de sesiones de clases para la práctica en I.E. incorporando el uso de las TIC. •Elaboración de unidades de aprendizaje. •Elaboración de materiales educativos para el desarrollo de su práctica. •Elaboración de instrumentos de evaluación para las sesiones planificadas. •Presentación del informe de participación de un proyecto solidario en la I.E. de práctica 	<ul style="list-style-type: none"> •Participa y reflexiona en simulación de ingreso a la carrera docente. •Diseña sesiones de aprendizaje en coherencia con los logros esperados de aprendizaje. •Ejecuta y evalúa las sesiones de aprendizaje que posibilitaron logros de aprendizaje en los estudiantes. •Elabora unidades de aprendizaje. •Sistematiza la práctica desarrollada en la I.E. •Explica la incorporación de la didáctica y estrategias metodológicas utilizadas en la práctica. • Elabora instrumentos de evaluación • Participa en el diseño o rediseño del proyecto curricular de la I.E. de práctica. • Elabora documentos de gestión administrativa y pedagógica. • Participa en los procesos de gestión educativa y autogestión comunitaria.

Fuente: IESPA “Proyecto Curricular Institucional” 2015. (p.747)

1.4. METODOLOGÍA EMPLEADA

La metodología proporciona una línea guía para la investigación, las técnicas y procedimientos permiten llevar a cabo la visión propuesta.

1.4.1. Diseño de la Investigación

El trabajo está diseñado en dos fases: En la primera se consideró el diagnóstico situacional y poblacional que nos permitió seleccionar las técnicas de investigación. En la segunda fase se operacionalizó las variables, haciendo hincapié en la variable independiente que guarda relación con la elaboración de la propuesta. La investigación adopta el siguiente diseño:



Fuente: Elaboración propia

1.4.2. Población y Muestra

□ Población.

La población de estudio está constituida por la totalidad de estudiantes (25) que cursan el segundo y el décimo semestre académico de la especialidad de Ciencias Sociales.

SEMESTRE	VARONES	MUJERES	TOTAL
Segundo	8	10	18
Décimo	3	4	07
TOTAL	11	14	25

Fuente: Elaboración propia

$U = 25$ estudiantes

□ Muestra

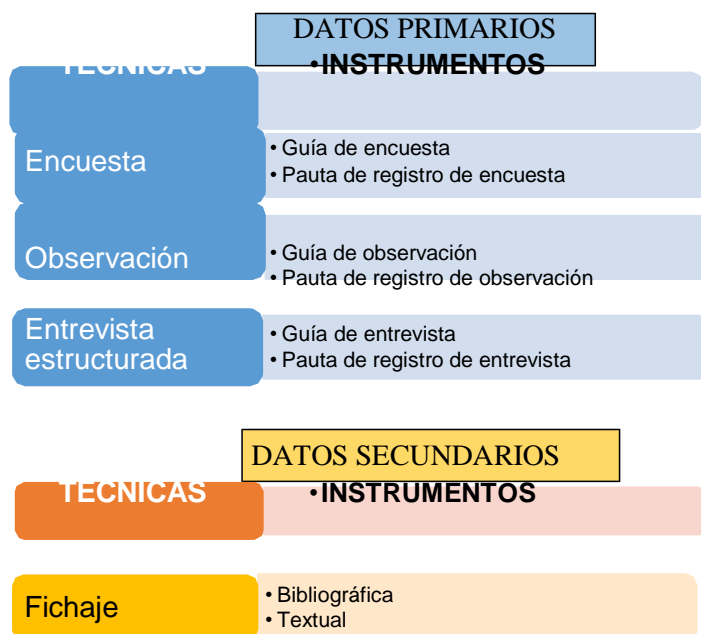
La muestra tiene característica de ser universo muestral, al estar conformada por el total de la población en estudio, es decir:

$n = 25$ estudiantes

$n = U = 25$ estudiantes

1.4.3. Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

- ✂ Materiales: Fotocopias, fichas, guías de encuesta, guías de observación, guías de entrevista, computadora, plumones, textos y otros instrumentos.
- ✂ Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos:



1.4.4. Confiabilidad y validez de los instrumentos de Investigación

La confiabilidad, según Hernández (1991) se da cuando un instrumento de investigación al aplicarse repetidas veces al mismo sujeto, se obtienen resultados iguales o parecidos dentro de un rango razonable. Para el presente trabajo se aplicó la guía de encuesta a una muestra que presentaban similares características con el grupo de estudio, Para el cálculo de la confiabilidad se realizó el análisis del Coeficiente Alfa de Cronbach, en lo que respecta al análisis de la encuesta, dando como resultado el coeficiente de 0.84 para la variable Desempeño de la creatividad, y el coeficiente de 0.88 para la variable Programa de técnicas, lo cual indicaron una alta confiabilidad.

Hernández (1991) considera que la validez es el grado en que un instrumento, realmente mide la variable que pretende medir, la validez se puede comprobar a través de evidencias: Contenido, criterio y de constructo.

Para validar los instrumentos de recolección de datos (Encuesta, entrevista, guía de observación) y la Propuesta de Programa de técnicas creativas, se procedió al criterio de juicio de expertos. Después de que los instrumentos fueron analizados, los expertos señalaron que los ítems de los instrumentos, respondían adecuadamente a los indicadores, por lo tanto, eran aplicables.

1.4.5. Métodos y Procedimientos para la Recolección de datos

✎ Métodos

- a. Método Analítico Sintético:** Método mediante el cual se trata de establecer la unión entre las partes previamente analizadas, posibilitando descubrir la relación de sus características generales.
- b. Método Inductivo:** Se concluirán los aspectos generales de las relaciones interpersonales, partiendo de algunos procedimientos o conceptos específicos que tendrán que ser fijados como aprendizajes significativos en el personal que participará en el estudio.
- c. Método Deductivo:** En algunos casos se partirá de algunas proposiciones generales para llegar a aspectos singulares o específicos.

✂ **Procedimientos**

Los datos primarios fueron recogidos, analizados e interpretados constituyendo el 80% de la base de la investigación. Los datos secundarios que representan el 20% sirvieron para complementar la investigación.

Pasos:

- Solicitar al Director del Instituto Superior Pedagógico Público Arequipa las facilidades para la recolección de datos.
- Solicitar al Coordinador Académico los permisos respectivos.
- Coordinación con los docentes y estudiantes.
- Preparar los instrumentos de acopio de información.
- Aplicación de los instrumentos de acopio de información.
- Formación de la base de datos.
- Análisis de los datos.
- Interpretación de los datos.
- Exposición de los datos.

1.4.6. Análisis Estadísticos de los Datos

- ✚ Seriación : Codificar el instrumento.
- ✚ Codificación: Asignar un código a las categorías de cada ítem.
- ✚ Tabulación : Elaboración de cuadros estadísticos.
- ✚ Graficación : Barras.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema

En cuanto a investigaciones sobre programas de técnicas creativas a nivel de formación docente no se han encontrado referentes significativos, pero si se han encontrado diversas investigaciones relacionadas al tema del desempeño de la creatividad en estudiantes de educación básica regular, en docentes en servicio, entre otros. Entre estas investigaciones tenemos:

ORTEGA, H. (2014). “La Creatividad en la enseñanza del Docente Universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México”. Objetivo general: Identificar cuáles son los conceptos de formación y de creatividad de los docentes de la Universidad Autónoma de Zacatecas y cómo estos conceptos condicionan su enseñanza creativa. Objetivos específicos: Determinar los conceptos de formación y creatividad que tienen los docentes de la Universidad Autónoma de Zacatecas; Determinar si establece una relación entre su formación como docente y la creatividad desde sus concepciones; Identificar si imparte una enseñanza que incluya la creatividad para así contribuir a la formación integral de los estudiantes.

Concluyó:

1. En cuanto a la formación docente, se concluye que esta conceptualización es más amplia en comparación con la anterior. En general, los participantes del estudio valoran este concepto muy alto. Un significativo porcentaje considera que su formación es imprescindible para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes a quienes dirigen las clases, que tal formación comprende la reflexión sobre la propia enseñanza y el aprendizaje formativos, así como, la propia renovación pedagógica orientada al cambio y al mejoramiento didáctico. Así mismo, algunos docentes opinan que, globalmente, esta formación se refleja en lo que planifican: los objetivos, los contenidos,

la metodología, las actividades y la evaluación didáctica, y que es imprescindible, una apertura al conocimiento tanto pedagógico como didáctico.

2. La relación de su formación como docente y la creatividad desde sus concepciones no es significativa, presenta tan sólo un valor de un 41,2%. Aun así, podemos observar que este reducido porcentaje de docentes estima alta la valoración de la creatividad y muy alta la de la formación docente. Así, al aumentar el valor en la conceptualización de la creatividad, se elevará, de igual manera, la valoración en la conceptualización de la formación docente. Esta consideración puede ser el primer paso para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje con base en una reflexión de la propia enseñanza y a la renovación pedagógica constante.
3. A raíz de un significativo porcentaje de participantes del estudio se concluye que pretenden enseñar a sus alumnos a pensar por y sobre sí mismos y a ser conscientes de su entorno. Buscan favorecerles por medio una preparación que no se limite al sólo conocimiento de la materia, les fomentan la madurez personal potenciando su capacidad de reflexión. Procuran preparar a los alumnos en su mejora personal, social y de la humanidad, los incitan a dudar de lo que se les enseña y lo que aprenden y a compartir la responsabilidad del aprendizaje. Igualmente, otorgan un alto valor incluir cuestiones acerca de la finalidad de la enseñanza y su proceso para la formación integral de sus estudiantes.

CHONG, R. (2012). En su Tesis “Aplicación del método didáctico creativo Solución de Problemas para mejorar el aprendizaje de habilidades en los estudiantes de la Carrera Profesional de Contabilidad de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto. Arribó a las siguientes conclusiones:

1. El Método Didáctico Creativo Solución de Problemas, se basa en las Teorías: Enfoque epistemológico del constructivismo como paradigma en nuestro sistema educativo, Socio-cultural de Lev Vigotsky; Cognitiva de Bruner; y de la Libertad y creatividad de Carl Roger.
2. La aplicación del Método Didáctico Creativo Solución de Problemas, mejora significativamente en el Aprendizaje de habilidades a nivel de Comprensión de la Información, Indagación y Experimentación de los estudiantes del V Ciclo de la Carrera Profesional de Contabilidad, mostrados a través de los promedios obtenidos en el Post

Test del grupo experimental ($X = 15.73$) que es mayor del Post Test del grupo control ($X = 8.06$) en la asignatura de Tributación I de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNSM-T, obteniendo t-calculada (2,24) mayor t- tabulado (1.699), siendo $\alpha = 0,05$.

3. El Método Didáctico Creativo Solución de Problemas, mejora significativamente el aprendizaje de habilidades a nivel de: Comprensión de la Información, descripción de conceptos básicos de los estudiantes del grupo experimental, mostrados a través de los promedios obtenidos en el Pre Test ($X = 7,33$) y Post Test ($X = 12,33$) en la Asignatura de Tributación I de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNSM-T.

RUBIN, Y. (2012). En su tesis “Programa didáctico orientado al fortalecimiento de la creatividad en las docentes del Centro de Educación Inicial “Rafael Vidal Guía”, Valle de la Pascua, Estado Guárico, Caracas, Venezuela” llega a las siguientes conclusiones:

1. El dominio de estrategias didácticas es una garantía para que los docentes promuevan con efectividad la creatividad, cuyas estrategias pedagógicas cuando son motivadoras fortalecen el interés por el abordaje de las competencias que les corresponde desarrollar a los niños y niñas.
2. Los niños y niñas carentes de motivación están en situación de desventaja con relación a aquellos que asumen sus desempeños estudiantiles estimulados por resolver el compromiso que les asignen las maestras, de allí que la didáctica cumple una labor de inducción muy significativa.
3. El juego como estrategia didáctica es un método muy eficaz para que los niños desarrollen sus actividades cotidianas y a raíz de ello puedan obtener un aprendizaje significativo, ya que es uno de los medios de comunicación más avanzados y de soporte para el aprendizaje, en conjunto con el docente; pues los dos van a la par y esto hace que cada niño o niña tenga mayor concentración en sus actividades.
4. El clima motivacional que las docentes de educación inicial crean en el aula se traduce en la representación que los niños y niñas se hacen respecto a qué es lo que deben hacer y qué es lo que espera de ellos la maestra.

5. Un programa didáctico dirigido a la creatividad de las docentes para hacer más dinámico y productivo su desempeño pedagógico en el Preescolar “Rafael Vidal Guía” se constituye en una herramienta viable de aplicación que tendría también impacto favorable en la creatividad de los niños y niñas de esa institución.

2.2. BASE TEÓRICA

2.2.1. Teoría del pensamiento lateral de Edward de Bono

Edward de Bono, es un psicólogo maltés famoso por acuñar el término pensamiento lateral. Entre los aportes dados por este personaje tenemos que él consideraba que las redes nerviosas del cerebro humano podían funcionar como un sistema de información auto-organizado, afirmaba que la creatividad era indispensable para desarrollar el pensamiento matemático, la inhibición debería de desaparecer para sacar el lado creativo de la persona. Para desarrollar una auténtica creatividad se debe seguir unos pasos o técnicas a esto lo denomina como creatividad seria.

La necesidad teórica de la creatividad

La lógica de la creatividad explica el diseño de las técnicas creativas, muestra como los recursos aparentemente ilógicos tiene una lógica dentro los razonamientos de los sistemas de construcción de pautas. La falta de comprensión de esta lógica ocasiona que las técnicas sean vistas como simples trucos o una serie de instrucciones.

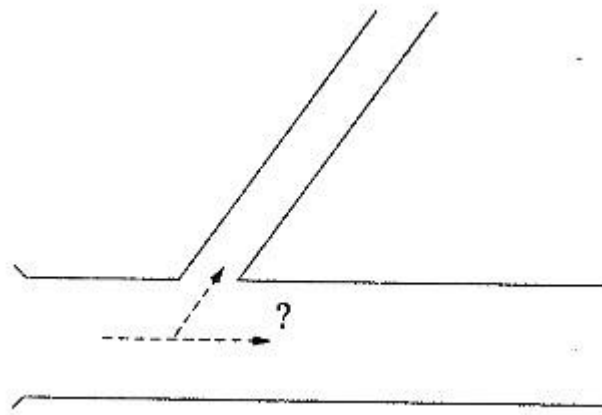
Existen dos tipos generales de información: sistema activo y sistema pasivo. En el sistema pasivo la actividad proviene de un organizador externo que ordena la información y la hace circular, mientras que un sistema activo la información y la superficie son activas, es decir, se organiza sin la ayuda de un organizador externo, por ello son conocidas como sistemas auto-organizados.

El sistema nervioso permite que la información se organice en pautas, esto se produce cuando la nueva información que ingresa establece una secuencia de actividad, con el transcurrir del tiempo esto se convierte en caminos o pautas que nos permitirán reconocer las cosas en función de nuestras experiencias previas. Una nueva experiencia es canalizada

directamente a una pauta existente, evitándose que el cerebro tenga una labor de iniciar nuevamente la creación de la pauta, como pasaría con un ordenador que tendría que iniciar la labor cada vez que haya una experiencia novedosa. La percepción en este proceso es muy útil, pues reconocemos la mayoría de situaciones a las que nos enfrentamos, la percepción es el proceso que consiste en establecer y utilizar estas pautas.

Si el cerebro se detendría frente a una pauta lateral cada vez que se encontrase frente a una nueva situación, el proceso sería lento, por nuestro propio sistema esto se elimina ya que la organización de los nervios hace que el camino principal elimine a otros caminos.

Figura 1: Camino principal y pauta lateral



Fuente: De Bono (1994). Pensamiento Creativo (P.41)

De Bono (1994) “Si entráramos al camino lateral, desde otro punto de vista, podríamos seguirlo hacia atrás hasta llegar al punto de partida. Llegamos a la clásica asimetría (falta de simetría), de las pautas. Este fenómeno de asimetría origina el buen humor y la creatividad”. (P. 40)

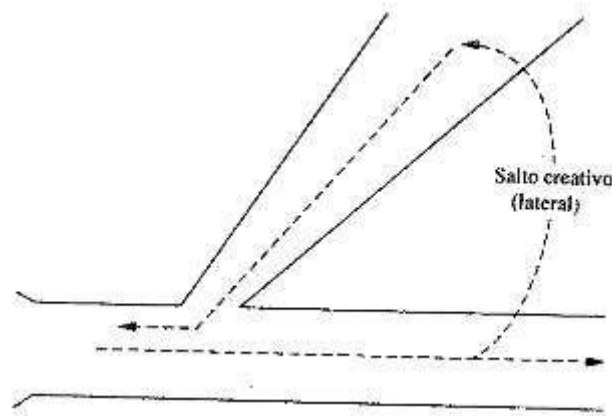
El modelo para la creatividad

De Bono (1994) “El modelo de la pauta asimétrica del humor es también el modelo para la creatividad. La secuencia temporal de nuestra experiencia ha establecido el camino de ruta de la percepción. Todo lo vemos de cierto modo. Esperamos que todo se haga de cierta manera, y si nos arreglamos para cruzar desde el camino principal al camino lateral, entonces

podemos retroceder hasta el punto de partida y conseguir nuestra “intuición creativa o nuestra nueva idea”. (p. 43)

Para pasar del camino principal al camino lateral se puede utilizar ciertas técnicas entre ellas la de provocación que permitirán aumentar nuestras posibilidades para salir del camino principal para pasar al camino lateral, que es entendido como movimientos hacia los lados cruzando las pautas, siendo esto es la base principal del denominado “pensamiento lateral”.

Figura 2: Salto creativo



Fuente: De Bono (1994). Pensamiento Creativo (p.44)

La trampa de la secuencia temporal

La información que ingresa a nuestro sistema de almacenamiento de información es constante en el tiempo, esto indica que no se produce en un solo momento sino en diversos tiempos. Esta información que ingresa de a pocos, permite reformular estructuras para crear otras nuevas estructuras utilizando la información ingresada, para avanzar en este proceso de reestructuración es imprescindible la creatividad; este proceso constituye una definición de lo que es creatividad.

La reestructuración en estructuras pasivas es posible, pero en nuestra vida diaria existen estructuras que se resisten a ser reestructuradas tales como percepciones básicas, conceptos, palabras entre otros; que ya formaron pautas bien arraigadas.

Si no somos capaces de integrar la información nueva a la información ya existente, no estaríamos utilizando plenamente la información nueva y sólo nos estaríamos limitando a almacenar dicha información, esto se produce cuando no somos creativos.

Ideas erróneas acerca de la creatividad

La creatividad es un talento natural y no puede ser aprendida. Existe el talento natural del ser humano a ser creativos, pero este se acrecienta con programas de entrenamiento, tal y como sucede con las diferentes áreas de actuación del ser humano como el atletismo, el fútbol, entre otros.

La creatividad proviene de los rebeldes. Antiguamente se creía que los inteligentes estaban ocupados siguiendo reglas, eran conformistas con lo que la sociedad les imponía, mientras que los rebeldes eran los que constantemente desafiaban a la autoridad, a las normas impuestas por la sociedad, y este descontento hacía que fueran más creativos. En la actualidad se observa, en la práctica diaria, que los rebeldes se muestran reacios a acatar normas, secuencias, lo que hace que no quieran involucrarse en el juego de la creatividad, mientras que los llamados conformistas como les gusta acatar reglas están dispuestos a participar del juego de la creatividad.

Hemisferio derecho y hemisferio izquierdo. Estudios realizados a través de la Tomografía de Emisión Positiva, han determinado que cuando se produce un pensamiento creativo, los dos hemisferios trabajan simultáneamente.

El arte, los artistas y la creatividad. La creatividad no es exclusividad del arte. No existe una correlación probada de que un artista sea necesariamente un buen maestro de creatividad.

La liberación. La liberación ayuda a aflorar la creatividad, pero no es lo único, para estar en un nivel normal de la creatividad se debe eliminar la inhibición.

La intuición. La intuición es entendida como una visión súbita de realizar algo de manera diferente. La intuición, en algunas ocasiones, puede aportar nuevas ideas sin haber

realizado ninguna técnica creativa, pero no siempre se debe esperar que la creatividad se desarrolle por pura intuición.

La necesidad de “locura”. Las nuevas ideas son muchas veces consideradas como ideas locas y de allí que algunos sostienen que para que exista creatividad se necesita de la “locura”, pero esto no es cierto existen diferentes técnicas estructuradas que permiten generar nuevas ideas creativas.

La creatividad de saltos grandes y de saltos pequeños. La creatividad de saltos grandes implica, por ejemplo, cambio de paradigmas, descubrimiento de algo espectacular; mientras que la creatividad de saltos pequeños implica, por ejemplo, que la creatividad sea considerada como un elemento primordial en el pensamiento de los integrantes de una organización. Ambas formas son necesarias y es una cuestión de equilibrio.

Pensamiento creativo individual o de grupo. El pensamiento creativo puede desarrollarse en forma individual con diversas técnicas como la provocación, no siendo imprescindible la participación en grupo.

Inteligencia y creatividad. No existe una relación estrecha entre inteligencia y creatividad, sino que depende de los hábitos, formación y expectativas de cada persona.

El pensamiento lateral

Según el Oxford English Dictionary, citado por De Bono, pensamiento lateral es “Tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”.

Según De Bono (1970) “Los métodos pueden parecer “ilógicos” en comparación con la lógica formal, pero fueron elaborados según la lógica de los sistemas constructores de pautas donde, por ejemplo, la provocación es una necesidad”. (p. 96).

De Bono (1970) señala que “Las técnicas creativas sistemáticas del pensamiento lateral pueden usarse formal y deliberadamente como generadoras de nuevas ideas (...) Los instrumentos o herramientas de trabajo surgieron de una reflexión sobre la lógica de la

percepción, que equivale a la lógica de un sistema que establece pautas y después las utiliza. El aspecto práctico más importante de esta cuestión es que tales técnicas/instrumentos pueden aprenderse y usarse. O sea, es posible desarrollar la capacidad de pensar críticamente”. (p. 93)

Tabla 1: Diferencias entre el Pensamiento Vertical y el Pensamiento Lateral

PENSAMIENTO VERTICAL	PENSAMIENTO LATERAL
Es selectivo	Es creador.
Se mueve sólo si hay una dirección en que moverse.	Se mueve para crear una dirección.
Es analítico.	Es provocativo.
Se basa en la secuencia de las ideas.	Puede efectuar saltos.
Cada paso ha de ser correcto.	Importa que la conclusión sea correcta.
Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales.	No se rechaza ningún camino.
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema.	Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema.
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas.	Las categorías, clasificaciones y etiquetas no son fijas.
Sigue los caminos más evidentes.	Sigue los caminos menos evidentes.
Es un proceso finito.	Es un proceso probabilístico.

Fuente: Elaboración propia basado en DE BONO Pensamiento Lateral Manual de Creatividad. (P 29)

El pensamiento lateral: Su naturaleza fundamental

De Bono (1970) considera como fundamento del pensamiento lateral los siguientes aspectos:

- El pensamiento lateral tiene como objetivo el cambio de modelos (un modelo es la disposición u ordenación de la información en la mente).
- En un sistema de memoria optimizante, una ordenación permanente de la información es siempre inferior a la mejor ordenación posible.
- El pensamiento lateral es a la vez una actitud mental y un método para usar información.
- El pensamiento lateral prescinde de toda forma de enjuiciamiento o de valoración.

- El pensamiento lateral se basa en las características del mecanismo de manipulación de la información de la mente.
- La función del pensamiento lateral es la reestructuración de los modelos de conceptos y la creación de otros nuevos.

Técnicas creativas planteadas por Edward De Bono:

□ **Seis sombreros para pensar**

Es una técnica creativa creada por Edward De Bono que consiste en analizar un problema desde diferentes puntos de vista, para ello se utiliza simbólicamente seis sombreros de distintos colores: azul, blanco, rojo, amarillo, verde y negro. Cada color representa una forma de pensar distinta.

Cada sombrero representa una dirección del pensamiento:

Sombrero blanco: El blanco representa la neutralidad, la parte objetiva de un problema, por lo tanto, se considera la información necesaria, datos, cifras, que permitan resolver el problema.

Sombrero rojo: El rojo está asociado al aspecto emocional de las personas, a las intuiciones. Quien utiliza este sombrero dará su punto de vista desde el lado emocional y no tendrá la obligación de justificar el porqué de sus pensamientos.

Sombrero negro: El negro nos sugiere la parte negativa de un asunto, de tener cautela, del juicio crítico; nos presenta las razones por las que una situación no es posible ni conveniente de realizar.

Sombrero amarillo: El amarillo representa el optimismo, la alegría, el aspecto positivo. Con este sombrero se explica las razones por las cuales algo se puede llevar a cabo y los beneficios que pueda traer.

Sombrero verde: El verde representa crecimiento, abundancia; por lo cual, quien utilice este sombrero dará a conocer ideas novedosas, está relacionado al aspecto creativo.

Sombrero azul: El azul representa la frialdad. Se encarga del control y la organización del proceso del pensamiento. Organiza a las otras formas de pensar, da tareas a realizar, elabora las preguntas, conduce la reunión, sintetiza las ideas, elabora conclusiones.

De Bono señala que escogió colores en vez de nombres raros, debido a que de esta forma sería mucho más fácil para las personas asociar los colores con las formas de pensar de los sombreros.

En reuniones de cualquier índole se puede apreciar que el juicio crítico es el que más adeptos tiene, creando largas, tediosas e improductivas reuniones. Al utilizar los seis sombreros para pensar se quiere romper ese ciclo y hacer más dinámicas las reuniones, pues al asignar una dirección del pensamiento a un grupo, se les pedirá que se enfoquen en el trabajo asignado, haciendo que las reuniones sean productivas y con mayor rapidez.

Al analizar un problema se puede hacer que todos los participantes simbólicamente se coloquen el sombrero según el tipo de pensamiento que lo analizará y vayan alternando o se puede dividir en seis grupos que analizarán el problema de acuerdo al color asignado.

□ **Abanico de conceptos:**

Es una técnica creativa gráfica, planteada por Edward de Bono, la cual permite encontrar alternativas posibles de ejecutar frente a un problema planteado. Esta técnica se basa en generar conceptos, parte de un objetivo a alcanzar, para el cual se plantean conceptos muy amplios que se denominan direcciones, estas a su vez generan conceptos que desembocarán finalmente en ideas.

Los conceptos son representaciones mentales de un objeto, hecho cualidad, etc. Constituyen la unidad más básica del conocimiento humano, son puntos fijos que permiten la generación de alternativas.

En este mundo globalizado las personas se han acostumbrado ir directo a la acción y se les hace muy complicado teorizar, conceptualizar, por ello al aplicar por primera vez esta técnica puede resultar un poco complicada, pero con la práctica es una técnica que permite

desarrollar nuestra creatividad en especial el rasgo denominado fluidez verbal pues se conceptualizará cada vez de forma más rápida y óptima.

La técnica abanico de conceptos, según De Bono (1994) consta de tres niveles: Direcciones, conceptos e ideas (P. 199).

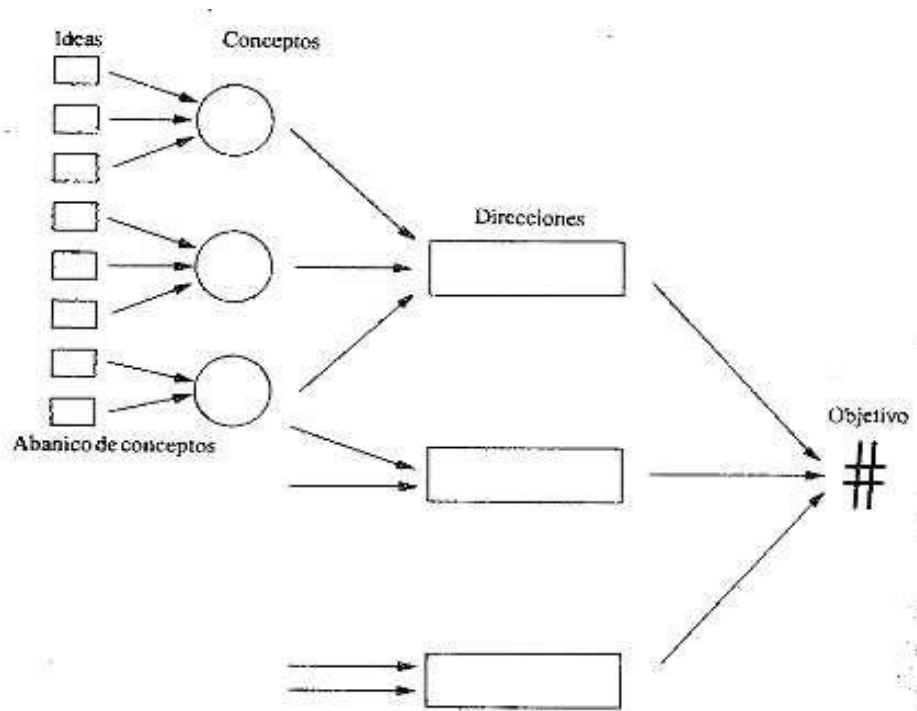
Direcciones: Conceptos o enfoques muy amplios. El más amplio que uno pueda concebir se convierte en la dirección.

Conceptos: Métodos generales para hacer algo.

Ideas: Maneras concretas y específicas de poner en práctica un concepto.

Para realizar un abanico de conceptos se debe partir de un objetivo o problema, el cual se escribirá hacia el lado derecho, luego se identificará las direcciones, conceptos e ideas, los cuales se escribirán retrocediendo hacia el lado izquierdo, tal como lo muestra la figura.

Figura 3: Esquema de la técnica Abanico de Conceptos



Fuente: De Bono (1994). Pensamiento Creativo (P.198)

Para retroceder en el esquema es conveniente formularse las siguientes preguntas ¿cómo llego a ese punto?, ¿y por qué ese hecho sería conveniente?, ¿cómo influiría?, ¿qué conseguiríamos? ¿cómo se puede realizar?

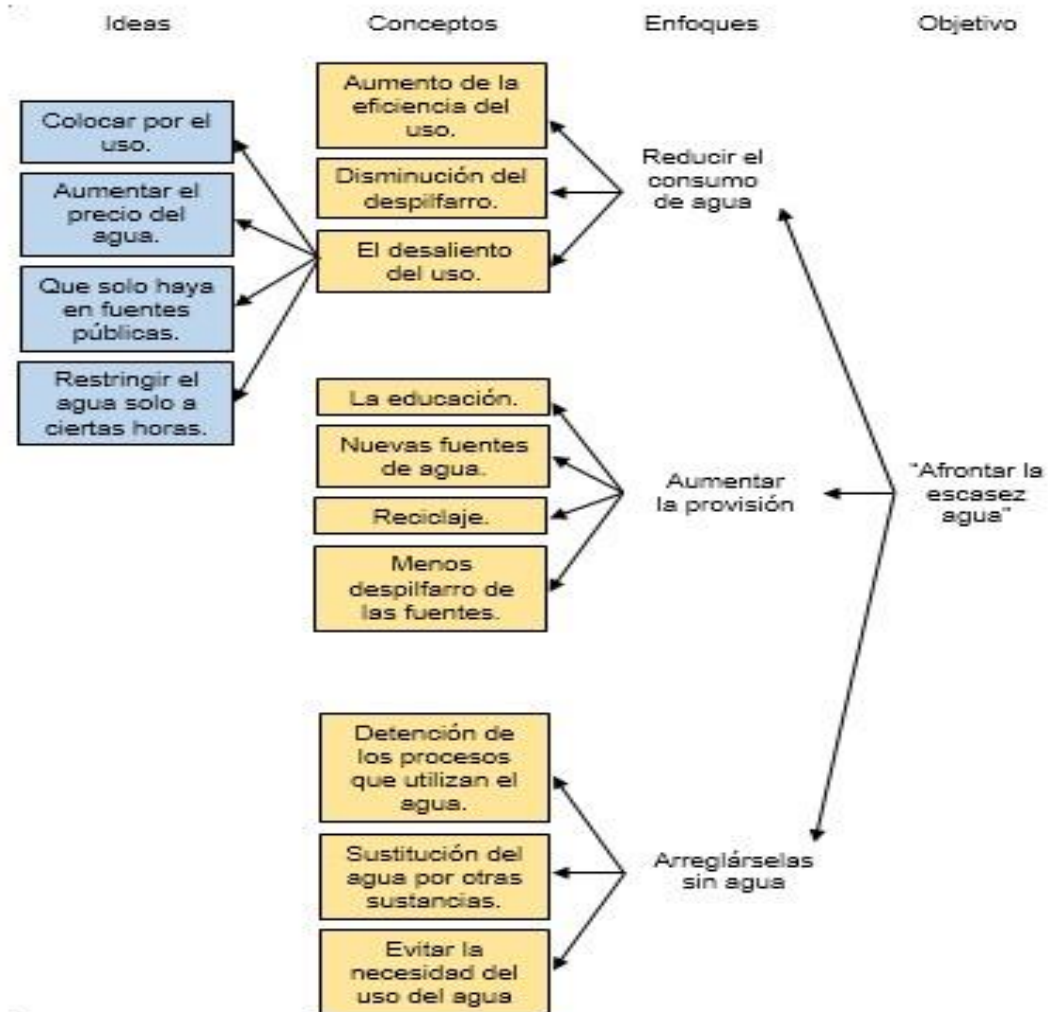
Al realizar el abanico de conceptos puede ser que una respuesta esté en más de un nivel, esto no debe de encasillar el trabajo, sino que sirve para seguir explorando desde otros puntos de vista.

Al realizar el concepto se debe tener en cuenta que no sea muy específico ni tampoco muy general por ejemplo el concepto de silla, siendo muy específico “mueble que sirve para sentarse durante el desayuno, almuerzo y cena”, siendo muy general “satisfacer la necesidad de la persona de acomodarse en un lugar”. Se debe buscar un término medio en la conceptualización.

El trabajar con conceptos permitirá contar con diferentes alternativas que anteriormente no se habían pensado, permite además reforzar aquellas que ya se practicaban eliminando sus debilidades y potenciando sus fortalezas.

De Bono plantea un ejercicio práctico de esta técnica, siendo el objetivo “Afrontar la escasez de agua”.

Figura 4: Ejemplo de la Técnica “Abanico de Conceptos”



Fuente: Ejemplo planteado por De Bono (1994) sobre la utilización de la técnica Abanico de Conceptos.

Elaboración: Propia.

□ Técnica del PO

Es una técnica creativa propuesta por Edward De Bono que consiste en utilizar la provocación de forma deliberada, la cual crea inestabilidad en el pensamiento del oyente para luego crear una nueva estabilidad. El objetivo de la provocación es desviarnos del camino habitual del pensamiento hacia un pensamiento lateral.

La palabra PO fue propuesta por De Bono, como una forma de describir un enunciado no razonable, que indique una provocación deliberadamente contradictoria. Se puede

entender que PO significa Provoking Operation (operación provocadora), Provocation Operation (operación de provocación).

Existen métodos que permiten desarrollar la provocación deliberada entre ellos tenemos:

Método de la Huida. Se desarrolla en dos pasos. El primer paso consiste en elegir algo que se “dé por sentado”, es decir algo que no necesite de justificación, luego que se elige se debe plantear formalmente, ejemplo en el parque hay juegos para niños. El segundo paso consiste en “huir” de lo que se había afirmado, es decir, negar, anular, eliminar; ejemplo Po, En el parque no hay juegos para niños. El tercer paso consiste en el movimiento, imaginarnos la situación provocada. En el parque no hay juegos para niños, los juegos se han diseñado para personas adultas, para poder ingresar a cada juego se necesita mostrar un documento que acredite ello, los juegos serían de los más tradicionales hasta aquellos más modernos.

De Bono (1994) plantea otros ejemplos: “Damos por sentado que los restaurantes tienen comida. Po, los restaurantes no tienen comida. (...) Imaginamos un elegante restaurante, lleno de gente, donde no hay comida. La próxima vez que esas personas vayan al restaurante, llevarán bocadillos. A partir de allí surge la idea de que un restaurante puede ser un lugar elegante para celebrar pic-nics bajo techo. Uno invita a sus amigos, todos llevan su comida y se paga por el servicio. (...) Así, del mismo modo que podemos invitar a un grupo de amigos a un pic-nic a orillas de un río, podemos invitarles al pic-nic en un agradable local, bajo techo (p. 243).

Este método sirve para analizar procedimientos, sistemas que han sido establecidos a lo largo del tiempo y que han logrado estabilidad.

Método del Puente. Existen cuatro maneras de crear provocaciones tipo “puente”:

Inversión: Consiste en observar de la dirección normal de algo y luego cambiar la dirección al sentido opuesto. De Bono (1994) plantea el siguiente ejemplo “Tengo zumo de naranja para el desayuno. Po, el zumo de naranja me tiene a mí para el desayuno. Visualicemos un enorme vaso de zumo de naranja e imaginemos que caigo dentro de él. Salgo oliendo a zumo de naranja. Esto induce a la idea de un accesorio para la ducha del

baño donde se podría colocar un perfume, de modo que quien se bañe pueda elegir su perfume favorito”. (p. 248)

Exageración: Se relaciona directamente con las mediciones y las dimensiones: número, volumen, frecuencia, temperatura, etc. Exagerar las mediciones sobre algo requiere que se haga de forma ascendente o descendente, la exageración provoca inestabilidad en el pensamiento que se resuelve proponiendo nuevas ideas. Ejemplo planteado por De Bono (1994) “Po, La policía tienen seis ojos. A partir de esta simple exageración se elaboró la sugerencia que las personas podrían actuar como ojos y oídos de la policía (...) posteriormente el concepto ha sido ampliamente utilizado como vigilancia de los vecinos”. (p. 250)

Distorsión: Consiste en cambiar la secuencia normal de los hechos para obtener nuevas situaciones provocadoras. Ejemplo Po, Los estudiantes formulan preguntas para dar su evaluación. En una situación normal el docente es quien formula las preguntas para las evaluaciones de sus estudiantes, con la distorsión los estudiantes serían los que formularían el examen.

Expresión de anhelos: Consiste en manifestar los anhelos que uno tiene por más irrealizable que pudiera parecer, con esto se apela a la imaginación a la fantasía, para desde ese punto provocar alternativas que no sean convencionales.

2.2.2. Teoría de la Aproximación Pragmática de Alex Osborn

Alex Osborn, nació el 24 de mayo de 1888 en Estados Unidos, se graduó en el Hamilton College, trabajó en diversos campos como la estadística, publicista, vendedor, entre otros. Formó parte de la Agencia de publicidad E.P. Remington, donde a partir de la práctica cotidiana realizó importantes contribuciones al pensamiento creativo.

En 1919 Alex Osborn junto a Bruce Barton y Roy Durstine fundaron la agencia de publicidad BDO, cuyas letras representan a las iniciales de los apellidos de los socios fundadores, en 1928 deciden unirse con la agencia de Batten, convirtiéndose en agencia de publicidad BBDO. En la actualidad esta agencia es una de las más reconocidas a nivel mundial, tiene carácter de transnacional.

Como muchas empresas tuvo periodos de crisis, la más grande en 1938, en la cual perdió a muchos colaboradores claves, con el grupo que se quedó tuvo que tomar medidas importantes que le permitiesen salvar de la ruina a la agencia, por ello empleo su técnica Brainstorming conocida también como tormenta o lluvia de ideas. Osborn desarrolló en la práctica el pensamiento creativo de sus colaboradores y es desde allí donde va a fundamentar sus principales ideas respecto al pensamiento creativo.

Para Osborn (1953) “El pensamiento creativo es la aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”. (p. 37)

En 1960 Alex Osborn dividió el proceso creativo en las siguientes fases: Fase de orientación, fase de preparación, análisis, incubación, síntesis, evaluación.

En la fase de preparación es donde se organiza el material específico a utilizar. En la fase de análisis es donde se desarrolla la Tormenta de ideas.

Técnicas Creativas Propuestas por Osborn

□ **Brainstorming o Tormenta de Ideas.**

Es una técnica creativa que fue ideada por Alex Osborn en el año 1941 con la finalidad de salvar a su empresa de la ruina, dando excelentes resultados. Esta técnica grupal tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles sobre un tema planteado. Osborn aprendió en la práctica que las personas daban mayor cantidad de ideas cuando desaparecía la inhibición.

Para que esta técnica resulte efectiva se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Realizar algunos juegos previos para relajar a los participantes y generar un ambiente más propicio para que fluyan las ideas.
- Designar a un moderador, quien deberá conducir la técnica.
- Se establecen reglas como: está prohibido cualquier tipo de crítica cuando se están generando las ideas, todas las ideas son bienvenidas, no existen ideas erróneas.

- Las ideas que van surgiendo se anota en la pizarra o panel.
- Al culminar esta etapa se analizan las ideas y luego se escoge aquella que brinde una solución al problema planteado.

Para Osborn (1953) “La persona que es capaz de producir un gran número de ideas por unidad de tiempo, tiene a su alcance una probabilidad mucho mayor de lograr un número de ideas importantes” (p. 291).

Esta técnica al realizarse grupalmente facilita que fluyan las ideas, debido a la asociatividad ya que una persona al emitir una idea propicia a que genere otra idea e inclusive sirve para generar ideas en otras personas y de esta manera se obtiene gran cantidad de ideas en un corto tiempo, esta gran cantidad de ideas genera calidad pues existirá mayores opciones para analizar e inclusive las ideas menos pensadas pueden ser realizables aplicando la creatividad.

□ **Arte de Preguntar**

Es una técnica creativa planteada por Alex Osborn, quien consideraba que “la pregunta es la más creativa de las conductas humanas”. Ante un problema presentado, es conveniente analizarlo desde distintos puntos de vista y para ello es muy importante el saber plantear preguntas.

Esta técnica se basa en realizar una serie de preguntas en la etapa de exploración del problema, las cuales permitirán tener una perspectiva más amplia lo cual facilita el proceso para la resolución del problema presentado.

La técnica arte de preguntar consta de tres pasos:

- Planteamiento del problema, en la cual se identificará el problema, cuáles son los elementos o partes a analizar mediante las preguntas.
- Formular interrogantes, entre las preguntas que Osborn sugería tenemos:
¿Qué ...?, ¿Cómo ...?, ¿Cuándo...?, ¿Con quiénes ...?, ¿De qué forma ...?,
¿Para qué ...?, ¿Por qué...?, ¿Cuánto ...?, ¿Con qué...?, ¿Acerca de qué...?,
¿Hacia dónde...?, ¿De quién...?, ¿En qué medida ...?, ¿A qué distancia ...?,

¿Por qué es importante ...?, ¿Habría otra forma...?, ¿... más...?, ¿... menos ...?,
¿De dónde ...?, ¿Cuáles ...?

- Dar respuesta, consiste en responder cada una de las preguntas planteadas, esto servirá para tener mayores elementos de juicio y resolver de forma adecuada el problema.

□ **Scamper**

Es una técnica creativa grupal cuyo objetivo es la resolución de problemas a través de una serie de preguntas guiadas por una forma mnemotécnica.

Figura 5: Mnemotecnica de Scamper

Substitute (Sustituir)
Combine (Combinar)
Adapt (Adaptar)
Modify (Modificar)
Put to other uses (Poner otros usos)
Eliminate (Eliminar o minimizar)
Rearrange (Reordenar o invertir)

Fuente: Elaboración Propia

Los verbos iniciales de esta mnemotecnica guían para la formulación de preguntas, que servirán para explorar dimensiones que de forma cotidiana no surgen a la vista.

Esta técnica es útil para analizar problemas, mejorar productos, sistemas, ya que lo novedoso no siempre tiene que ser creado, sino que se puede modificar lo ya existente. Los puntos para reflexionar son:

- Sustituir: cosas, elementos, lugares, procedimientos, procesos, ideas, personas.
- Combinar: conceptos, ideas, tamaños, colores, emociones.
- Adaptar: Ideas de otros contextos, tiempos, personas.
- Modificar: Tamaño, añadir algo a una idea o producto.
- Poner otros usos: Dar usos no cotidianos.
- Eliminar o minimizar: Sustraer conceptos, partes.

- Reordenar o invertir: Cambiarlos de lugar, asignar otros roles, invertir elementos.

Mediante un ejemplo se explicará el proceso de esta técnica:

Identificación del problema: La mayoría de sesiones de aprendizaje se desarrollan en el aula.

Planteamiento de preguntas:

Sustituir:

¿Y si las sesiones fuesen en el parque?

¿Se podría utilizar el patio para hacer sesiones?

¿Y si realizamos las sesiones en un mercado?

Combinar:

¿Podríamos combinar una parte de la sesión en aula y la otra parte en otro lugar?

¿Cómo combinamos diversión y aula?

Adaptar:

¿Cómo son las aulas en Finlandia?

¿Cómo nos imaginamos las aulas del siglo XXX?

Modificar:

¿Y si el aula lo modificamos y lo convertimos en un paisaje natural?

Poner otros usos:

¿Qué otros usos podríamos dar al aula?

¿Si el aula serviría como vivero?

¿Si el aula se convirtiera en una tienda comercial?

Eliminar o minimizar:

¿Qué pasaría si eliminamos las aulas?

¿Qué pasaría si eliminamos las sesiones?

¿Se puede minimizar el tiempo que pasan los estudiantes en el aula?

Reordenar o invertir:

¿Cómo son las aulas que les gustaría tener a los estudiantes?

¿Qué pasaría si primero hacemos las sesiones y luego entramos al aula?

Resolución de preguntas. En esta fase corresponde resolver las preguntas, para ello se debe utilizar la imaginación, la creatividad.

Análisis y resolución del problema. En esta fase se ordenan las ideas, las cuales se pueden fusionar, filtrar, se analizan su posible aplicación y después se selecciona la más adecuada.

2.2.3. Teoría Factorial de Joy Paul Guilford

Nació el 7 de marzo de 1897 en Nebraska, Estados Unidos y falleció el 26 de noviembre de 1987 en Los Ángeles, Estados Unidos, a la edad de 90 años. Estudió en la Universidad de Nebraska Lincoln. Fue un psicólogo reconocido por sus estudios sobre inteligencia, personalidad y aptitudes cognitivas, planteó el modelo de Estructura de la Inteligencia; dicho modelo permite realizar un análisis factorial a través de tres dimensiones: Contenidos, productos y operaciones.

Es considerado como uno de los precursores en la investigación de la creatividad y sus trabajos han servido como fuente bibliográfica primordial para posteriores investigaciones en este campo.

En 1879 Wilhelm Wundt creó el primer laboratorio de Psicología experimental en la Universidad de Leipzig, es a partir de ello, que recién se inicia el estudio de la psicología con el método científico experimental. Los primeros estudios con este método fueron netamente psicofisiológicos, siendo los principales temas la sensación y percepción. A inicios del siglo XX los psicólogos estaban dedicados a investigar diversos temas como pensamiento, memoria, evolución psíquica, conducta, aprendizaje; pero casi nada referidos a la creatividad.

Guilford critica a la excesiva importancia que le dieron al estudio del aprendizaje desde una corriente conductista, dejando de lado eso que los teóricos llamaban intuición.

La creatividad era antes concebida dentro del término de genio, relacionándolo además con el Coeficiente intelectual de la persona, es así que se esperaba que los actos creativos se presentarían en personas con coeficiente intelectual alto y no en las de coeficiente bajo.

Guilford formó parte de un equipo encargado de seleccionar personal para la aviación norteamericana, esto durante la Segunda Guerra Mundial. Durante esta selección realizó estudios sobre aspectos de la inteligencia como razonamiento, memoria, habilidades mecánicas, entre otros.

En 1950 Guilford brindó una conferencia ante la Asociación Americana de Psicología en la cual hizo un llamado a la importancia de investigar sobre el tema de la creatividad, pues hasta ese momento se contaba con muy pocos trabajos sobre dicho tema entre los que resaltaban los realizados por Henry Poincaré, en 1908 y Graham Wallas en 1926.

Guilford encabezó un equipo de investigación en la Universidad de California del Sur, los cuales diseñaron baterías de tests para estudiar dos relaciones. La primera, era para establecer la relación existente entre inteligencia y creatividad. La segunda, para establecer la relación entre rasgos de personalidad y creatividad.

Propuso un modelo de estructura del intelecto que permite un análisis factorial, siendo sus dimensiones: las operaciones del pensamiento, los contenidos sobre los que se realizan las operaciones y los productos.

La interpretación factorial que Guilford propone, citado por Romo (1995), “concibe la personalidad como una hiperesfera de n dimensiones. En este modelo conceptual geométrico, cada dimensión o variable constituye un concepto de referencia para explicar una realidad psicológica determinada, como puede ser la ejecución de un test de inteligencia”. (p. 177)

Modelo de Rasgos

Guilford para el estudio de este tema establece dos presupuestos básicos: método diferencial y análisis factorial.

El talento creador se presenta en las personas en diferentes grados, la creatividad no está asociada directamente con la inteligencia, sino que depende de una serie de rasgos para explicar las variedades conductuales. Un rasgo es una forma de comportamiento distinguible y relativamente perdurable en la cual un individuo difiere de otro.

Romo (1995) analiza la teoría de Guilford “El análisis factorial es la técnica más apropiada para definir operativamente los rasgos. Cuando existe la sospecha de variaciones concomitantes en la ejecución se investigan las correlaciones bajo condiciones de control experimental. Haciendo modificaciones cuantitativas y cualitativas vamos definiendo los factores de una forma cada vez más precisa. La técnica empleada por Guilford consistía en establecer hipótesis sobre características relevantes al pensamiento creador definidas en forma de rasgos que luego se trataba de identificar en las casillas de su modelo del intelecto”. (p. 177)

En 1950 Guilford planteó los siguientes rasgos de la creatividad:

Fluidez. Capacidad para generar numerosas ideas, razonamientos frente a un problema planteado. En sus posteriores estudios Guilford va a establecer cuatro tipos de fluidez: asociativa, verbal, ideativa y de expresión.

Flexibilidad. Capacidad de pasar fácilmente de una idea a otra con rapidez.

Originalidad. En el momento planteado se plantea de dos formas diferentes, una en función de la infrecuencia estadística de respuestas que cumplen unas condiciones específicas y otra por el hallazgo de asociaciones remotas en los test verbales asociativos. Posteriormente se define como la capacidad de la persona de generar ideas novedosas, únicas.

Elaboración. Es la capacidad para organizar, sistematizar una idea y ponerla en práctica.

En 1956 Guilford publica en el *Psychological Bulletin* el trabajo titulado «The Structure of Intellect» donde representa gráficamente su modelo a través de un cubo.

“En cuanto a su análisis morfológico, a través de este cubo podemos apreciar la clasificación de las aptitudes en tres formas distintas: Contenidos, productos, operaciones. Cada una de las aptitudes posee ciertas categorías que se interceptan con las categorías de las otras dos aptitudes. Esta intersección da como resultado una serie de aptitudes paralelas según Guilford, cada aptitud intelectual primaria representa una forma de intersección de cierta clase de operación aplicada a cierta clase de material dando lugar a cierta clase de producto”. (Romo 1995 P. 181) Dos operaciones contempladas dentro de este modelo y que cobran importancia en el aspecto de la creatividad son: la producción divergente y los productos transformacionales.

La producción divergente es la generación de alternativas lógicas a partir de una situación presentada, cuya importancia se halla en la variedad, cantidad y relevancia de la producción a partir de la misma fuente.

Los productos transformacionales son los cambios en diversos aspectos en la información existente.

El asunto de las correlaciones entre los factores presentados por el equipo de Guilford ha sido cuestionado en diversas oportunidades. Los estudios correlacionales entre los factores que se han realizado permiten hacer algunas generalizaciones: las correlaciones más bajas se dan cuando los factores difieren con respecto al contenido siendo la operación y el producto los mismos; cuando lo que los distingue es la operación, es posible encontrar cierta correlación entre los factores y, finalmente, la oblicuidad es bastante clara en factores que difieren con respecto al producto, siendo la operación y el contenido idénticos. Tanto es así, que en muchas ocasiones el mismo test se utiliza para evaluar diferentes factores del tipo reseñado.

Los estudios realizados señalan que se necesitan capacidades distintas al procesar las cuatro clases de contenidos inclusive si las operaciones que se realicen sean las mismas.

Existe cierta independencia entre los factores, pero en diversas oportunidades, los factores actúan interconectados, tal como lo dice Guilford.

“Conceptualmente, las capacidades están separadas y son paralelas. Pero en las actuaciones cotidianas del individuo, en sus tareas y en sus ocupaciones, hay veces en que son más de una de estas habilidades las que se ponen en funcionamiento y actúan juntas con un mismo fin. Si no fuese así, la observación de estas diversas funciones como únicos contribuyentes a las actuaciones habría sido mucho más sencilla y tal vez no habría necesitado la ayuda del análisis factorial” (Guilford, citado por Wolmam 1980, p. 495).

Pensamiento Divergente

Este concepto fue acuñado por Guilford. Para él la creatividad no era exclusiva de los denominados “genios” sino que las personas teníamos en mayor o menor grado desarrollado el talento creador y esto podría ser vislumbrado por el análisis factorial.

Las actividades que realizan las personas están enmarcadas en los cuatro campos del contenido, así los pragmáticos son generalmente personas dedicadas a la arquitectura, inventores, investigadores entre otros; los semánticos son personas dedicadas a la creación literaria, actores, lingüistas, entre otros; los simbólicos están abocados a tareas como la matemática criptografía, etc; finalmente los conductuales son personas dedicados a la política, abogados, recepcionistas, entre otros.

La característica básica de la persona con talento creador es el pensamiento divergente. En el modelo de la Estructura del Intelecto, las operaciones tienen relación con el proceso creador; así la buena memoria permite tener organizado la información que se requiera en el momento adecuado; la cognición permite conocer, comprender, encontrar problemas y tratar de resolverlos; la evaluación no debe generar miedo a crear ideas no convencionales, así Guilford resalta la importancia de un estilo cognitivo de “autocrítico” que permite que la persona pueda hallar errores antes de que se produzcan los cambios.

La dimensión de productos, el equipo de Guilford consideran como ejes básicos del pensamiento creador a la producción divergente y a las transformaciones. En los productos

transformacionales se consideran los siguientes factores: Flexibilidad, redefinición y la penetración.

El factor de flexibilidad, es la producción divergente de transformaciones.

El factor de redefinición es la producción de tipo convergente, consiste en ofrecer nuevos significados o interpretaciones de objetos conocidos para buscarles un nuevo uso o sentido.

El factor de la penetración es el conocimiento de transformaciones producidas, es la capacidad de la persona para profundizar en sus propias experiencias. Ejemplo: ¿Qué consecuencia traería que de pronto las personas caminarán al revés?

2.3. BASE CONCEPTUAL

2.3.1. Creatividad

La creatividad, es la capacidad para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados. (Guilford, citado por Esquivias, 2004)

La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a la que ya existía (Recuperado de <https://es.slideshare.net/GaryAbregu/creatividad-22201845>).

2.3.2. Técnicas Creativas

Las técnicas creativas son un conjunto de procedimientos que facilitan el proceso creativo. Estas técnicas actúan como desinhibidores ya que buscan que la persona a partir de situaciones cotidianas cuestione las soluciones lógicas y opte por respuestas divergentes.

2.3.3. Programa de Capacitación

Un programa de capacitación es un proceso planificado de corta duración por medio de la cual los participantes reciben información necesaria para desarrollar competencias.

Para Chiavenato (2011) un programa de capacitación es “un proceso educativo a corto plazo aplicado de manera sistemática y organizada, mediante el cual las personas adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y competencias en función de objetivos definidos” (P. 322).

Existen principios que fundamentan un programa de capacitación (Borders y Drury, 1992; Gysbers y Henderson, 1988, citados en Rodríguez, 1992), estos son:

- Independencia: Un programa debe ser independiente del programa educativo total. La comprensividad, intencionalidad y secuencialidad del programa deben estar garantizadas.
- Integración: El programa debe contribuir con los fines del programa educativo total sin obviar su independencia de este.
- Evolución: El programa debe tomar en cuenta el desarrollo humano al grupo al que va dirigido, para ello deben estar fundamentados en concepciones, enfoques, teorías del desarrollo.
- Equidad: El programa debe considerar las diferencias que existen en el grupo humano y estar en la capacidad de atenderlos equitativamente.

2.3.4. Formación Inicial Docente

La formación inicial docente es el periodo de preparación de los futuros docentes que se realiza en las instituciones de educación superior pedagógicas, públicos y privadas o en las Facultades de Educación de las universidades, con el propósito de que puedan desarrollar competencias profesionales necesarias para desempeñarse como profesional de la educación.

El perfil del profesional egresado de formación docente inicial se sustenta en los siguientes enfoques: Humanista, intercultural, ambiental, de equidad e inclusión, cultura de paz y respeto a los derechos ciudadanos.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS

CAPÍTULO III
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN Y
PLANTEAMIENTO DEL PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

DIMENSIÓN I: FLEXIBILIDAD

Tabla 2: Reflexión

1. ¿Piensa usted que un método lógico, aplicado paso por paso, es la mejor alternativa para solucionar problemas?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	24%
De acuerdo	10	40%
Indeciso	4	16%
En desacuerdo	2	8%
Totalmente en desacuerdo	3	12%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Piensa usted que un método lógico, aplicado paso por paso, es la mejor alternativa para solucionar problemas? el 24% que representa a 06 encuestados respondieron que estaban Totalmente de acuerdo, el 40% que representa a 10 encuestados respondieron que estaban De Acuerdo, el 16% que representa a 04 encuestados manifestaron estar indecisos frente a la pregunta planteada, el 8% que representa a 2 encuestados respondieron estar En desacuerdo y el 12% que representa a 03 encuestados respondieron estar Totalmente en desacuerdo.

En conclusión, los resultados de la tabla 2 nos muestran que un 40% de los encuestados consideran estar De acuerdo que un método lógico es la mejor alternativa para solucionar problemas.

Tabla 3: Argumentación

2. ¿Está dispuesto a argumentar sus ideas cuando existen discrepancias?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	5	20%
Frecuentemente	7	28%
Poco frecuente	12	48%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Está dispuesto a argumentar sus ideas cuando existen discrepancias? el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Siempre, el 28% que representa a 07 encuestados respondieron Frecuentemente, el 48% que representa a 12 encuestados respondieron Poco frecuente y el 4% que representa a 1 encuestado respondió Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un mayor porcentaje de los encuestados consideran que es Poco frecuente que argumenten sus ideas cuando existen discrepancias.

Tabla 4: Versatilidad

3. ¿Se le hace difícil adaptarse a las distintas situaciones que se le presentan en la vida diaria?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	3	12%
Frecuentemente	15	60%
Poco frecuente	4	16%
Nunca	3	12%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Se le hace difícil adaptarse a las distintas situaciones que se le presentan en la vida diaria? el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Siempre, el 60% que representa a 15 encuestados respondieron Frecuentemente, el 16% que representa a 04 encuestados respondieron Poco frecuente y el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 60% de los encuestados consideran que Frecuentemente se les hace difícil adaptarse a las distintas situaciones que se le presentan en la vida diaria.

Tabla 5: Proyección

4. ¿Siente usted que la implementación de nuevos planes y programas de estudio es un desafío interesante?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Si	19	76%
No	6	24%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta 4. ¿Siente usted que la implementación de nuevos planes y programas de estudio es un desafío interesante? el 76% que representa a 19 encuestados respondieron Si y el 24% que representa a 6 encuestados respondieron No.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que más de la mitad de los encuestados consideran que Si sienten que la implementación de nuevos planes y programas de estudio es un desafío interesante.

DIMENSIÓN II: FLUIDEZ

Tabla 6: Variedad y Agilidad de Pensamiento Funcional, Relaciones Sinápticas

5. ¿Tiene usted dificultad en crear nuevas estrategias de aprendizaje?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	2	8%
Frecuentemente	13	52%
Poco frecuente	4	16%
Nunca	3	24%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Tiene usted dificultad en crear nuevas estrategias de aprendizaje? el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Siempre, el 52% que representa a 13 encuestados respondieron Frecuentemente, el 16% que representa a 04 encuestados respondieron Poco frecuente y el 24% que representa a 03 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 52% de los encuestados consideran Frecuentemente tener dificultad al momento de crear nuevas estrategias de aprendizaje.

Tabla 7: Repentismo

6. Frente a situaciones imprevistas ¿plantea usted de forma rápida soluciones adecuadas?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	0	0%
Frecuentemente	2	8%
Poco frecuente	20	80%
Nunca	3	12%
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta, Frente a situaciones imprevistas ¿Plantea usted de forma rápida soluciones adecuadas? el 0% que representa a 0 encuestados respondieron Siempre, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Frecuentemente, el 80% que representa a 20 encuestados respondieron Poco frecuente y el 12% que representa a 3 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un mayoritario 80% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que frente a situaciones imprevistas planteen soluciones adecuadas de forma rápida.

Tabla 8: Post Juicio

7. Frente a un problema ¿plantea usted diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	1	4%
Frecuentemente	4	16%
Poco frecuente	15	60%
Nunca	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta, Frente a un problema ¿plantea usted diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas? ¿Está dispuesto a argumentar sus ideas cuando existen discrepancias? el 4% que representa a 01 encuestado respondió Siempre, el 16% que representa a 04 encuestados respondieron Frecuentemente, el 60% que representa a 15 encuestados respondieron Poco frecuente y el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 60% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que frente a un problema planteen diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.

Tabla 9: Expresión

8. ¿Comparte sus ideas creativas con sus compañeros?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	6	24%
Frecuentemente	1	4%
Poco frecuente	16	64%
Nunca	2	8%
Total	25	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales.
Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Comparte sus ideas creativas con sus compañeros? el 24% que representa a 06 encuestados respondieron Siempre, el 4% respondieron Frecuentemente, el 64% que representa a 16 encuestados respondieron Poco frecuente y el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 64% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que compartan sus ideas creativas con sus compañeros.

DIMENSIÓN III: ORIGINALIDAD

Tabla 10: Imaginación

9. ¿Busca crear ideas para generar nuevas realidades?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	5	20%
Frecuentemente	2	8%
Poco frecuente	12	48%
Nunca	6	24%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta Busca crear ideas para generar nuevas realidades el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Siempre, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Frecuentemente, el 48% que representa a 12 encuestados respondieron Poco frecuente y el 24% que representa a 6 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 48% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que busquen crear nuevas ideas para generar nuevas realidades.

Tabla 11: Novedad

10. En las situaciones de la vida cotidiana ¿investiga usted nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	5	20%
Frecuentemente	7	28%
Poco frecuente	12	48%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta, En las situaciones de la vida cotidiana ¿investiga usted nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan? el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Siempre, el 28% que representa a 07 encuestados respondieron Frecuentemente, el 48% que representa a 12 encuestados respondieron Poco frecuente y el 4% que representa a 01 encuestado respondió Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 48% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que en las situaciones de la vida cotidiana investiguen nuevas formas de realizar las tareas que se les asignen.

Tabla 12: Manifestación Inédita

11. ¿Le parece importante experimentar actividades pedagógicas nunca antes probadas?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Si	17	68%
No	8	32%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Le parece importante experimentar actividades pedagógicas nunca antes probadas? el 68% que representa a 17 encuestados respondieron Si y el 32% que representa a 08 encuestados con respuesta No.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un contundente 68% de los encuestados consideran que es Si les parece importante experimentar actividades pedagógicas nunca antes probadas.

Tabla 13: Singularidad

12. ¿Ha buscado usted que sus trabajos de estudio presentados muestren originalidad?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	5	20%
Frecuentemente	9	36%
Poco frecuente	6	24%
Nunca	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales, Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Ha buscado usted que sus trabajos de estudio presentados muestren originalidad? el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Siempre, el 36% que representa a 09 encuestados respondieron Frecuentemente, el 24% que representa a 06 encuestados respondieron Poco frecuente y el 20% que representa a 5 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, en los resultados de la tabla no existe marcada diferencia entre los datos, pero resalta un 36% de los encuestados que consideran que frecuentemente han buscado que sus trabajos de estudio presentados muestren originalidad.

DIMENSIÓN IV: ELABORACIÓN

Tabla 14: Determinación

13. ¿Planifica sus actividades como estudiante?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	3	12%
Frecuentemente	10	40%
Poco frecuente	11	44%
Nunca	1	4%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Planifica sus actividades como estudiante? el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Siempre, el 40% que representa a 10 encuestados respondieron Frecuentemente, el 44% que representa a 11 encuestados respondieron Poco frecuente y el 4% que representa a 01 encuestado respondió Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 44% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que planifiquen sus actividades como estudiantes.

Tabla 15: Disciplina

14. ¿Cumple usted con sus actividades planificadas?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	1	4%
Frecuentemente	5	20%
Poco frecuente	17	68%
Nunca	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Cumple usted con sus actividades planificadas? el 4% que representa a 01 encuestados respondieron Siempre, el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Frecuentemente, el 68% que representa a 17 encuestados respondieron Poco frecuente y el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 68% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que cumplan con sus actividades planificadas.

Tabla 16: Persistencia

15. ¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta ejecutarlo?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	12	48%
Frecuentemente	5	20%
Poco frecuente	7	28%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales, Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta ejecutarlo? el 48% que representa a 12 encuestados respondieron Siempre, el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Frecuentemente, el 28% que representa a 07 encuestados respondieron Poco frecuente y el 4% que representa a 01 encuestado respondió Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 48% de los encuestados consideran que cuando se entusiasma con algo Siempre persiste hasta ejecutarlo.

Tabla 17: Perfeccionamiento

16. ¿Busca usted la perfección en las labores que realiza?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	2	8%
Frecuentemente	3	12%
Poco frecuente	18	72%
Nunca	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Busca usted la perfección en las labores que realiza?, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Siempre, el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Frecuentemente, el 72% que representa a 18 encuestados respondieron Poco frecuente y el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 72% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que busque la perfección en las labores que realizan.

Tabla 18: Orientación

17. ¿Hace uso de estrategias innovadoras en diversas situaciones?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	3	12%
Frecuentemente	5	20%
Poco frecuente	17	68%
Nunca	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Hace uso de estrategias innovadoras en diversas situaciones?, el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Siempre, el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Frecuentemente, el 68% que representa a 17 encuestados respondieron Poco frecuente y el 0% que representa a 0 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 68% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que haga uso de estrategias innovadoras en diversas situaciones.

Tabla 19: Fortaleza

18. ¿Dedica usted varias horas al día a investigar sobre cómo mejorar la educación peruana?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	3	12%
Frecuentemente	2	8%
Poco frecuente	15	60%
Nunca	5	20%
TOTAL	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Dedica usted varias horas al día a investigar sobre cómo mejorar la educación peruana? El 12% que representa a 03 encuestados respondieron Siempre, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Frecuentemente, el 60% que representa a 15 encuestados respondieron Poco frecuente y el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 60% de los encuestados consideran que es Poco frecuente dedicar varias horas al día a investigar sobre cómo mejorar la educación peruana.

VARIABLE INDEPENDIENTE: PROGRAMA DE TÉCNICAS**Tabla 20: Conocimiento sobre Pensamiento Lateral**

19. ¿Conoce Usted el significado de pensamiento lateral?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Si	3	12%
No	22	88%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Conoce Usted el significado de pensamiento lateral?, el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Si y el 88% que representa a 22 encuestados respondieron No.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 88% de los encuestados desconocen el significado de pensamiento lateral.

Tabla 21: Conocimiento de Técnicas para el Desempeño Creativo

20. Su nivel de conocimiento en técnicas que conlleven a desempeñarse creativamente es:		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Muy bueno	0	0%
Bueno	3	12%
Regular	7	28%
Bajo	13	52%
Muy bajo	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta “Su nivel de conocimiento en técnicas que conlleven a desempeñarse creativamente es”: el 12% que representa a 03 encuestados respondieron Bueno, el 28% que representa a 7 encuestados respondieron Regular, el 52% que representa a 13 encuestados respondieron Bajo y el 8% que representa a 2 encuestados respondieron Muy bajo.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 52% de los encuestados consideran que es Malo su nivel de conocimiento en técnicas que conllevan a desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Tabla 22: Relación de Conocimiento de Técnicas Creativas y Formación Profesional

21. ¿Considera usted que el conocimiento de técnicas creativas contribuiría a fortalecer su formación profesional?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿Considera usted que el conocimiento de técnicas creativas contribuiría a fortalecer su formación profesional?, el 92% que representa a 23 encuestados respondieron Si y el 8% que representa a 02 encuestados respondieron No.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 92% de los encuestados consideran que el conocimiento de técnicas creativas contribuiría a fortalecer su formación profesional.

Tabla 23: Desempeño de la Creatividad durante su Formación Profesional

22. ¿La formación académico profesional que recibe usted en el Instituto le permite desempeñarse creativamente?		
Alternativas	Fi	Porcentaje
Siempre	2	8%
Frecuentemente	5	20%
Poco frecuente	16	64%
Nunca	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta ¿La formación académico profesional que recibe usted en el Instituto le permite desempeñarse creativamente?, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron Siempre, el 20% que representa a 05 encuestados respondieron Frecuentemente, el 64% que representa a 16 encuestados respondieron Poco frecuente y el 8% que representa a 2 encuestados respondieron Nunca.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 64% de los encuestados consideran que es Poco frecuente que la formación académico profesional que reciben en el Instituto le permitan desempeñarse creativamente.

Tabla 24: Conocimiento de la Técnica “Sombreros Para Pensar” a desarrollarse en el Programa

23. Es la técnica que permite resolver problemas de forma creativa, adoptando diferentes formas de pensamiento; utiliza un código visual el cual permite distinguir el tipo de pensamiento a utilizar.		
Alternativas	Fi	Porcentaje
El arte de preguntar.	1	4%
Seis sombreros para pensar.	3	12%
La técnica del PO.	3	12%
Abanico de conceptos.	1	4%
Desconocimiento de la técnica	17	68%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

En relación a la pregunta “Es la técnica que consiste en generar la mayor cantidad de ideas para luego valorarlas y seleccionar las más valiosas, durante la fase productiva de las ideas está completamente prohibida toda crítica”, el 4% que representa a 01 encuestado respondió “El arte de preguntar”, el 12% que representa a 03 encuestados respondieron “Seis sombreros para pensar”, el mismo porcentaje de 12% respondieron “La técnica del PO”, el 4% que representa a 01 encuestado respondió “Abanico de conceptos” y el 68% que representa a 17 encuestados respondieron “Desconocimiento de la técnica”.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 68% de los encuestados desconocen la técnica planteada.

Tabla 25: Conocimiento de la Técnica “Lluvia De Ideas” a desarrollarse en el Programa

24. Es la técnica que consiste en generar la mayor cantidad de ideas para luego valorarlas y seleccionar las más valiosas, durante la fase productiva de las ideas está completamente prohibida toda crítica.		
Alternativas	Fi	Porcentaje
SCAMPER.	2	8%
Lluvia de ideas.	4	16%
El arte de preguntar.	3	12%
Seis sombreros para pensar.	2	8%
Desconocimiento de la técnica	14	56%
Total	25	100%

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017

Interpretación:

En relación a la pregunta “Es la técnica que consiste en generar la mayor cantidad de ideas para luego valorarlas y seleccionar las más valiosas, durante la fase productiva de las ideas está completamente prohibida toda crítica”, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron “SCAMPER”, el 16% que representa a 04 encuestados respondieron “Lluvia de ideas”, el 12% que representa a 03 encuestados respondieron “El arte de preguntar”, el 8% que representa a 02 encuestados respondieron “Seis sombreros para pensar” y el 56% que representa a 14 encuestados respondieron “Desconocimiento de la técnica”.

En conclusión, los resultados de la tabla nos muestran que un 56% de los encuestados desconocen la técnica planteada.

Tabla 26: Resultados de la Guía de Observación

Dimensiones	Indicadores	Siempre	A Veces	Nunca	Total
Flexibilidad	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.	4	18	3	25
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.	3	5	17	25
Fluidez	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.	1	4	20	25
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.	1	3	21	25
Originalidad	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.	3	5	17	25
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.	1	2	22	25
Elaboración	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.	7	16	2	25
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.	1	1	23	25

Fuente: Guía de observación aplicada a los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales. Agosto 2017.

Interpretación:

Las dimensiones analizadas en la ficha de observación fueron: Flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración; estas fueron observadas durante las sesiones de aprendizaje.

En la dimensión flexibilidad, los estudiantes durante el desarrollo de la sesión a veces se adaptan de forma fácil a las distintas situaciones que se presentan (18). Cuando existe discrepancias no son capaces de argumentar sus ideas (17).

En la dimensión fluidez, los estudiantes no son capaces de generar la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible (20) y cuando se les presentan problemas los estudiantes plantean soluciones, pero ciñéndose a reglas ya establecidas (21).

En la dimensión originalidad, los estudiantes no buscan nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan (17), y presentan trabajos donde no se evidencia ideas inéditas (22).

En la dimensión elaboración, los estudiantes a veces persisten hasta lograr cumplir las tareas encomendadas (16) y durante las sesiones de aprendizaje los estudiantes no hacen uso de estrategias innovadoras (23).

3.2. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

“PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES”

Figura 6: Modelo de la Propuesta Teórica



Fuente: Elaboración Propia

3.2.1. Realidad problemática

En la sociedad actual, las organizaciones exitosas buscan contar con personal creativo e innovador, con el propósito de liderar el campo en el que se desarrollan. Estas organizaciones esperan que sus trabajadores se desempeñen haciendo despliegue de su potencial creativo, aportando ideas novedosas, mostrando su creatividad en los trabajos encomendados. Este tipo de personal creativo debería estar siendo formado dentro del sistema educativo desde el nivel más básico de la educación hasta la formación a

nivel superior, por ello los docentes juegan un papel muy importante en el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes, pero aquí se presenta un problema, muchos docentes fueron formados con paradigmas rígidos que propiciaban la memorización y repetición de modelos ya establecidos, dejando de lado su potencial creativo. Estos docentes que no son creativos no pueden enseñar a sus estudiantes a ser creativos.

Al ser tan importante la creatividad, para un mundo globalizado; los maestros deben ser agentes activos y creativos que propicien un ambiente adecuado en el que sea posible facilitar y potencializar el desarrollo de la creatividad a través de diversas técnicas.

3.2.2. Objetivos:

Objetivo general:

Mejorar el desempeño de la creatividad a través del programa de técnicas creativas de los estudiantes de la Especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”, año 2017.

Objetivos específicos:

- Sensibilizar sobre la importancia de mejorar el desempeño de la creatividad de los estudiantes de la especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”, año 2017.
- Adquirir destrezas, técnicas y conocimientos para desarrollar la creatividad de los estudiantes de la Especialidad de Ciencias Sociales del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa”, año 2017.
- Valorar la labor docente como agente impulsor de la creatividad en los estudiantes.

3.2.3. Fundamentación

Fundamentación teórica psicológica:

Teoría del Pensamiento Lateral de Edward De Bono, consideraba que las redes nerviosas del cerebro humano podían funcionar como un sistema de información auto-organizado, afirmaba que la creatividad era indispensable para desarrollar el pensamiento matemático, la inhibición debería de desaparecer para hacer sacar el lado creativo de la persona. Para desarrollar una auténtica creatividad se debe seguir unos pasos o técnicas a esto lo denomina como creatividad seria. El pensamiento lateral es “Tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”. Según De Bono, los métodos pueden parecer “ilógicos” en comparación con la lógica formal, pero fueron elaborados según la lógica de los sistemas constructores de pautas donde, por ejemplo, la provocación es una necesidad.

De Bono (1970) Las técnicas creativas sistemáticas del pensamiento lateral pueden usarse formal y deliberadamente como generadoras de nuevas ideas (...) Los instrumentos o herramientas de trabajo surgieron de una reflexión sobre la lógica de la percepción, que equivale a la lógica de un sistema que establece pautas y después las utiliza. El aspecto práctico más importante de esta cuestión es que tales técnicas/instrumentos pueden aprenderse y usarse. O sea, es posible desarrollar la capacidad de pensar creativamente. P. 93.

Teoría de la aproximación pragmática de Alex Osborn, sustentó que el pensamiento creativo es la aptitud para representar, prever y producir ideas. Es la conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa. Trabajó en el campo empresarial de la publicidad, su empresa pasó por momentos de crisis, para salvarla empleó el Brainstorming o lluvia de ideas, cuyo objetivo principal es la generación de la mayor cantidad de ideas donde está prohibido la crítica hacia las ideas.

En 1960 Alex Osborn dividió el proceso creativo en las siguientes fases: Fase de orientación, fase de preparación, análisis, incubación, síntesis, evaluación. En

la fase de preparación es donde se organiza el material específico a utilizar. En la fase de análisis es donde se desarrolla la Tormenta de ideas.

Teoría Factorial de Joy Paul Guilford, es considerado como uno de los precursores en la investigación de la creatividad y sus trabajos han servido como fuente bibliográfica primordial para posteriores investigaciones en este campo. En 1950 Guilford planteó los siguientes rasgos de la creatividad: Sensibilidad a los problemas, fluidez, originalidad, flexibilidad de pensamiento y redefinición. Propuso un modelo de estructura del intelecto que permite un análisis factorial, siendo sus dimensiones: las operaciones del pensamiento, los contenidos sobre los que se realizan las operaciones y los productos.

La interpretación factorial que Guilford, citado por Romo (1995), concibe la personalidad como una hiperesfera de “n” dimensiones. En este modelo conceptual geométrico, cada dimensión o variable constituye un concepto de referencia para explicar una realidad psicológica determinada, como puede ser la ejecución de un test de inteligencia (P. 177).

Fundamentación Filosófica:

Se refiere a la concepción del tipo de hombre que se desea formar. El ser humano está condicionado por las relaciones sociales existentes (entorno de estudiantes creativos) y por las exigencias, aspiraciones y características de la civilización universal (interdependencia).

Fundamentación sociológica:

Se busca entender el para qué de la formación académica en el futuro profesional. La Sociología nos permite comprender el entorno social. Observamos que la sociedad incorpora en sí misma el hecho educativo dentro de un contexto social. Si comprendemos este contexto social tendremos elementos adecuados para el desarrollo del profesional.

La sociedad actual y el mercado laboral en constante evolución requieren personas con iniciativa, creatividad y capacidad de resolver problemas. La educación en su función de preparar a los estudiantes para integrarlos a la sociedad y futura incorporación al mundo laboral tiene que adaptarse a esta demanda.

3.2.4. Estructura de la propuesta

La propuesta se sustenta en tres talleres, cada taller está estructurado de la siguiente manera: Resumen, fundamentación, objetivos, temática, metodología, evaluación, conclusiones, recomendaciones.

Como se ha indicado la propuesta está sustentada en talleres. Por lo cual se considera necesario conceptualizar este término.

En el presente trabajo el Taller constituye una metodología de trabajo en la cual se integra la parte teórica con la parte práctica, haciendo de esta forma una experiencia de aprendizaje significativa.

Taller N° 01: ¿Los creativos nacen o se hacen?

Resumen:

En el primer taller se propone iniciar con un juego mental denominado “volteando al triángulo” (Anexo N° 5, ejercicio N° 1), luego se proseguirá con la fase de integración grupal mediante la presentación de los participantes a través de la dinámica “Interactuando con mis compañeros” (Anexo N° 5, ejercicio N° 2), dicha dinámica se realizará con la finalidad de valorar la importancia del aspecto afectivo en el desarrollo de la creatividad, culminada la presentación se realizará el juego de “buscando veinte usos no comunes del papel higiénico” (Anexo N° 5, ejercicio N° 3), las actividades antes propuestas permitirán una apertura mental por parte de los participantes. A continuación, se explicará los objetivos, la estructura y se socializará las normas de convivencia básica para los talleres; además se incentivará a que

los participantes den a conocer cuáles son sus aspiraciones personales sobre el programa.

Los temas a abordar serán: Conocemos los principales conceptos sobre creatividad, analizamos los elementos de la creatividad, identificamos los principales rasgos de la personalidad creativa, identificamos los factores que impiden el desarrollo de la creatividad, aplicamos la técnica creativa “Brainstorming o lluvia de ideas” (Anexo N° 5, ejercicio N° 4).

Fundamentación:

Desde los inicios de la humanidad, el ser humano utilizó diversos recursos para adaptarse a su medio geográfico y así poder sobrevivir. En épocas remotas se consideraba “genio” a aquel que era capaz de crear algo importante. A mediados del siglo XX se discutía si existía una relación entre la inteligencia y la creatividad, y es en la década de los sesenta que diversos estudios, entre ellos los realizados por May (1961), Mac Kinnon (1962) y Torrance (1965), citados por Esquivias (2004) concluyeron que no existía tal relación estrecha pues los estudios indicaban que personas que poseían alto Coeficiente Intelectual no necesariamente eran altamente creativos.

Otra discusión en el campo de la creatividad radicaba en que, si se nacía creativo o se formaba para ser creativo, por ello se realizaron diversos estudios en los que concluyeron que existía un aspecto genético que predisponía a ser más o menos creativos tal como lo sostiene Csikszentmihalyi, pero fundamentalmente correspondía al aspecto de la formación como aspecto clave para el desarrollo de la creatividad. Por lo que la creatividad puede ser desarrollada a partir de diferentes técnicas.

El taller está fundamentado en la Teoría Factorial de Joy Paul Guilford: La creatividad era antes concebida dentro del término de genio, relacionándolo además con el Coeficiente intelectual de la persona, es así que se esperaba que los actos creativos se presentarían en personas con coeficiente intelectual alto y no en las de coeficiente bajo.

Pero en los estudios que realizó Guilford, demostró que no existe relación directa entre coeficiente intelectual alto con creatividad, y que esta puede ser aprendida.

Objetivo:

Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de mejorar el desempeño de la creatividad, a través de la aplicación de técnicas creativas.

Temática:

a) Tema N° 01: Analizamos los principales conceptos sobre creatividad y sus elementos

Para hablar de creatividad debemos conocer las acepciones existentes del término creatividad, por lo cual se analizará cómo fue evolucionando el significado de dicho término, esto servirá para que los participantes formen su propio concepto. Además, se analizará cada uno de los elementos de la creatividad: Persona, proceso, producto y contexto; resaltando la importancia de presentar un producto pues sin este no se podría evidenciar la creatividad.

b) Tema N° 02: Identificamos los principales rasgos de la personalidad creativa, factores que propician e impiden el desarrollo de la creatividad y aplicamos la técnica creativa “Lluvia de ideas”.

Los seres humanos tenemos en menor o mayor grado la creatividad, esto se debe al aspecto genético y a la influencia de las actividades que se desarrollan en la sociedad. Guilford identifica rasgos que poseen las personas consideradas como creativas las cuales son: Flexibilidad, fluidez, elaboración y originalidad. Por otro lado, se debe tener en cuenta que existen factores que impiden el desarrollo de la creatividad tales como: Bloqueos emocionales, bloqueos intelectuales, bloqueos

perceptivos, bloqueos socioculturales. La parte práctica de este taller consistirá en aplicar la técnica del Brainstorming o lluvia de ideas, para lo cual se explicará en qué consiste y cómo aplicarlo en la situación presentada. El problema a resolver será ¿Cómo se pueden solucionar los problemas medioambientales en la selva de Perú? (Anexo N° 5, ejercicio N° 5).

Desarrollo Metodológico:

La ejecución del taller constará de tres fases: Introducción, desarrollo y conclusión.

Fases Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<input type="checkbox"/> Motivación a través de juegos y dinámicas que permitirán la integración grupal y servirán para reflexionar sobre sus propios pensamientos. <input type="checkbox"/> Comunicación de los objetivos del taller.
Desarrollo	<input type="checkbox"/> Presentación de los temas a desarrollarse en el taller. <input type="checkbox"/> Presentación de la situación retadora a resolver en la sesión. <input type="checkbox"/> Resolución de ejercicios prácticos. <input type="checkbox"/> Participación de los participantes en la resolución de casos a través de técnicas creativas. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa del progreso de los participantes. <input type="checkbox"/> Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<input type="checkbox"/> Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos del taller. <input type="checkbox"/> Comunicación a los participantes de los resultados de la evaluación y refuerzo con el fin de corregir y fijar el aprendizaje logrado. <input type="checkbox"/> Síntesis del tema tratado en el taller. <input type="checkbox"/> Reflexión sobre la importancia y aplicabilidad de lo aprendido en la vida cotidiana.

Agenda preliminar de ejecución del Taller:

Mes: Octubre, 2017

Periodicidad: Dos temas por semana

Semana: Semana 3

Desarrollo de Taller:

TALLER N° 01		
Cronograma por Temas	Tema N° 1	Tema N° 2
Martes		
Jueves		

Evaluación del Taller:

Por ser el taller de tipo propositivo, se adjunta una propuesta de evaluación. El diseño de esta evaluación demanda tener en cuenta los objetivos y el contenido del taller y el desempeño del facilitador.

FICHA DE EVALUACIÓN

Taller N° 01: ¿Los creativos nacen o se hacen?

Nombres y

apellidos:

Fecha: Especialidad:

Semestre:

INDICACIONES:

- ☐ Marcar con una X según corresponda, de acuerdo a la siguiente valoración:

1: Deficiente 2: Regular 3: Bueno 4: Muy bueno

- ☐ Responder en los espacios en blanco.

I. OBJETIVOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Al inicio del taller se comunicó los objetivos.	1	2	3	4
Se cumplieron los objetivos.	1	2	3	4
Respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Se sintió sensibilizado sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en su formación como futuro docente.	1	2	3	4
II. CONTENIDOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Los temas desarrollados estuvieron acorde con los objetivos planteados en el Taller.	1	2	3	4

Los temas le permitieron ampliar sus conocimientos en el área de la creatividad.	1	2	3	4
Los temas fueron desarrollados de manera clara y sencilla.	1	2	3	4
Los temas respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Las actividades planteadas despertaron el interés entre los asistentes.	1	2	3	4
III. CONTENIDOS Y TEMAS (Responder)				
¿Cuáles son los temas que le gustaría profundizar más?				
¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “lluvia de ideas”?				
¿Los temas desarrollados tienen aplicabilidad en la vida diaria?				
¿Qué sugerencia daría al equipo de organización del taller para mejorar el Programa?				
IV. DESEMPEÑO DEL FACILITADOR (Marca con una X)				
El tono de voz fue:	1	2	3	4
El manejo grupal del facilitador fue:	1	2	3	4
La utilización de medios y materiales educativos fue:	1	2	3	4
El dominio temático por parte del facilitador fue:	1	2	3	4
El ambiente generado por el facilitador para la participación de los asistentes fue:	1	2	3	4

Conclusiones:

- ☐ El análisis del aspecto teórico de la creatividad permitirá sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia del desarrollo de la creatividad.
- ☐ La aplicación práctica de las técnicas creativas permitirá a los futuros docentes emplearlo en su práctica cotidiana.

Recomendaciones:

- ☐ Valorar la importancia del aspecto afectivo en el desarrollo de la creatividad.

- Utilizar juegos creativos como parte de las sesiones de aprendizaje.

Taller N° 02: La sociedad actual y su exigencia por contar con personas creativas

Resumen:

El ser humano desde su aparición en la faz de la tierra se ha adaptado a diferentes circunstancias, haciendo uso de su capacidad creativa ha transformado la naturaleza a favor suyo, esta adaptación continúa hoy en día, inclusive a pasos agigantados, pues la competitividad actual exige innovaciones que los distinga de la competencia. Siendo una exigencia social, la educación debe ser la fuerza clave para afrontar este reto, es por ello que la formación impartida en los centros de enseñanza docente debe estar acorde con estas rigurosas exigencias no sólo en el campo del conocimiento sino también en el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes a través de diversas técnicas.

Los temas a abordar serán: Identificamos las fases del proceso creativo y los componentes constitutivos de la creatividad, valoramos la importancia de las emociones en el proceso creativo, analizamos ¿Cómo podemos desarrollar nuestra creatividad?, revisamos los aportes teóricos de Osborn y Guilford, aplicamos las técnicas creativas “arte de preguntar y SCAMPER” (Anexo N° 6, ejercicio N° 1).

Fundamentación:

Este taller está fundamentado en base a la Teoría de la aproximación pragmática de Alex Osborn, esta teoría señala que el ser humano necesita de la creatividad para desempeñarse óptimamente en diversos campos de la sociedad. Osborn señala la importancia del grupo en el proceso creativo, llegando a la conclusión que trabajar en grupo genera mejores productos que trabajar de forma independiente.

Objetivo:

Adquirir destrezas técnicas y conocimientos para desarrollar la creatividad.

Temática:

a) Tema N° 01: Identificamos las fases del proceso creativo y los componentes constitutivos de la creatividad, valoramos la importancia de las emociones en el proceso creativo.

Se propone iniciar con juegos creativos denominados ¿Por qué no se mojó?, ¡Vaya sorpresa! (Anexo N° 6, ejercicio N° 2) mediante estos juegos se analizará las fases del proceso creativo las cuales son: presentación, preparación, generación de respuestas, validación y resultado. Además, se identificará los componentes constitutivos de la creatividad: pericia, capacidad de pensamiento creativo y motivación. Para el proceso creativo es fundamental el aspecto emocional de la persona involucrada, si presenta predisposición al trabajo creativo éste será sencillo de realizar si por el contrario muestra apatía, miedo, vergüenza u otro aspecto negativo, no se obtendrán resultados favorables.

b) Tema N° 02: Analizamos ¿Cómo podemos desarrollar nuestra Creatividad? y aplicamos las Técnicas Creativas “Arte de preguntar y SCAMPER”

La sociedad actual busca personas con iniciativa propia, capaces de proponer nuevas ideas por lo cual surge la pregunta ¿Cómo podemos desarrollar nuestra creatividad para estar acorde a lo que la sociedad necesita?, como antesala a esta pregunta los participantes recibirán una hoja de papel y un recipiente con café líquido, el facilitador dará instrucciones y los asistentes deberá hacer caer gotas de café en su hoja, podrán mover la hoja para expandir el líquido sobre la hoja, al culminar este paso, el facilitador pedirá a los participantes que le den un significado a las figuras y luego deberán pegar sus hojas en las paredes simulando un museo, los participantes se acercan a las figuras y crean un significado para las imágenes que observen, se socializan las respuestas y se contrasta los diferentes significados que le dieron los participantes. Este ejercicio servirá

para analizar que existen diferentes maneras de observar un mismo hecho, esto depende de diversos factores entre ellos la apertura mental, el pensamiento lateral, cuestionamiento de lo ya existente, entre otros, se analizará con ejercicios cotidianos cómo podemos desarrollar nuestra creatividad.

En una segunda parte se analizará los aportes teóricos de Alex Osborn y Paul Guilford a quienes se les considera como personajes importantes en el campo teórico de la creatividad, siendo inclusive Guilford quien puso en debate internacional el tema de la creatividad luego de su discurso en la Conferencia de la Asociación Psicológica Norteamericana, en los años cincuenta, del siglo XX.

Se explicará en qué consiste las técnicas creativas “arte de preguntar (Anexo N° 6, ejercicio N° 3) y SCAMPER” (Anexo N° 6, ejercicio N° 4) y se aplicará dichas técnicas utilizando los problemas propuestos:

Para la técnica “Arte de preguntar” el problema a analizar es “Los estudiantes no toman conciencia de la importancia del ahorro. ¿Cómo podríamos llegar a tener un ahorro?”

Para la técnica “SCAMPER” el problema a analizar es ¿Cómo podríamos solucionar el problema de la basura en nuestra Institución Educativa?

Desarrollo Metodológico:

La ejecución del taller constará de tres fases: Introducción, desarrollo y conclusión.

Partes Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<ul style="list-style-type: none">☐ Motivación a través de juegos que permitirán reflexionar sobre sus propios pensamientos.☐ Comunicación de los objetivos del taller.
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">☐ Presentación de los temas a desarrollarse en el taller.☐ Presentación de la situación retadora a resolver en la sesión.☐ Resolución de ejercicios prácticos.☐ Participación de los participantes en la resolución de casos a través de técnicas creativas.☐ Evaluación formativa del progreso de los participantes.☐ Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<ul style="list-style-type: none">☐ Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos del taller.☐ Comunicación a los participantes de los resultados de la evaluación y retroalimentación.☐ Síntesis del tema tratado en el taller.☐ Reflexión sobre la importancia y aplicabilidad de lo aprendido en la vida cotidiana.

Agenda preliminar de ejecución del Taller:

Mes: Noviembre, 2017

Periodicidad: Dos temas por semana

Semana: Semana 4

Desarrollo de Taller:

TALLER N° 02		
Cronograma por Temas	Tema N° 1	Tema N° 2
Martes		
Jueves		

Evaluación del Taller:

Por ser el taller de tipo propositivo, se adjunta una propuesta de evaluación. El diseño de esta evaluación demanda tener en cuenta los objetivos y el contenido del taller y el desempeño del facilitador.

FICHA DE EVALUACIÓN

Taller N° 02: La sociedad actual y su exigencia por contar con personas creativas

Nombres y
apellidos:
Fecha: Especialidad:.....
Semestre:

INDICACIONES:

☐ Marcar con una X según corresponda, de acuerdo a la siguiente valoración:

1: Deficiente 2: Regular 3: Bueno 4: Muy bueno

Responder en los espacios en blanco.

I. OBJETIVOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Al inicio del taller se comunicó los objetivos.	1	2	3	4
Se cumplieron los objetivos.	1	2	3	4
Respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Considera que usted adquirió destrezas, técnicas y conocimientos para desarrollar la creatividad.	1	2	3	4
II. CONTENIDOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Los temas desarrollados estuvieron acorde con los objetivos planteados en el Taller.	1	2	3	4
Los temas le permitieron ampliar sus conocimientos en el área de la creatividad.	1	2	3	4
Los temas fueron desarrollados de manera clara y sencilla.	1	2	3	4
Los temas respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Las actividades planteadas despertaron el interés entre los asistentes.	1	2	3	4
III. CONTENIDOS Y TEMAS (Responder)				
¿Cuáles son los temas que le gustaría profundizar más?				
¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “arte de preguntar”?				
¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “SCAMPER”?				
¿Los temas desarrollados tienen aplicabilidad en la vida diaria?				
¿Qué sugerencia daría al equipo de organización del taller para mejorar el Programa?				
IV. DESEMPEÑO DEL FACILITADOR (Marca con una X)				

El tono de voz fue:	1	2	3	4
El manejo grupal del facilitador fue:	1	2	3	4
La utilización de medios y materiales educativos fue:	1	2	3	4
El dominio temático por parte del facilitador fue:	1	2	3	4
El ambiente generado por el facilitador para la participación de los asistentes fue:	1	2	3	4

Conclusiones:

- ☐ La adquisición de destrezas técnicas y conocimiento sobre creatividad permitirá a los participantes desarrollar su creatividad.
- ☐ Los participantes deben conocer las fases del proceso creativo, para comprender y desarrollarlo en sus actividades diarias.
- ☐ La aplicación práctica de las técnicas creativas permitirá a los futuros docentes emplearlo en su práctica cotidiana.

Recomendaciones:

- ☐ Cuestionar lo ya existente en la sociedad, para modificarlo, mejorarlo o cambiarlo.
- ☐ Utilizar juegos creativos como parte de las sesiones de aprendizaje.

Taller N° 03: Yo Soy una Persona Creativa, tengo el potencial para serlo

Resumen:

En el tercer taller se propone analizar el rol que juega el sistema educativo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, así como las políticas existentes y la dimensión de su cumplimiento y siendo el Instituto de Educación Superior Pedagógico “Arequipa” una institución que forma futuros docentes, debe de desarrollar la creatividad en sus estudiantes para que éstos en el futuro puedan hacer el efecto multiplicador en su práctica docente.

Los temas a abordar en el presente taller serán: Políticas educativas sobre creatividad, ¿Cómo mejorar la creatividad en la educación?, ¿Cuál es nuestra

labor como docentes para desarrollar la creatividad en nuestros estudiantes? Revisamos el aporte teórico de Edward De Bono y aplicamos las técnicas: abanico de conceptos, técnica del PO, seis sombreros para pensar (Anexo N° 7, ejercicio N° 1).

Fundamentación:

El tercer taller está fundamentado en las teorías del Pensamiento Lateral de Edward De Bono y en la teoría social de Teresa Amabile. Al tratar de resolver problemas las personas normalmente buscan respuestas lógicas lo que es conocido como pensamiento vertical, pero si nos salimos del camino principal para buscar otro tipo de respuestas, es decir saltamos hacia los lados del camino principal estaríamos optando por el pensamiento lateral, para saltar hacia los lados se necesita de técnicas que permitan explorar otros caminos. De Bono resalta la importancia de utilizar técnicas creativas para cultivar la creatividad. Por otro lado, Teresa de Amabile señala el ambiente sociocultural como un aspecto relevante para la creatividad, pues acrecienta o disminuye el potencial creativo de la persona, Amabile resalta el rol que cumplen los docentes en la estimulación de la creatividad de los estudiantes.

Objetivo:

Valorar la labor docente como agente impulsor de la creatividad en los estudiantes.

Temática:

a) Tema N° 01: Aplicamos las técnicas: Abanico de conceptos y Técnica del PO.

Se iniciará con el juego “Jugando con números” (Anexo N° 7, ejercicio N° 2) a través del cual se explicará el aporte teórico de Edward de Bono hacia la creatividad tales como: pensamiento lateral, necesidad práctica de la

creatividad, ideas erróneas de la creatividad, entre otros. Se explicará las técnicas: abanico de conceptos y técnica del PO.

Para la técnica “abanico de conceptos” el objetivo a alcanzar será: Reducir la cantidad de basura en nuestra Institución Educativa. (Anexo N° 7, ejercicio N° 3).

Para la técnica “PO” el tema será “La tributación” la situación normal será: Compro un objeto y me dan mí boleta de venta. Y la Provocación: Yo y el objeto que compré somos entregados a una boleta de venta. (Anexo N° 7, ejercicio N° 4).

b) Tema N° 02: Situación de la Creatividad en el Sistema Educativo.

Se iniciará explicando en qué consiste la técnica “seis sombreros para pensar” y se aplicará con el tema: Estereotipos de género: participación de la mujer en las elecciones para gobierno regional y local. (Anexo N° 7, ejercicio N° 5).

Se identificará las políticas educativas existentes sobre creatividad y se analizará ¿Cómo mejorar la creatividad en la educación? ¿Cuál es nuestra labor como docentes para desarrollar la creatividad en nuestros estudiantes? Se culminará realizando compromisos y se procederá a la clausura del Programa.

Desarrollo Metodológico: Para la realización del Taller N° 03 y alcanzar los objetivos propuestos se plantea seguir un proceso metodológico de tres momentos para cada tema propuesto.

Partes Componentes del Taller	Acciones
Introducción	<input type="checkbox"/> Motivación a través de juegos que permitirán reflexionar sobre sus propios pensamientos. <input type="checkbox"/> Comunicación de los objetivos del taller.
Desarrollo	<input type="checkbox"/> Presentación de los temas a desarrollarse en el taller. <input type="checkbox"/> Presentación de la situación retadora a resolver en la sesión. <input type="checkbox"/> Resolución de ejercicios prácticos. <input type="checkbox"/> Participación de los participantes en la resolución de casos a través de técnicas creativas. <input type="checkbox"/> Evaluación formativa del progreso de los participantes. <input type="checkbox"/> Refuerzo por parte del facilitador, con el fin de asegurar el aprendizaje logrado.
Conclusión	<input type="checkbox"/> Evaluación del aprendizaje logrado en relación con los objetivos del taller. <input type="checkbox"/> Comunicación a los participantes de los resultados de la evaluación y retroalimentación. <input type="checkbox"/> Síntesis del tema tratado en el taller. <input type="checkbox"/> Reflexión sobre la importancia y aplicabilidad de lo aprendido en la vida cotidiana

Agenda preliminar de Ejecución del Taller:

Mes: Diciembre, 2017

Periodicidad: Dos temas por semana

Semana: Semana 3

Desarrollo de Taller:

TALLER N° 03		
Cronograma por Temas	Tema N° 1	Tema N° 2
Martes		
Jueves		

Evaluación del Taller:

Por ser el taller de tipo propositivo, se adjunta una propuesta de evaluación. El diseño de esta evaluación demanda tener en cuenta los objetivos y el contenido del taller y el desempeño del facilitador.

FICHA DE EVALUACIÓN

Taller N° 03: Yo Soy una Persona Creativa, tengo el potencial para serlo

Nombres y apellidos:

Fecha: Especialidad:..... Semestre:

INDICACIONES:

- ☐ Marcar con una X según corresponda, de acuerdo a la siguiente valoración:

1: Deficiente 2: Regular 3: Bueno 4: Muy bueno

- ☐ Responder en los espacios en blanco.

I. OBJETIVOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Al inicio del taller se comunicó los objetivos.	1	2	3	4
Se cumplieron los objetivos.	1	2	3	4
Respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Valoró Usted su labor docente como agente impulsor de la creatividad en sus estudiantes.	1	2	3	4
II. CONTENIDOS DEL TALLER (Marca con una X)				
Los temas desarrollados estuvieron acorde con los objetivos planteados en el Taller.	1	2	3	4
Los temas le permitieron ampliar sus conocimientos en el área de la creatividad.	1	2	3	4
Los temas fueron desarrollados de manera clara y sencilla.	1	2	3	4
Los temas respondieron a sus expectativas.	1	2	3	4
Las actividades planteadas despertaron el interés entre los asistentes.	1	2	3	4
III. CONTENIDOS Y TEMAS (Responder)				
¿Cuáles son los temas que le gustaría profundizar más?				

¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “Abanico de conceptos”?				
¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “Po”?				
¿Tuvo alguna dificultad al aplicar la técnica “Seis sombreros para pensar”?				
¿Los temas desarrollados tienen aplicabilidad en la vida diaria?				
¿Qué sugerencia daría al equipo de organización del taller para mejorar el Programa?				
IV. DESEMPEÑO DEL FACILITADOR (Marca con una X)				
El tono de voz fue:	1	2	3	4
El manejo grupal del facilitador fue:	1	2	3	4
La utilización de medios y materiales educativos fue:	1	2	3	4
El dominio temático por parte del facilitador fue:	1	2	3	4
El ambiente generado por el facilitador para la participación de los asistentes fue:	1	2	3	4

Conclusiones:

- ☐ El sistema educativo cumple un rol primordial en la sociedad pues se encarga de formar a los futuros ciudadanos.
- ☐ Los sistemas educativos rígidos pueden bloquear la creatividad innata que poseen todos los seres humanos.
- ☐ El rol del docente es fundamental para estimular la creatividad en sus estudiantes.

Recomendaciones:

- ☐ El aprendizaje netamente memorístico cumplió su ciclo formando el tipo de hombre que necesitaba la sociedad en el siglo XIX, hoy la sociedad demanda personas creativas capaces de enfrentar las exigencias del siglo XXI es por

ello que el sistema educativo debe formar ciudadanos que la sociedad requiere.

- Los espacios de aprendizaje deben ser ambientes atractivos e interesantes que permitan el despliegue del potencial creativo de los estudiantes.
- En el sistema educativo se debe priorizar el pensamiento lateral sobre el pensamiento vertical a través de diversas técnicas.

3.2.5. Cronograma de la propuesta

Actividades	Cronograma								Duración	Lugar del evento
	Octubre						Noviembre			
	Primera semana	Segunda semana	Tercera semana		Cuarta Semana		Primera semana			
			Martes	Jueves	Martes	Jueves	Martes	Jueves		
Coordinaciones previas	X								1 semana	IESPPA
Convocatoria de Participantes		X							1 semana	IESPPA
Inauguración del Programa			X						30 minutos	Auditorio IESPPA
Taller 1: ¿Los creativos nacen o se hacen?										
Tema 1: Analizamos los principales conceptos sobre creatividad y sus elementos			X						3 horas	Auditorio del IESPPA
Tema 2: Identificamos los principales rasgos de la personalidad creativa, factores que propician e impiden el desarrollo de la creatividad y aplicamos la técnica creativa “lluvia de ideas”.				X					3 horas	Auditorio del IESPPA
Taller 2: La sociedad actual y su exigencia por contar con personas creativas										
Tema 1: Identificamos las fases del proceso creativo y los componentes constitutivos de la creatividad, valoramos la importancia de las emociones en el proceso creativo.					X				3 horas	Auditorio del IESPPA
Tema 2: Analizamos ¿Cómo podemos desarrollar nuestra Creatividad? y aplicamos las Técnicas Creativas “Arte de Preguntar y SCAMPER”						X			3 horas	Auditorio del IESPPA
Taller 3: Yo Soy una Persona Creativa, tengo el potencial para serlo										
Tema 1: Aplicamos las técnicas: Abanico de conceptos y Técnica del PO.							X		3 horas	Auditorio del IESPPA
Tema 2: Situación de la Creatividad en el Sistema Educativo								X	3 horas	Auditorio del IESPPA
Validación de conclusiones.								X	30 minutos	Auditorio del IESPPA
Clausura del Programa								X	30 minutos	Auditorio del IESPPA
Evaluación final del Programa								X	2 horas	Auditorio del IESPPA

3.2.6. Presupuesto

Recursos Humanos:

Cant.	Requerimiento	Costo individual	Total
3	Capacitadores	S/ 300.00	S/ 900.00
3	Facilitadores	S/ 150.00	S/ 450.00
Total			S/ 1350.00

Recursos Materiales:

Cant.	Requerimiento	Costo individual	Total
75	Folders con fasteners	S/ 0.80	S/ 60.00
75	Lapiceros	S/ 0.50	S/ 37.50
75	Refrigerios	S/ 6.00	S/ 450.00
300	Copias	S/ 0.035	S/ 10.50
Total			S/ 558.00

Resumen del Monto Solicitado	
Recursos humanos	S/ 1350.00
Recursos materiales	S/ 558.00
Total	S/ 1 808.00

3.2.7. Financiamiento de los talleres

Financiamiento: APAZA CONDORI, Luz Marina.

CONCLUSIONES

1. La situación del desempeño de la creatividad y los resultados del trabajo de campo justificaron el objeto de estudio.
2. El deficiente desempeño docente suma a favor del problema de investigación.
3. La base teórica se relacionó con la propuesta a través de los objetivos, temario y fundamentación de cada estrategia y las teorías se eligieron en mérito a la naturaleza del problema de investigación.

RECOMENDACIONES

1. Ejecutar la propuesta a fin de superar el problema de investigación.
2. Socializar la propuesta para prevenir el problema en otras instituciones educativas del ámbito de estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amabile, T. (2005). Creatividad e Innovación. Barcelona, España: Deusto.
- Ameglio, E. (2007). Formación Profesional. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas.
- Arteaga, E. (2008). Aproximación teórica al concepto de creatividad: Un análisis creativo. Puerto Rico: Revista Paideia puertorriqueña. Volumen (3), 1.
- Avalos, B. (2003). La formación docente inicial en Chile. IESALC. Recuperado de <http://www.iesalc.unesco.org.ve>.
- Banco Central de Reserva del Perú (2016). Informe económico y social región Arequipa. Perú.
- Chiavenato, I. (2011). Administración de recursos humanos. México: Mc. Graw Hill. Novena edición.
- Chong, R. (2012). Aplicación del método didáctico creativo solución de problemas para mejorar el aprendizaje de habilidades en los estudiantes de la carrera profesional de Contabilidad de la facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.
- Coscarelli M. y Bonelli, V. (2014). La formación inicial docente concepciones y prácticas curriculares. *Questión*, 1 (42), 2-15. Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2167>.
- Csikszentmihalyi, M. (2006). Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós. (2a ed.)
- Cuenca R. (2003) Formación docente en América Latina y el Caribe. Tensiones, tendencias y propuestas. recuperado [https:// www.oei.es/historico/docente/articulos/](https://www.oei.es/historico/docente/articulos/)

- De Bono, E. (1986). El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Buenos Aires, Argentina: Paidós plural. (Orig. 1970) (Trad. Cast.). Lateral Thinking. A textbook of Creativity, traducción de equipo MMLB.
- De Bono, E. (1994). El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México: Paidós. (Orig. 1992) (Trad. Cast.). Serious Creativity. Use the Power of Lateral Thinking to create new ideas.
- De La Torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica. Barcelona: Octaedro.
- Diéz, D. (2014). Prerrequisitos de las técnicas de creatividad. Neuronilla creatividad e innovación. Recuperado de <http://www.neuronilla.com/documentate/articulos/57-creatividad-tecnicas-y-actividades/934--los-prerrequisitos-de-las-tecnicas-de-creatividad-neuronilla>
- Guilera, I. (2011). Anatomía de la creatividad. España: Fundit.
- Guilford, Joy Paul. (1983). Creatividad y educación. Barcelona, España: Paidós
- Gutiérrez, E. (1990). Educar para la creatividad: Propuesta de taller sobre resolución de problemas y creatividad. Ponencia presentada en el Encuentro Internacional Creatividad 90. Carabobo.
- Gutiérrez, G. (1991). Joy Paul Guilford. Revista Latinoamericana de Psicología, volumen (23), 125 – 127.
- Heinelt y Gottfried. (1979). Maestros creativos. Alumnos creativos. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Huidobro, T. (2001). Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados. (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

- Imp. De la Bolsa (1888) Apuntes para la historia de Arequipa, año 1804. Guañamarca, Arequipa. N° 49.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2007). XI Censo Nacional de Población VI Vivienda. Perú.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2012). Perú: estimaciones y proyecciones de población total por sexo de las principales ciudades, 2000-2015, boletín especial N° 23. Marzo 2012.
- Instituto de Educación Superior Pedagógico Arequipa (2015). Proyecto Curricular Institucional 2015 – 2017. Arequipa, Perú
- Instituto de Educación Superior Pedagógico Arequipa (2015). Proyecto Educativo Institucional 2015 – 2017. Arequipa, Perú
- Ley N° 29394, del 31 de julio de 2009. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior. Publicada en Diario Oficial El Peruano, Boletín Oficial. pp 379666
- Logan, I. y Logan, V. (1980). Estrategias para una enseñanza creativa. Barcelona, España: Oikos-Tau.
- López, B. (2000). Pensamiento crítico y creativo 2a ed. México: Trillas.
- Lowenfeld, V. y Brittain, W. (1972). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires: Kapelusz.
- Marín R. y De La Torre S. (2000). Manual de creatividad: Aplicaciones educativas. España: Vicens Vives Editores.
- Marín, R. (1984). La creatividad. Barcelona, España: Ceac.
- Maslow A. (1983). La personalidad creativa. Buenos Aires, Argentina: Kairos.

- Ministerio de Educación del Perú (2010) Diseño Curricular Básico Nacional para la carrera profesional de Profesor de Educación Secundaria en la especialidad de Ciencias Sociales. Perú: Autor
- Ministerio de Educación del Perú (2014) Marco del Buen Desempeño Docente. Perú: Autor
- Ministerio de Educación del Perú (2015). Formación inicial docente. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/difoid/>
- Ministerio de Educación del Perú (2017). Marco del Buen Desempeño Docente. Perú
- Muñoz, J. (2004). El pensamiento creativo: Desarrollo del programa “Xenius”. Barcelona, España: Octaedro.
- Municipalidad Distrital de la Villa de Cayma. (2006). Plan urbano distrital de Cayma 2006 – 2015.
- Neira, M., Galdos, G., Málaga, Alejandro., Quiroz E., Carpio, J. (1990). Historia general de Arequipa. Arequipa, Perú: Arequipa Cuzzi y Cía. S.A.
- Ortega, H. (2014). La creatividad en la enseñanza del docente universitario de la Universidad Autónoma De Zacatecas, México. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Osborn, A. (1960). Imaginación aplicada. Madrid, España: Veflex
- Quiroz, E. (2005). La identidad cultural arequipeña como camino de la identidad nacional peruana. Revista Persona y Cultura, (4), año 4.
- Reboloso, E. (1994). La evaluación del personal profesional: ¿Un modelo de evaluación nuevo o una síntesis de modelos previos? Revista de psicología social. Volumen 9, p. 231-255.
- Rodríguez, M. (1985). Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo. México:Trillas.

- Rodríguez, M. (1992). Creatividad lingüística y educación. Investigación Educativa. Conferencia presentada en el Congreso Hispanoamericano de Investigación Educativa, Caracas, Venezuela.
- Rodríguez, M. (2005). Manual de creatividad. Los procesos psíquicos del desarrollo. Sevilla, España: Madrid.
- Rodríguez, S. (1992). Los estudiantes universitarios de hoy: Una visión multinivel. *Curriculum revista de teoría, investigación y práctica educativa*, volumen 13 (2) 91-124.
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la creatividad de Guilford. *Dialnet* pp. 175 – 192. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65974>
- Romo, M. (2007). Psicología de la ciencia y la creatividad. *Creatividad y sociedad, revista de la Asociación para la creatividad*, 10, 7-31. Recuperado de <https://www.creatividadysociedad.com/articulos/>
- Rubín, Y. (2012). Programa didáctico orientado al fortalecimiento de la creatividad en las docentes del Centro de Educación Inicial Rafael Vidal Guía, Valle De La Pascua, Estado Guárico. (Tesis de Maestría). Universidad Latinoamericana y del Caribe, Caracas, Venezuela.
- Sternberg, R. y Lubart, T. (1997). La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas. Barcelona: Paidós.
- Vargas R. (2015). Implicaciones del modelo de Guilford en la enseñanza de las Matemáticas, Física, Química y Biología. Instituto de Estadística Teórica y Aplicada. *Revista Varianza*, (11), p. 53 – 61.
- Villar, I. (1999). Construcción y análisis de los procesos de enseñanza. Barcelona, España: Oikos-tau.

ANEXOS



ANEXO N° 1
UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
DE LAMBAYEQUE



INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUÍA DE ENCUESTA

ESPECIALIDAD:

SEMESTRE DE ESTUDIOS:

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA ENCUESTADORA: APAZA CONDORI, Luz Marina

LUGAR Y FECHA DE LA ENCUESTA:

Estimado estudiante:

Estamos interesados en conocer sobre el desempeño de la creatividad de los estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Arequipa, por lo cual tu aporte es muy valioso. Agradecemos tu cooperación al responder esta encuesta.

Instrucciones. - Lee detenidamente cada pregunta y marca con una “X” la alternativa que creas por conveniente.

CÓDIGO A: DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD

1. Pienso que un método lógico, aplicado paso por paso, es la mejor alternativa para solucionar problemas.

Totalmente de acuerdo ☐ De acuerdo ☐ Indeciso ☐
En desacuerdo ☐ Totalmente de desacuerdo ☐

2. Estoy dispuesto a argumentar mis ideas cuando existen discrepancias.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

3. Se me hace difícil adaptarme a las distintas situaciones que se me presentan en la vida diaria.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

4. Siento que la implementación de nuevos planes y programas de estudio es un desafío interesante.

Sí ☐

No ☐

5. Tengo dificultad en crear nuevas estrategias de aprendizaje.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

6. Frente a situaciones imprevistas planteo de forma rápida soluciones adecuadas.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

7. Frente a un problema, planteo diversas alternativas de solución sin ceñirme a reglas ya establecidas.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

8. Comparto mis ideas creativas con mis compañeros.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

9. Busco crear ideas para generar nuevas realidades.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

10. En las situaciones de la vida cotidiana investigo nuevas formas de realizar las tareas que se me asignan.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

11. Me parece importante experimentar actividades pedagógicas nunca antes probadas.

Si ☐

No ☐

12. He buscado que mis trabajos de estudio presentados muestren originalidad.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

13. Planifico mis actividades como estudiante.

Siempre ☐

Frecuentemente ☐

Poco Frecuente ☐

Nunca ☐

14. Cumpló con mis actividades planificadas.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

15. Cuando me entusiasmo con algo persisto hasta ejecutarlo.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

16. Busco la perfección en las labores que realizo.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

17. Hago uso de técnicas creativas en diversas situaciones.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

18. Dedico varias horas al día a investigar sobre cómo mejorar la educación peruana.

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

CÓDIGO B: PROGRAMA DE TÉCNICAS

19. ¿Conoce Usted el significado de pensamiento lateral?

Sí ☐ No ☐

20. Su nivel de conocimiento en técnicas que conlleven a desempeñarse creativamente es:

Muy bueno ☐ Bueno ☐ Regular ☐ Bajo ☐ Muy bajo ☐

21. ¿Consideras que el conocimiento de técnicas creativas contribuiría a fortalecer su formación profesional?

Sí ☐ No ☐

22. ¿La formación académico profesional que recibe Usted en el Instituto le permite desempeñarse creativamente?

Siempre ☐ Frecuentemente ☐ Poco Frecuente ☐ Nunca ☐

23. Es la técnica que permite resolver problemas de forma creativa, adoptando diferentes formas de pensamiento; utiliza un código visual el cual permite distinguir el tipo de pensamiento a utilizar.
- a) El arte de preguntar.
 - b) Seis sombreros para pensar.
 - c) La técnica del PO.
 - d) Abanico de conceptos.
24. Es la técnica que consiste en generar la mayor cantidad de ideas para luego valorarlas y seleccionar las más valiosas, durante la fase productiva de las ideas está completamente prohibida toda crítica.
- a) SCAMPER.
 - b) Lluvia de ideas.
 - c) El arte de preguntar.
 - d) Seis sombreros para pensar.

¡Muchas gracias por su colaboración!



UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
DE LAMBAYEQUE



GUÍA DE ENTREVISTA

APELLIDOS Y NOMBRES:

ESPECIALIDAD:SEMESTRE DE ESTUDIOS:

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA ENCUESTADORA: APAZA CONDORI, Luz Marina

LUGAR Y FECHA DE LA ENTREVISTA:

CÓDIGO A: DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD

1. ¿Qué es para usted creatividad?

.....
.....
.....

2. ¿Cuándo se le presentan problemas los resuelve ciñéndose a reglas establecidas por la sociedad o prefiere soluciones no convencionales?

.....
.....
.....

3. Durante su formación profesional ¿Qué tipo de actividades pedagógicas se realizan la mayor parte del tiempo?

.....
.....

4. ¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta lograrlo?

.....
.....
.....

5. ¿Ha creado Usted alguna nueva estrategia de aprendizaje?

.....

.....

6. ¿Qué técnicas creativas conoce?

.....

.....

7. ¿Cuáles son las características que posee una persona creativa?

.....

.....

.....

8. ¿Considera que el sistema educativo peruano promueve el desarrollo de la creatividad?

.....

.....

CÓDIGO B: PROGRAMA DE TÉCNICAS

9. Según su criterio ¿Cuál es el fundamento del programa de técnicas creativas?

.....

.....

10. Según su criterio ¿Cuáles deben ser los temas a tratarse en los talleres del programa de técnicas creativas?

.....

.....

11. ¿Qué importancia tiene para usted los talleres pedagógicos?

.....

.....

12. ¿Qué técnicas conoce usted para desempeñarse creativamente?

.....

.....



UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO
DE LAMBAYEQUE



GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nº... LUGAR Y FECHA DE LA OBSERVACIÓN:.....

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA OBSERVADORA: APAZA CONDORI, Luz Marina

CÓDIGO A: DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD

DIMENSIONES	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
FLEXIBILIDAD	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.			
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.			
FLUIDEZ	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.			
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.			
ORIGINALIDAD	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.			
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.			
ELABORACIÓN	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.			
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.			



ANEXO N° 2
UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO



**INSTRUMENTOS PARA LA VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA, ENTREVISTA,
GUÍA DE OBSERVACIÓN Y PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS**

**INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN
(ENCUESTA)**

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:
INSTITUCIÓN DONDE LABORA:
CARGO QUE OCUPA:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado						
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.						
ACTUALIZACIÓN	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio.						
ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica.						
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos						
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el desempeño de la creatividad.						
COHERENCIA	Existe relación entre las variables, dimensiones e indicadores.						
METODOLOGÍA	La encuesta responde a los objetivos de la investigación						
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico – científicos.						
Puntaje Parcial							
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/45)*100							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

() Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: FIRMA DEL EXPERTO:

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENTREVISTA ESTRUCTURADA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO “AREQUIPA”, AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

CARGO QUE OCUPA:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD	¿Qué es para Usted creatividad?						
	¿Cuándo se le presentan problemas los resuelve ciñéndose a reglas establecidas por la sociedad o prefiere soluciones no convencionales?						
	Durante su formación profesional ¿Qué tipo de actividades pedagógicas se realizan la mayor parte del tiempo?						
	¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta lograrlo?						
	¿Ha creado Usted alguna nueva estrategia de aprendizaje?						
	¿Qué técnicas creativas conoce?						
	¿Cuáles son las características que posee una persona creativa?						
PROGRAMA DE TÉCNICAS	¿Considera que el sistema educativo peruano promueve el desarrollo de la creatividad?						
	Según su criterio ¿Cuál es el fundamento del programa de técnicas creativas?						
	Según su criterio ¿Cuáles deben ser los temas a tratarse en los talleres del programa de técnicas creativas?						
	¿Qué importancia tiene para usted los talleres pedagógicos?						
	¿Qué técnicas conoce usted para desempeñarse creativamente?						
Puntaje Parcial							
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/60)*100							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

() Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA:

FIRMA DEL EXPERTO:

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO “AREQUIPA”, AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

CARGO QUE OCUPA:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
FLEXIBILIDAD	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.						
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.						
FLUIDEZ	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.						
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.						
ORIGINALIDAD	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.						
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.						
ELABORACIÓN	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.						
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.						
Puntaje Parcial							
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/40)*100							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

() Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA:

FIRMA DEL EXPERTO:

**INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DE LA PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA
MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA
ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES**

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

CARGO QUE OCUPA:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFIC. (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
OBJETIVOS	Los objetivos formulados son pertinentes para resolver el problema identificado.						
	Los objetivos guardan relación con los contenidos propuestos en el Programa						
	Los objetivos son relevantes en relación a la política de la Institución de formación.						
METODOLOGÍA	Existe diversidad de estrategias metodológicas.						
	La metodología propuesta permite la participación activa de los involucrados.						
	Los ejercicios planteados tienen aplicación práctica.						
	Los contenidos a desarrollarse son relevantes para los participantes.						
	Los contenidos a desarrollarse son pertinentes al nivel formativo de los participantes.						
	Las actividades planteadas motivarían a los participantes para involucrarse con el Programa.						
CRONOGRAMA Y RECURSOS	La metodología planteada tiene relación con los objetivos propuestos						
	La duración de las sesiones se adecua a las necesidades del contexto.						
	El horario de los talleres se adecua al contexto y a las necesidades de los participantes.						
EVALUACIÓN	Los recursos humanos son suficientes para el desarrollo del Programa.						
	El Programa cuenta con instrumentos de evaluación para cada taller.						
	La evaluación permite identificar aciertos y desaciertos para tomar decisiones oportunas.						
	La evaluación permite, a través de las evidencias, valorar el avance y los resultados del Programa.						
Puntaje Parcial							
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/85)*100							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

() Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: FIRMA DEL EXPERTO:



ANEXO N° 3

UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DE LA PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Puma Huaman Beto
INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Universidad Nacional de Juliaca
CARGO QUE OCUPA: cate drático

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFIC. (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
OBJETIVOS	Los objetivos formulados son pertinentes para resolver el problema identificado.					X	
	Los objetivos guardan relación con los contenidos propuestos en el Programa					X	
	Los objetivos son relevantes en relación a la política de la Institución de formación.				X		
METODOLOGÍA	Existe diversidad de estrategias metodológicas.					X	
	La metodología propuesta permite la participación activa de los involucrados.					X	
	Los ejercicios planteados tienen aplicación práctica.					X	
	Los contenidos a desarrollarse son relevantes para los participantes.				X		
	Los contenidos a desarrollarse son pertinentes al nivel formativo de los participantes.				X		
	Las actividades planteadas motivarían a los participantes para involucrarse con el Programa.					X	
	La metodología planteada tiene relación con los objetivos propuestos.					X	
CRONOGRAMA Y RECURSOS	La duración de las sesiones se adecua a las necesidades del contexto.				X		
	El horario de los talleres se adecua al contexto y a las necesidades de los participantes.					X	
	Los recursos humanos son suficientes para el desarrollo del Programa.				X		
EVALUACIÓN	El Programa cuenta con instrumentos de evaluación para cada taller.				X		
	La evaluación permite identificar aciertos y desaciertos para tomar decisiones oportunas.					X	
	La evaluación permite, a través de las evidencias, valorar el avance y los resultados del Programa.				X		
	La evaluación permite comprobar si se está logrando los objetivos propuestos.				X		
Puntaje Parcial					32	45	
Puntaje Total					77		
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/85)*100					(77/85)*100 = 90.59%		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 23/12/2019

FIRMA DEL EXPERTO:

COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ
CONSEJO NACIONAL
BETO PUMA HUAMAN
INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO
COESPE 1189

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENTREVISTA ESTRUCTURADA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Puma Huaman Beto
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Universidad Nacional de Juliaca
 CARGO QUE OCUPA: Catedrático

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD	¿Qué es para Usted creatividad?					X	
	¿Cuándo se le presentan problemas los resuelve citándose a reglas establecidas por la sociedad o prefiere soluciones no convencionales?				X		
	Durante su formación profesional ¿Qué tipo de actividades pedagógicas se realizan la mayor parte del tiempo?					X	
	¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta lograrlo?				X		
	¿Ha creado Usted alguna nueva estrategia de aprendizaje?					X	
	¿Qué técnicas creativas conoce?				X		
	¿Cuáles son las características que posee una persona creativa?				X		
	¿Considera que el sistema educativo peruano promueve el desarrollo de la creatividad?					X	
PROGRAMA DE TÉCNICAS	Según su criterio ¿Cuál es el fundamento del programa de técnicas creativas?					X	
	Según su criterio ¿Cuáles deben ser los temas a tratarse en los talleres del programa de técnicas creativas?				X		
	¿Qué importancia tiene para usted los talleres pedagógicos?				X		
	¿Qué técnicas conoce usted para desempeñarse creativamente?					X	
Puntaje Parcial					24	30	
Puntaje Total					54		
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/60)*100					(54/60)*100 = 90.00%		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 08-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO:


 COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ
 CONSEJO NACIONAL
Beto Puma Huaman
 INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO
 COESPE 1169

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Puma Huaman Beto
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Universidad Nacional de Tarma
 CARGO QUE OCUPA: Catedrático

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
FLEXIBILIDAD	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.					X	
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.				X		
FLUIDEZ	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.				X		
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.					X	
ORIGINALIDAD	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.					X	
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.				X		
ELABORACIÓN	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.				X		
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.					X	
Puntaje Parcial					16	20	
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/40)*100							

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 08-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO:


 COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ
 CONSEJO NACIONAL
Beto Puma Huaman
 INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO
 COESPE 1189

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENCUESTA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Puma Huaman Beto
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Universidad Nacional de Juliaca
 CARGO QUE OCUPA: Catedrático

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X	
ACTUALIZACIÓN	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio				X		
ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica				X		
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos				X		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el desempeño de la creatividad					X	
COHERENCIA	Existe relación entre las variables, dimensiones e indicadores				X		
METODOLOGÍA	La encuesta responde a los objetivos de la investigación				X		
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico - científicos					X	
Puntaje Parcial					20	20	
Puntaje Total		40					
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/45)*100		(40/45)*100 = 88.89					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 08-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO:


 COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ
 CONSEJO NACIONAL
Beto Puma Huaman
 INGENIERO ESTADÍSTICO E INFORMÁTICO
 COESPE 1169

III. INFORME SOBRE JUICIO DE LA PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MOTIVAR EL USO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES

INVESTIGACIÓN	FRUSTRACIÓN DE LAS CREATIVIDADES POR LA FALTA DE UN ESPACIO DE LIBERTAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES. MOTIVACIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR POR LA FALTA DE UN ESPACIO DE LIBERTAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES.
---------------	---

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DE LEY: GRACIELA INSTITUCIÓN: INSTITUCIÓN DE LA JORJA. E. N. O. M. O. F. P. H. T. A. U. D. A. D. O. C. U. N. F. I. A. S. CARGO: QUE OCUPA: COORDINADOR DE LA INVESTIGACIÓN.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
OBJETIVOS	1. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.					X
	2. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	3. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
Métodos de Investigación	4. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	5. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	6. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
Y RECURSOS	7. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	8. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	9. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
FROVIO (R.A./JA)	10. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	11. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	12. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
EVALUACIÓN	13. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	14. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
	15. La institución de la Jorja debe ser una institución de la Jorja.				X	
Puntaje Parcial				3	48	20
Puntaje Total						71
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/100) * 100						(71/100) * 100 = 71.00 %

1. fl. 85 * 400 = 83,53 %

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

1. I. a. l. w. a. b. l. e.) l. s. u. p. l. k. a. b. s. o. m. g. e. l. a. > n. b. , , , , a. c. s. o. n. e. s. (1. l. o. e. s. a. p. l. c. a. b. l. e.

1. E. C. I. A.

ao / 12 / 2010.

1. k. m. a. l. d. h. l. x. p. l. n. t.

\$ 4.00

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENTREVISTA ESTRUCTURADA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: SANCHO CAMA, Graciela
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. N° 72290 "Brigadier Pumacahua"
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD	¿Qué es para Usted creatividad?				X		
	¿Cuándo se le presentan problemas los resuelve citándose a reglas establecidas por la sociedad o prefiere soluciones no convencionales?			X			
	Durante su formación profesional ¿Qué tipo de actividades pedagógicas se realizan la mayor parte del tiempo?					X	
	¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta lograrlo?			X			
	¿Ha creado Usted alguna nueva estrategia de aprendizaje?					X	
	¿Qué técnicas creativas conoce?				X		
	¿Cuáles son las características que posee una persona creativa?				X		
	¿Considera que el sistema educativo peruano promueve el desarrollo de la creatividad?				X		
PROGRAMA DE TÉCNICAS	Según su criterio ¿Cuál es el fundamento del programa de técnicas creativas?				X		
	Según su criterio ¿Cuáles deben ser los temas a tratarse en los talleres del programa de técnicas creativas?				X		
	¿Qué importancia tiene para usted los talleres pedagógicos?			X			
	¿Qué técnicas conoce usted para desempeñarse creativamente?				X		
Puntaje Parcial				9	28	10	
Puntaje Total					47		
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/60)*100					(47/60)*100 = 78.33 %		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 12-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO: 

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: SANCHO CAMA, Graciela
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. N° 72290 "Brigadier Pumacahua"
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
FLEXIBILIDAD	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.				X		
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.				X		
FLUIDEZ	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.					X	
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.				X		
ORIGINALIDAD	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.					X	
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.					X	
ELABORACIÓN	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.				X		
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.				X		
Puntaje Parcial					20	15	
Puntaje Total					35		
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/40)*100					$(35/40)*100 = 87.50\%$		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 12-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO: 

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENCUESTA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: SANCHO CAMA, Graciela
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. N° 72290 "Brigadier Pumacahua"
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X		
ACTUALIZACIÓN	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio.				X		
ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica.				X		
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos				X		
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el desempeño de la creatividad.					X	
COHERENCIA	Existe relación entre las variables, dimensiones e indicadores.				X		
METODOLOGÍA	La encuesta responde a los objetivos de la investigación				X		
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico - científicos.				X		
Puntaje Parcial					28	40	
Puntaje Total					38		
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/45)*100					(38/45)*100 = 84.44 %		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 12-06-2017

FIRMA DEL EXPERTO: 

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DE LA PROPUESTA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: DR. BANCES ACOSTA MANUEL ANTONIO
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE PRINCIPAL FACITSE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFIC. (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
OBJETIVOS	Los objetivos formulados son pertinentes para resolver el problema identificado.					X	
	Los objetivos guardan relación con los contenidos propuestos en el Programa					X	
	Los objetivos son relevantes en relación a la política de la Institución de formación.					X	
METODOLOGÍA	Existe diversidad de estrategias metodológicas.				X		
	La metodología propuesta permite la participación activa de los involucrados.					X	
	Los ejercicios planteados tienen aplicación práctica.					X	
	Los contenidos a desarrollarse son relevantes para los participantes					X	
	Los contenidos a desarrollarse son pertinentes al nivel formativo de los participantes.					X	
	Las actividades planteadas motivarían a los participantes para involucrarse con el Programa					X	
	La metodología planteada tiene relación con los objetivos propuestos					X	
CRONOGRAMA Y RECURSOS	La duración de las sesiones se adecua a las necesidades del contexto.				X		
	El horario de los talleres se adecua al contexto y a las necesidades de los participantes.					X	
	Los recursos humanos son suficientes para el desarrollo del Programa.					X	
EVALUACIÓN	El Programa cuenta con instrumentos de evaluación para cada taller.					X	
	La evaluación permite identificar aciertos y desaciertos para tomar decisiones oportunas.				X		
	La evaluación permite, a través de las evidencias, valorar el avance y los resultados del Programa.					X	
	La evaluación permite comprobar si se está logrando los objetivos propuestos.					X	
Puntaje Parcial					16	70	
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/85)*100							

$\frac{82}{(82/85)} \times 100 = 96.47\%$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 27-12-19

FIRMA DEL EXPERTO:

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENTREVISTA ESTRUCTURADA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: DR. BANCES ACOSTA MANUEL ANTONIO
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE PRINCIPAL PACHA SE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERV.
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD	¿Qué es para Usted creatividad?					X	
	¿Cuándo se le presentan problemas los resuelve citándose a reglas establecidas por la sociedad o prefiere soluciones no convencionales?					X	
	Durante su formación profesional ¿Qué tipo de actividades pedagógicas se realizan la mayor parte del tiempo?				X		
	¿Cuándo se entusiasma con algo persiste hasta lograrlo?					X	
	¿Ha creado Usted alguna nueva estrategia de aprendizaje?					X	
	¿Qué técnicas creativas conoce?					X	
	¿Cuáles son las características que posee una persona creativa?				X		
	¿Considera que el sistema educativo peruano promueve el desarrollo de la creatividad?					X	
PROGRAMA DE TÉCNICAS	Según su criterio ¿Cuál es el fundamento del programa de técnicas creativas?					X	
	Según su criterio ¿Cuáles deben ser los temas a tratarse en los talleres del programa de técnicas creativas?				X		
	¿Qué importancia tiene para usted los talleres pedagógicos?					X	
	¿Qué técnicas conoce usted para desempeñarse creativamente?					X	
Puntaje Parcial					12	45	
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/60)*100							
							$(57/60) \times 100 = 95.75\%$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 05.06.17

FIRMA DEL EXPERTO:

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (GUÍA DE OBSERVACIÓN)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: DR. BANCEI ACOSTA MARCEL ANTONIO
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE PRINCIPAL FACHSE

II. ASPECTOS D' VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
FLEXIBILIDAD	Durante el desarrollo de la sesión el (la) estudiante se adapta fácilmente a las distintas situaciones que se presentan.					X	
	El (la) estudiante argumenta sus ideas cuando existen discrepancias.					X	
FLUIDEZ	El (la) estudiante genera la mayor cantidad de ideas en el menor tiempo posible.					X	
	Frente a problemas planteados el (la) estudiante señala diversas alternativas de solución sin ceñirse a reglas ya establecidas.					X	
ORIGINALIDAD	El (la) estudiante busca nuevas formas de realizar las tareas que se le asignan.				X		
	El (la) estudiante presenta trabajos donde plasma ideas inéditas.					X	
ELABORACIÓN	El (la) estudiante es persistente con las tareas encomendadas.					X	
	Durante las sesiones de aprendizaje el (la) estudiante hace uso de técnicas creativas.					X	
Puntaje Parcial					4	35	
Puntaje Total							
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/40)*100							

$\frac{39}{40} \times 100 = 97.5\%$

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 05.06.17

FIRMA DEL EXPERTO: X

[Firma manuscrita]

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN (ENCUESTA)

INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE TÉCNICAS CREATIVAS PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DE LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "AREQUIPA", AREQUIPA, AÑO 2017.
---------------	--

I. DATOS GENERALES:

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: DR. BANCES ACOSTA MANUEL ANTONIO
 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
 CARGO QUE OCUPA: DOCENTE PRINCIPAL FACITSE

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN					OBSERVACIONES
		DEFICIENTE (1)	BAJO (2)	REGULAR (3)	BUENO (4)	MUY BUENO (5)	
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X	
ACTUALIZACIÓN	Está acorde a los aportes recientes en la disciplina de estudio.				X		
ORGANIZACIÓN	Está organizado en forma lógica.					X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos					X	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar el desempeño de la creatividad.					X	
COHERENCIA	Existe relación entre las variables, dimensiones e indicadores.					X	
METODOLOGÍA	La encuesta responde a los objetivos de la investigación				X		
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico - científicos.					X	
Puntaje Parcial					8	35	
Puntaje Total		43					
Puntaje Total (%) = (Puntaje Total/45)*100		$(43/45) \times 100 = 95.56\%$					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) Es aplicable () Es aplicable si corrige las observaciones () No es aplicable

FECHA: 05.06.17

FIRMA DEL EXPERTO:





ANEXO N° 4

UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO



ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA ENCUESTA

VARIABLE DEPENDIENTE

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	
1	2	3	3	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	38
2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	2	4	59
3	1	2	3	2	3	2	2	3	1	3	2	1	2	3	2	2	2	2	38
4	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	2	2	45
5	5	3	3	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	2	4	2	2	1	53
6	4	2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	2	3	3	4	2	2	2	42
7	4	3	2	4	3	2	2	2	4	4	4	3	2	2	4	3	3	3	54
8	1	2	3	4	2	1	2	2	2	2	4	2	3	2	4	2	2	2	42
9	5	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	4	3	4	4	4	2	2	57
10	4	2	3	4	3	2	2	2	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	47
11	4	4	3	4	3	2	2	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	59
12	5	3	4	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	2	2	2	2	1	52
13	4	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	2	1	37
14	3	2	1	4	3	2	1	2	2	3	4	3	2	3	4	2	3	3	47
15	4	2	3	4	1	2	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	2	2	43
16	4	3	3	4	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	4	3	4	2	47
17	1	2	3	4	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	4	2	2	2	46
18	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	60
19	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	4	2	3	2	40
20	4	2	2	4	3	2	1	2	4	4	4	1	3	2	4	4	2	2	50
21	5	4	3	4	2	2	4	2	2	2	4	4	2	3	2	2	2	1	50
22	4	4	3	4	3	3	2	4	4	2	4	1	3	2	4	2	4	2	55
23	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	39
24	5	2	4	4	3	1	3	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	58
25	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	30
	1.59	0.57	0.58	0.84	0.64	0.25	0.54	0.92	1.13	0.73	0.96	1.09	0.57	0.38	0.81	0.52	0.59	0.92	66.6

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n S_i^2}{St^2} \right]$$

$$\alpha = 0.84$$

VARIABLE INDEPENDIENTE

	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	
1	2	1	2	1	1	1	8
2	4	4	4	3	4	4	23
3	2	2	2	2	1	1	10
4	2	3	2	2	1	1	11
5	2	2	4	2	1	1	12
6	2	3	4	3	1	1	14
7	2	2	2	2	1	1	10
8	2	3	4	3	1	1	14
9	2	2	4	2	1	1	12
10	2	2	4	2	1	1	12
11	4	4	4	3	4	4	23
12	2	2	2	2	1	1	10
13	3	4	4	2	1	1	15
14	2	2	4	2	1	1	12
15	2	3	4	3	1	1	14
16	4	3	4	4	1	4	20
17	2	2	4	2	1	1	12
18	2	3	4	2	1	1	13
19	2	2	4	2	1	1	12
20	2	2	4	2	1	1	12
21	2	4	4	3	1	4	18
22	4	3	4	4	4	4	23
23	2	2	2	2	1	1	10
24	2	3	2	2	1	1	11
25	2	1	2	1	1	1	8
	0.5733	0.7567	0.9067	0.56	0.99	1.5	19.8

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n S_i^2}{St^2} \right]$$

$$\alpha = 0.88$$



ANEXO N° 5

GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA DESARROLLAR EL TALLER N° 01: ¿LOS CREATIVOS NACEN O SE HACEN?



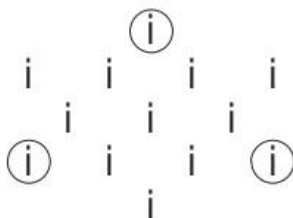
EJERCICIO N° 1: VOLTEANDO EL TRIÁNGULO

INSTRUCCIONES:

En la imagen presentada observamos un triángulo cuya dirección es hacia arriba. A continuación, deberás mover solo tres palitos para cambiar la dirección del triángulo hacia abajo.



SOLUCIÓN:



EJERCICIO N° 2: “INTERACTUANDO CON MIS COMPAÑEROS”

1. OBJETIVO: Presentación de los participantes para la integración grupal

2. MATERIALES:

- ☐ Hoja de papel con las instrucciones a realizar.
- ☐ Hojas en blanco
- ☐ Lapiceros
- ☐ Plumones

3. DESARROLLO: La dinámica consta de dos etapas:

PRIMERA ETAPA: Los participantes reciben un lapicero y una hoja con instrucciones. El facilitador explicará que tienen cinco minutos para completar la hoja.

Las instrucciones a realizar son las siguientes:

- ☐ Identifica a tres personas cuyo nombre o apellidos inicien con la letra de tu nombre y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a dos personas que sean más altos que tú y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a dos personas que practican algún deporte y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a tres personas que vivan en distritos diferentes al tuyo y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a una persona que le gusta el ritmo musical de tu preferencia y anota su nombre.
- ☐ Identifica a tres personas que hayan nacido un mes antes o después que el tuyo y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a tres personas que calcen el mismo número de zapato y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a dos personas a quienes les gusten los postres y anota sus nombres.
- ☐ Identifica a dos personas que les guste la misma fruta y anota sus nombres.

Una vez culminado el tiempo el facilitador preguntará ¿Qué les ha parecido la dinámica? ¿Qué dificultades se les han presentado?, ¿Cómo podemos resolverlos? Y luego pedirá a los participantes que den a conocer sus fichas identificando los nombres de sus compañeros.

SEGUNDA ETAPA: El facilitador repartirá hojas en blanco y plumones, con estos materiales los participantes deberán escribir sus nombres y mostrarán a sus compañeros.

El facilitador indicará que tendrán dos minutos para observar los nombres de sus compañeros, culminado el tiempo las hojas deben ser giradas hacia la derecha y luego hacia la izquierda según las indicaciones del facilitador.

A la señal del facilitador deberán parar de girar las hojas y deberán entregar la hoja que está en sus manos a la persona que cree que se llame así.

Se vuelve a girar y se continúa con el procedimiento anterior.

EJERCICIO N° 3: “BUSCANDO VEINTE USOS NO COMUNES DEL PAPEL HIGIÉNICO”

Objetivo: Desarrollar la fluidez verbal en los participantes.

Materiales:

- ☐ Hojas de papel
- ☐ Lapiceros
- ☐ Rollo de papel higiénico

Instrucciones:

El facilitador explica que el uso común que le dan al papel higiénico es de limpieza: sirve para limpiarnos después de ir al baño, limpiarnos la nariz, limpiar una mesa, etc.

Los participantes, en dúos, deberán anotar en una hoja veinte usos no comunes en los cuales se puede emplear el papel higiénico.

EJERCICIO N° 4: INFORMACIÓN DE LOS TEMAS A DESARROLLARSE

CONCEPTO DE CREATIVIDAD

El Diccionario de la Real Academia Española (2014) define a la creatividad como, “la capacidad de creación, proveniente del latín creare; es decir, generar algo de la nada”.

Para Guilford (1952) citado por Esquivias (2004) “la creatividad en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (P. 04)

Osborn (1960) considera a la creatividad como “una habilidad especial de visualizar, prever, y generar ideas”.

Para Torrance. (1976) “La creatividad es un proceso mediante el cual una persona es sensible a los fallos, a las lagunas del conocimiento y a las desarmonías en general. Señala que las personas creativas saben identificar las dificultades de las situaciones, buscar soluciones

donde otros no las encuentran, hacer conjeturas, formular hipótesis, modificarlas, probarlas y comunicar los resultados”.

Para Amabile (1983) la creatividad “es la conducta resultante de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas e influencias ambientales. Esta conducta, que se pone de manifiesto en productos o respuestas, sólo se puede explicar de una forma completa mediante un modelo que abarque estos tres conjuntos de factores”

Huidobro (2002) brinda, según afirmación suya, una definición integrada del concepto de creatividad “Concepto que ha surgido en la bibliografía por la “necesidad de explicar la aparición de productos que suponen una transformación radical de un estado anterior, lo cual lleva a inferir la existencia de una persona que posee una constelación de rasgos intelectuales, de personalidad y motivacionales que le capacitan para utilizar la metacognición de un modo óptimo. Dicha utilización óptima permite dar respuesta a un fallo o hueco en el conocimiento. Además, la persona ha de encontrarse inmersa en un contexto carente de obstáculos, que le presente modelos o parangones y le facilite los recursos necesarios”. (P. 124)

ELEMENTOS DE LA CREATIVIDAD

Diversos investigadores han llegado a considerar como elementos de la creatividad lo siguiente: persona, proceso, producto y contexto.

La persona, es el agente más importante del proceso creativo, pues el realiza los cambios en las estructuras lógicas mediante procesos creativos. Todas las personas tenemos un cierto grado de creatividad.

El proceso, es el elemento no visible, pues se realiza de forma interna en la persona, quien debe recurrir a sus habilidades, conocimientos, motivaciones para obtener una nueva idea.

El producto, es el elemento visible de la creatividad, pues es el resultado del proceso creativo que ha realizado una persona, sin el producto no se evidenciaría la creatividad y esto quedaría como una mera fantasía.

El contexto, todo proceso creativo está enmarcado en un ambiente social en el que se desarrolla y que determina que es considerado como creativo y que no lo es. Entre los principales componentes tenemos: los factores medioambientales, el campo y el ámbito en el que se realiza.

RASGOS DE LA PERSONALIDAD CREATIVA

Guillford identifica los rasgos de la personalidad creativa:

- **Fluidez:** Es la capacidad que tiene la persona de generar una cantidad de ideas en un tiempo determinado.
- **Flexibilidad:** Es la capacidad de adaptarse a diversas situaciones que necesiten generar nuevas ideas.
- **Originalidad:** Es la capacidad de la persona de generar ideas novedosas, únicas.
- **Elaboración:** Es la capacidad para organizar, sistematizar una idea y ponerla en práctica.

BLOQUEOS DE LA CREATIVIDAD

Al observar la conducta de un niño, nos podremos dar cuenta que posee una creatividad innata, pero si observamos a una persona adulta no necesariamente resalta conductas que denoten creatividad, entonces nos preguntamos ¿Qué sucedió en el transcurso de la vida del ser humano para que esa situación haya cambiado? Para explicar dicha situación tendríamos que considerar diversos factores, los cuales se pueden agrupar en los siguientes bloqueos:

- **Bloqueos intelectuales:** Son los principales bloqueadores de la creatividad. Entre los cuales se encuentran: Estereotipos arraigados, falta de flexibilidad frente a situaciones nuevas, predominancia del pensamiento lógico, competitividad, necesidad de establecer un orden lógico.
- **Bloqueos emocionales:** Son aquellos que impiden dar a conocer las nuevas ideas, lo que limita nuestra libertad. Entre los principales tenemos: Miedo al fracaso, inseguridad, angustia, falta de motivación, conformismo, falta de apertura a lo nuevo.
- **Bloqueos perceptivos:** Son aquellos que no nos permiten conocer el problema en todas sus dimensiones o que nos impiden conocer ampliamente la información que nos pudiera servir para resolver el problema. En ellos se encuentran: Obsesión

por solo un aspecto del problema, dificultad para establecer causas y efectos de los problemas, falta de cuestionamiento frente a las situaciones que se van presentando,

- Bloqueos socioculturales: Son aquellos en los cuales la sociedad influye de manera predominante impidiendo el desarrollo de la creatividad. Entre los principales tenemos: excesiva importancia a la inteligencia y al memorismo, alta competitividad, instrucciones rígidas sobre cómo realizar las tareas.

EJERCICIO N° 5: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA “BRAINSTORMING O LLUVIA DE IDEAS”

BRAINSTORMING O LLUVIA DE IDEAS

Es una técnica creativa que fue ideada por Alex Osborn en el año 1941 con la finalidad de salvar a su empresa de la ruina, dando excelentes resultados. Esta técnica grupal tiene como objetivo generar la mayor cantidad de ideas posibles sobre un tema planteado.

Para que esta técnica resulte efectiva se debe tener en cuenta lo siguiente:

Realizar algunos juegos previos para relajar a los participantes y generar un ambiente más propicio para que fluyan las ideas.

Designar a un moderador, quien deberá conducir la técnica.

Se establecen reglas como: está prohibido cualquier tipo de crítica cuando se están generando las ideas, todas las ideas son bienvenidas, no existen ideas erróneas.

Las ideas que van surgiendo se anota en la pizarra o panel.

Al culminar esta etapa se analizan las ideas y luego se escoge aquella que brinde una solución al problema planteado.

Esta técnica al realizarse grupalmente facilita que fluyan las ideas, debido a la asociatividad ya que una persona al emitir una idea propicia a que genere otra idea e inclusive sirve para generar ideas en otras personas y de esta manera se obtiene gran cantidad de ideas en un corto tiempo, esta gran cantidad de ideas genera calidad pues existirá mayores opciones para analizar e inclusive las ideas menos pensadas pueden ser realizables aplicando la creatividad.

EJERCICIO PRÁCTICO PARA EL TALLER N° 1

ÁREA: Historia, Geografía y Economía

TEMA: ¿Cómo se pueden solucionar los problemas medioambientales en la selva de Perú?



ANEXO N° 06

GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA DESARROLLAR EL TALLER N° 02: “LA SOCIEDAD ACTUAL Y SU EXIGENCIA POR CONTAR CON PERSONAS CREATIVAS”



EJERCICIO N° 01: INFORMACIÓN DE LOS TEMAS A DESARROLLARSE

FASES DEL PROCESO CREATIVO. Una de las primeras clasificaciones que se tiene sobre las fases del proceso creativo datan del año 1926 en la que Graham Wallas dividió este proceso en cuatro fases: Preparación, incubación, iluminación y verificación.

Para el presente taller se tendrá en cuenta la clasificación realizada por Amabile (1983):

Presentación: La persona percibe el problema a resolver.

Preparación: La persona recurre a los conocimientos, información necesaria para resolver el problema presentado.

Generación de respuestas: La persona produce la mayor cantidad de soluciones creativas.

Validación: Se valora la posibilidad de una respuesta teniendo en cuenta diversos criterios.

Resultado: La persona pone en práctica la decisión que ha tomado. Según Amabile puede conducir al éxito o al fracaso en ambos casos se terminaría el proceso, pero si se consigue un cierto progreso a la meta, se reinicia el proceso.

COMPONENTES CONSTITUTIVOS DE LA CREATIVIDAD. Teresa Amabile (2005) reconoce tres componentes básicos de la creatividad: Pericia (destrezas propias en el campo del trabajo), capacidad de pensamiento creativo (forma como las personas enfocan los problemas y soluciones, y combinan las ideas que ya existen de forma inusual), motivación (factor clave que hace que una persona realice un trabajo o no). Amabile señala dos tipos

de motivación, la intrínseca (motivación interna) y la extrínseca (motivación externa), siendo esta última la que en muchas ocasiones mata la creatividad.

LA IMPORTANCIA DE LAS EMOCIONES EN EL PROCESO CREATIVO. Las actividades cotidianas del ser humano están impregnadas de diversas emociones tales como: alegría, tristeza, temor, ira, etc. Estas emociones modifican los resultados de cualquier actividad emprendida, diversos autores tales como Daniel Goleman, Mihaly Csikszentmihalyi, Antonio Damasi, Franc Ponti, Teresa Amabile, entre otros señalan la importancia de aprender a manejar las emociones para un óptimo proceso creativo.

En una entrevista realizada por la Fundación Neuronilla a Mihaly Csikszentmihalyi, el experto en creatividad señalaba que se necesita estar emocionalmente involucrado en las actividades que uno emprende para ir más allá de lo que en realidad se espera.

Amabile (2005) reconoce tres componentes básicos de la creatividad: Pericia (destrezas propias en el campo del trabajo), capacidad de pensamiento creativo (forma como las personas enfocan los problemas y soluciones, y combinan las ideas que ya existen de forma inusual), motivación (factor clave que hace que una persona realice un trabajo o no). Amabile señala dos tipos de motivación, la intrínseca (motivación interna) y la extrínseca (motivación externa), siendo esta última la que en muchas ocasiones mata la creatividad.

Para un proceso creativo óptimo la persona debe de estar motivada y debe haber aprendido a manejar el miedo, la vergüenza, la frustración, la ansiedad, entre otros. Existen diferentes estrategias para aprender a manejar emociones, entre ellas tenemos:

- ✦ Conocer el porqué de sentir esa emoción.
- ✦ Recordar éxitos pasados.
- ✦ Distraer la atención hacia un asunto concreto.
- ✦ Realizar afirmaciones positivas.
- ✦ Pensar en las consecuencias de no controlar las emociones.

¿CÓMO PODEMOS DESARROLLAR NUESTRA CREATIVIDAD?

- ✦ Experimentar situaciones nuevas.

- ✦ Practicar técnicas creativas como: Lluvia de ideas, seis sombreros para pensar, analogías entre otros.
- ✦ Realizar ejercicios creativos.
- ✦ Acudir a eventos que no sean de nuestro interés principal.
- ✦ Leer temas de nuestro interés y experimentar con otros temas.
- ✦ Resolver problemas con el pensamiento lateral.
- ✦ Cuestionar lo ya existente.
- ✦ Dejar de lado los estereotipos sociales.
- ✦ Vencer el temor al ridículo, al fracaso.
- ✦ Viajar y conocer nuevos lugares.
- ✦ Escuchar nuevas ideas.
- ✦ Evitar la rutina.
- ✦ No rechazar la ambigüedad.

TEORÍA DE LA APROXIMACIÓN PRAGMÁTICA DE ALEX OSBORN. Alex Osborn, nació el 24 de mayo de 1888 en Estados Unidos, se graduó en el Hamilton College, trabajó en diversos campos como la estadística, publicista, vendedor, entre otros. Formó parte de la Agencia de publicidad E.P. Remington, donde a partir de la práctica cotidiana realizó importantes contribuciones al pensamiento creativo.

En 1919 Alex Osborn junto a Bruce Barton y Roy Durstine fundaron la agencia de publicidad BDO, cuyas letras representan a las iniciales de los apellidos de los socios fundadores, en 1928 deciden unirse con la agencia de Batten, convirtiéndose en agencia de publicidad BBDO. En la actualidad esta agencia es una de las más reconocidas a nivel mundial, tiene carácter de transnacional.

Como muchas empresas tuvo periodos de crisis la más grande en 1938, en la cual perdió a muchos colaboradores claves, con el grupo que se quedó tuvo que tomar medidas importantes que le permitiesen salvar de la ruina a la agencia, por ello empleo su técnica Brainstorming conocida también como tormenta o lluvia de ideas. Osborn desarrolló en la práctica el pensamiento creativo de sus colaboradores y es desde allí donde va a fundamentar sus principales ideas respecto al pensamiento creativo.

Para Osborn (1953) “el pensamiento creativo es la aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”. (P. 37)

En 1960 Alex Osborn dividió el proceso creativo en las siguientes fases: Fase de orientación, fase de preparación, análisis, incubación, síntesis, evaluación.

TEORÍA FACTORIAL DE JOY PAUL GUILFORD. (1897 – 1987) Fue un psicólogo reconocido por sus estudios sobre inteligencia, personalidad y aptitudes cognitivas, planteó el modelo de Estructura de la Inteligencia; dicho modelo permite realizar un análisis factorial a través de tres dimensiones: Contenidos, productos y operaciones.

Es considerado como uno de los precursores en la investigación de la creatividad y sus trabajos han servido como fuente bibliográfica primordial para posteriores investigaciones en este campo.

En 1879 Wilhelm Wundt creó el primer laboratorio de Psicología experimental en la Universidad de Leipzig, es a partir de ello, que recién se inicia el estudio de la psicología con el método científico experimental. Los primeros estudios con este método fueron netamente psicofisiológicos, siendo los principales temas la sensación y percepción. A inicios del siglo XX los psicólogos estaban dedicados a investigar diversos temas como pensamiento, memoria, evolución psíquica, conducta, aprendizaje; pero casi nada referidos a la creatividad.

Guilford critica a la excesiva importancia que le dieron al estudio del aprendizaje desde una corriente conductista, dejando de lado eso que los teóricos llamaban intuición.

La creatividad era antes concebida dentro del término de genio, relacionándolo además con el Coeficiente intelectual de la persona, es así que se esperaba que los actos creativos se presentarían en personas con coeficiente intelectual alto y no en las de coeficiente bajo.

En 1950 Guilford brindó una conferencia ante la Asociación Americana de Psicología en la cual hizo un llamado a la importancia de investigar sobre el tema de la creatividad, pues

hasta ese momento se contaba con muy pocos trabajos sobre dicho tema entre los que resaltaban los realizados por Henry Poincaré, en 1908 y Graham Wallas en 1926.

Guilford encabezó un equipo de investigación en la Universidad de California del Sur, los cuales diseñaron baterías de tests para estudiar dos relaciones. La primera, era para establecer la relación existente entre inteligencia y creatividad. La segunda, para establecer la relación entre rasgos de personalidad y creatividad.

Propuso un modelo de estructura del intelecto que permite un análisis factorial, siendo sus dimensiones: las operaciones del pensamiento, los contenidos sobre los que se realizan las operaciones y los productos.

En 1950 Guilford planteó los siguientes rasgos de la creatividad:

Fluidez. Capacidad para generar numerosas ideas, razonamientos frente a un problema planteado. En sus posteriores estudios Guilford va a establecer cuatro tipos de fluidez: asociativa, verbal, ideativa y de expresión.

Flexibilidad. Capacidad de pasar fácilmente de una idea a otra con rapidez.

Originalidad. En el momento planteado se plantea de dos formas diferentes, una en función de la infrecuencia estadística de respuestas que cumplen unas condiciones específicas y otra por el hallazgo de asociaciones remotas en los test verbales asociativos. Posteriormente se define como la capacidad de la persona de generar ideas novedosas, únicas.

Elaboración. Es la capacidad para organizar, sistematizar una idea y ponerla en práctica.

Pensamiento divergente. Este concepto fue acuñado por Guilford. Para él la creatividad no era exclusiva de los denominados “genios” sino que las personas teníamos en mayor o menor grado desarrollado el talento creador y esto podría ser vislumbrado por el análisis factorial.

EJERCICIO N° 02

¿POR QUÉ NO SE MOJÓ? En la mañana a mi amiga se le cayó su arete en el café, la taza estaba llena, pero el arete no se mojó ¿por qué el arete no se mojó?

¡VAYA SORPRESA! El señor Rodríguez, tuvo que ausentarse de su casa por tres meses debido a asuntos de trabajo, al regresar a su casa y entrar a su dormitorio encontró a su esposa en la cama acostada con una persona que él no conocía. El señor Rodríguez se alegró muchísimo y los abrazó ¿Cómo explicamos esto?

EJERCICIO N° 03: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA “ARTE DE PREGUNTAR”

Es una técnica creativa planteada por Alex Osborn, quien consideraba que “la pregunta es la más creativa de las conductas humanas”. Ante un problema presentado es conveniente analizarlo desde distintos puntos de vista y para ello es muy importante el saber plantear preguntas.

Esta técnica se basa en realizar una serie de preguntas en la etapa de exploración del problema, las cuales permitirán tener una perspectiva más amplia lo cual facilita el proceso para la resolución del problema presentado.

La técnica arte de preguntar consta de tres pasos:

- Planteamiento del problema, en la cual se identificará el problema, cuáles son los elementos o partes a analizar mediante las preguntas.
- Interrogantes, entre las preguntas que Osborn sugería tenemos: ¿Qué ...?, ¿Cómo ...?, ¿Cuándo...?, ¿Con quiénes ...?, ¿De qué forma ...?, ¿Para qué ...?, ¿Por qué...?, ¿Cuánto ...?, ¿Con qué...?, ¿Acerca de qué...?, ¿Hacia dónde...?, ¿De quién...?, ¿En qué medida ...?, ¿Por qué es importante ...?, ¿Habría otra forma...?, ¿A qué distancia ...?, ¿... más...?, ¿... menos ...?, ¿De dónde ...?, ¿Cuáles ...?
- Dar respuesta, consiste en responder cada una de las preguntas planteadas, esto servirá para tener mayores elementos de juicio y resolver de forma adecuada el problema.

EJERCICIO PRÁCTICO PARA EL TALLER N° 2

ÁREA: Historia, Geografía y Economía

PROBLEMA: Los estudiantes no toman conciencia de la importancia del ahorro

¿Cómo podríamos llegar a tener un ahorro?

EJERCICIO N° 04: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA “SCAMPER”

Es una técnica creativa grupal cuyo objetivo es la resolución de problemas a través de una serie de preguntas guiadas por una forma mnemotécnica.

Mnemotecnia de SCAMPER

Substitute (Sustituir)
Combine (Combinar)
Adapt (Adaptar)
Modify (Modificar)
Put to other uses (Poner otros usos)
Eliminate (Eliminar o minimizar)
Rearrange (Reordenar o invertir)

Fuente: Elaboración propia

Los verbos iniciales de esta mnemotecnia guían para la formulación de preguntas, que servirán para explorar dimensiones que de forma cotidiana no surgen a la vista.

Esta técnica es útil para analizar problemas, mejorar productos, sistemas, ya que lo novedoso no siempre tiene que ser creado, sino que se puede modificar lo ya existente. Los puntos para reflexionar son:

- ☐ Sustituir: cosas, elementos, lugares, procedimientos, procesos, ideas, personas.
- ☐ Combinar: conceptos, ideas, tamaños, colores, emociones.
- ☐ Adaptar: Ideas de otros contextos, tiempos, personas.
- ☐ Modificar: Tamaño, añadir algo a una idea o producto
- ☐ Poner otros usos: Dar usos no cotidianos
- ☐ Eliminar o minimizar: Sustraer conceptos, partes
- ☐ Reordenar o invertir: Cambiarlos de lugar, asignar otros roles, invertir elementos.

Mediante un ejemplo se explicará el proceso de esta técnica.

Identificación del problema: La mayoría de sesiones de aprendizaje se desarrollan en el aula.

Planteamiento de preguntas:

Sustituir:

- ☐ ¿Y si las sesiones fuesen en el parque?

- ☐ ¿Se podría utilizar el patio para hacer sesiones?
- ☐ ¿Y si realizamos las sesiones en un mercado?

Combinar:

- ☐ ¿Podríamos combinar una parte de la sesión en aula y la otra parte en otro lugar?
- ☐ ¿Cómo combinamos diversión y aula?

Adaptar:

- ☐ ¿Cómo son las aulas en Finlandia?
- ☐ ¿Cómo nos imaginamos las aulas del siglo XXX?

Modificar:

- ☐ ¿Y si el aula lo modificamos y lo convertimos en un paisaje natural?

Poner otros usos:

- ☐ ¿Qué otros usos podríamos dar al aula?
- ☐ ¿Si el aula serviría como vivero?
- ☐ ¿Si el aula se convirtiera en una tienda comercial?

Eliminar o minimizar:

- ☐ ¿Qué pasaría si eliminamos las aulas?
- ☐ ¿Qué pasaría si eliminamos las sesiones?
- ☐ ¿Se puede minimizar el tiempo que pasan los estudiantes en el aula?

Reordenar o invertir:

- ☐ ¿Cómo son las aulas que les gustaría tener a los estudiantes?
- ☐ ¿Qué pasaría si primero hacemos las sesiones y luego entramos al aula?

Resolución de preguntas. En esta fase corresponde resolver las preguntas, para ello se debe utilizar la imaginación, la creatividad.

Análisis y resolución del problema. En esta fase se ordenan las ideas, las cuales se pueden fusionar, filtrar, se analizan su posible aplicación y después se selecciona la más adecuada.

EJERCICIO PRÁCTICO PARA EL TALLER N° 2:

ÁREA: Formación Ciudadana y Cívica

¿Cómo podríamos solucionar el problema de la basura en nuestra Institución Educativa?



ANEXO N° 07

GUÍA DE ORIENTACIÓN PARA DESARROLLAR EL TALLER N° 03: “YO SOY UNA PERSONA CREATIVA, TENGO EL POTENCIAL PARA SERLO”



EJERCICIO N° 01: INFORMACIÓN DE LOS TEMAS A DESARROLLARSE

POLÍTICAS EDUCATIVAS PERUANAS SOBRE CREATIVIDAD

Los documentos de gestión educativa del Perú contemplan la importancia de desarrollar la creatividad en los estudiantes desde el nivel inicial hasta el superior. Dos de los criterios de desempeño, dentro del perfil de egresado de formación docente, dimensión profesional pedagógica son: Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos; Aplica estrategias didácticas pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en sus alumnos.

El Marco del Buen Desempeño docente dentro del I Dominio, competencia 3, desempeño 6 señala: Diseña creativamente procesos pedagógicos capaces de despertar curiosidad, interés y compromiso en los estudiantes, para el logro de los aprendizajes previstos; dentro del II Dominio, competencia 4, desempeño 22, señala: Desarrolla estrategias pedagógicas y actividades de aprendizaje que promueven el pensamiento crítico y creativo en sus estudiantes y que los motiven a aprender.

¿CÓMO MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN?

Según Amabile (1996) considera:

1. Factores generales:

- a) Desarrollo de las habilidades de aprendizaje.
- b) Métodos de enseñanza.
- c) Conductas del profesor.
- d) La relación e influencia de los compañeros.
- e) Peligros de la educación: convergencia.

2. Factores sociales:

- a) Socialización (las familias menos afectadas por el convencionalismo social favorecen más la creatividad), es importante que desde pequeño los niños sean enfrentados a modelos creativos.
- b) Actitudes para el trabajo.
- c) Control y creatividad.
- d) Los premios y recompensas.
- e) Diferencias individuales.

¿CUÁL ES NUESTRA LABOR COMO DOCENTES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NUESTROS ESTUDIANTES?

Diversos autores como Amabile, Kuvinová, De la Torre y Violant, Espindola, Kneller, resaltan la importancia del rol docente para estimular la creatividad en sus estudiantes. El sistema educativo en el pasado se centraba en la memorización de datos, en dar las respuestas precisas; en la actualidad esta situación aún no se ha erradicado, pero existen iniciativas que buscan cambiar esta realidad y para ello cumple un rol fundamental la labor del maestro que permita incentivar y explotar la creatividad de sus estudiantes en vez de cercenarla.

Entre las acciones que deben realizar los docentes tenemos:

- ☐ Conocer el aspecto psicosocial resaltando las habilidades de sus estudiantes y teniendo en cuenta su zona de desarrollo próximo.
- ☐ Conocer los intereses y expectativas de sus estudiantes.
- ☐ Promover el aprendizaje por descubrimiento.
- ☐ Realizar actividades que promuevan la reflexión.
- ☐ Animar y crear un ambiente favorable para que los estudiantes puedan expresar libremente sus sentimientos y opiniones.
- ☐ Consensuar normas de convivencia para el aula que permita desarrollar la creatividad incluyendo normas como: el respeto, la responsabilidad, la tolerancia
- ☐ Confiar en las capacidades y potencialidades de sus estudiantes, elogiando sus esfuerzos frente a las tareas emprendidas.
- ☐ Utilizar métodos, técnicas y estrategias que desafíen sus formas de pensar.
- ☐ Contar con recursos y materiales educativos que fomenten la curiosidad y la imaginación de los estudiantes.
- ☐ Presentar situaciones de aprendizaje de una forma poco habitual.
- ☐ Tener siempre en cuenta el aspecto lúdico en las actividades planteadas.
- ☐ Mostrar tolerancia y actitudes flexibles frente a situaciones inesperadas.
- ☐ Generar un ambiente en que el cuestionamiento sea una práctica cotidiana en el aula.
- ☐ Realizar juegos mentales, juegos verbales que estimulen la creatividad como ejercicios de calentamiento.
- ☐ Realizar preguntas que estimulen el pensamiento lateral.
- ☐ Valorar el aspecto afectivo de sus estudiantes.
- ☐ Incentivar la innovación.

REVISAMOS EL APORTE TEÓRICO DE EDWARD DE BONO

Edward de Bono, es un psicólogo maltés famoso por acuñar el término pensamiento lateral. Entre los aportes dados por este personaje tenemos que él consideraba que las redes nerviosas del cerebro humano podían funcionar como un sistema de información autoorganizado,

afirmaba que la creatividad era indispensable para desarrollar el pensamiento matemático, la inhibición debería de desaparecer para sacar el lado creativo de la persona. Para desarrollar una auténtica creatividad se debe seguir unos pasos o técnicas a esto lo denomina como creatividad seria.

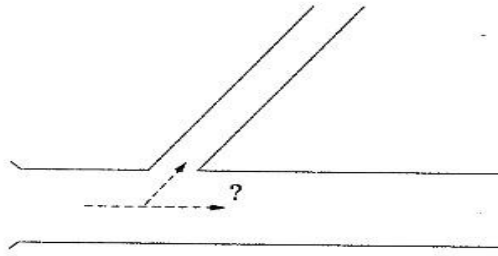
La necesidad teórica de la creatividad. La lógica de la creatividad explica el diseño de las técnicas creativas, muestra como los recursos aparentemente ilógicos tiene una lógica dentro de los razonamientos de los sistemas de construcción de pautas. La falta de comprensión de esta lógica ocasiona que las técnicas sean vistas como simples trucos o una serie de instrucciones.

Existen dos tipos generales de información: sistema activo y sistema pasivo. En el sistema pasivo la actividad proviene de un organizador externo que ordena la información y la hace circular, mientras que un sistema activo la información y la superficie son activas, es decir, se organiza sin la ayuda de un organizador externo, por ello son conocidas como sistemas autoorganizados.

El sistema nervioso permite que la información se organice en pautas, esto se produce cuando la nueva información que ingresa establece una secuencia de actividad, con el transcurrir del tiempo esto se convierte en caminos o pautas que nos permitirán reconocer las cosas en función de nuestras experiencias previas. Una nueva experiencia es canalizada directamente a una pauta existente, evitándose que el cerebro tenga una labor de iniciar nuevamente la creación de la pauta, como pasaría con un ordenador que tendría que iniciar la labor cada vez que haya una experiencia novedosa. La percepción en este proceso es muy útil, pues reconocemos la mayoría de situaciones a las que nos enfrentamos, la percepción es el proceso que consiste en establecer y utilizar estas pautas.

Si el cerebro se detendría frente a una pauta lateral cada vez que se encontrase frente a una nueva situación, el proceso sería lento, por nuestro propio sistema esto se elimina ya que la organización de los nervios hace que el camino principal elimine a otros caminos.

Figura N° 1: Camino principal y pauta lateral



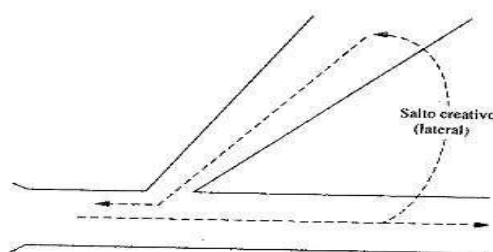
Nota: Fuente: De Bono (1994). Pensamiento Creativo (P.41)

De Bono (1994) “Si entráramos al camino lateral, desde otro punto de vista, podríamos seguirlo hacia atrás hasta llegar al punto de partida. Llegamos a la clásica asimetría (falta de simetría), de las pautas. Este fenómeno de asimetría origina el buen humor y la creatividad”. (P. 40)

El modelo para la creatividad. De Bono (1994) “El modelo de la pauta asimétrica del humor es también el modelo para la creatividad. La secuencia temporal de nuestra experiencia ha establecido el camino de ruta de la percepción. Todo lo vemos de cierto modo. Esperamos que todo se haga de cierta manera, y si nos arreglamos para cruzar desde el camino principal al camino lateral, entonces podemos retroceder hasta el punto de partida y conseguir nuestra “intuición creativa o nuestra nueva idea”. (P. 43)

Para pasar del camino principal al camino lateral se puede utilizar ciertas técnicas entre ellas la de provocación que permitirán aumentar nuestras posibilidades para salir del camino principal para pasar al camino lateral, que es entendido como movimientos hacia los lados cruzando las pautas, siendo esto es la base principal del denominado “pensamiento lateral”.

Figura N° 2: Salto creativo



(1994). Pensamiento Creativo (P.44)

El Pensamiento Lateral. Según el Oxford English Dictionary, citado por De Bono, pensamiento lateral es “Tratar de resolver problemas por medio de métodos no ortodoxos o aparentemente ilógicos”.

Según De Bono (1970) “Los métodos pueden parecer “ilógicos” en comparación con la lógica formal, pero fueron elaborados según la lógica de los sistemas constructores de pautas donde, por ejemplo, la provocación es una necesidad”. (P. 96).

De Bono (1970) señala que “Las técnicas creativas sistemáticas del pensamiento lateral pueden usarse formal y deliberadamente como generadoras de nuevas ideas (...) Los instrumentos o herramientas de trabajo surgieron de una reflexión sobre la lógica de la percepción, que equivale a la lógica de un sistema que establece pautas y después las utiliza. El aspecto práctico más importante de esta cuestión es que tales técnicas/instrumentos pueden aprenderse y usarse. O sea, es posible desarrollar la capacidad de pensar críticamente”. (P. 93.)

Diferencias entre el pensamiento vertical y el pensamiento lateral

PENSAMIENTO VERTICAL	PENSAMIENTO LATERAL
Es selectivo	Es creador.
Se mueve sólo si hay una dirección en que moverse.	Se mueve para crear una dirección.
Es analítico.	Es provocativo.
Se basa en la secuencia de las ideas.	Puede efectuar saltos.
Cada paso ha de ser correcto.	Importa que la conclusión sea correcta.
Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones laterales.	No se rechaza ningún camino.
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema.	Se explora incluso lo que parece completamente ajeno al tema.
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas.	Las categorías, clasificaciones y etiquetas no son fijas.
Sigue los caminos más evidentes.	Sigue los caminos menos evidentes.
Es un proceso finito.	Es un proceso probabilístico.

Fuente: Elaboración propia basado en DE BONO Pensamiento Lateral Manual De Creatividad. (P 29)

El Pensamiento Lateral: Su naturaleza fundamental

De Bono (1970) considera como fundamento del pensamiento lateral los siguientes aspectos:

- El pensamiento lateral tiene como objetivo el cambio de modelos (un modelo es la disposición u ordenación de la información en la mente).
- En un sistema de memoria optimizante, una ordenación permanente de la información es siempre inferior a la mejor ordenación posible.
- El pensamiento lateral es a la vez una actitud mental y un método para usar información.
- El pensamiento lateral prescinde de toda forma de enjuiciamiento o de valoración.
- El pensamiento lateral se basa en las características del mecanismo de manipulación de la información de la mente.
- La función del pensamiento lateral es la reestructuración de los modelos de conceptos y la creación de otros nuevos.

EJERCICIO N° 02: JUGANDO CON NÚMEROS

Se les plantea el siguiente ejercicio: ¿Cómo podemos hacer que cuatro nueves den como resultado 100?

Solución: $9/9 + 99 = 100$

EJERCICIO N° 03: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA “ABANICO DE CONCEPTOS”

Es una técnica creativa gráfica, planteada por Edward de Bono, la cual permite encontrar alternativas posibles de ejecutar frente a un problema planteado. Esta técnica se basa en generar conceptos, parte de un objetivo a alcanzar, para el cual se plantean conceptos muy amplios que se denominan direcciones, estas a su vez generan conceptos que desembocarán finalmente en ideas.

Los conceptos son representaciones mentales de un objeto, hecho cualidad, etc, constituye la unidad más básica del conocimiento humano, son puntos fijos que permiten la generación de alternativas.

En este mundo globalizado las personas se han acostumbrado ir directo a la acción y se les hace muy complicado teorizar, conceptualizar, por ello al aplicar por primera vez esta técnica puede resultar un poco complicada, pero con la práctica es una técnica que permite desarrollar nuestra creatividad en especial el rasgo denominado fluidez verbal pues se conceptualizará cada vez de forma más rápida y óptima.

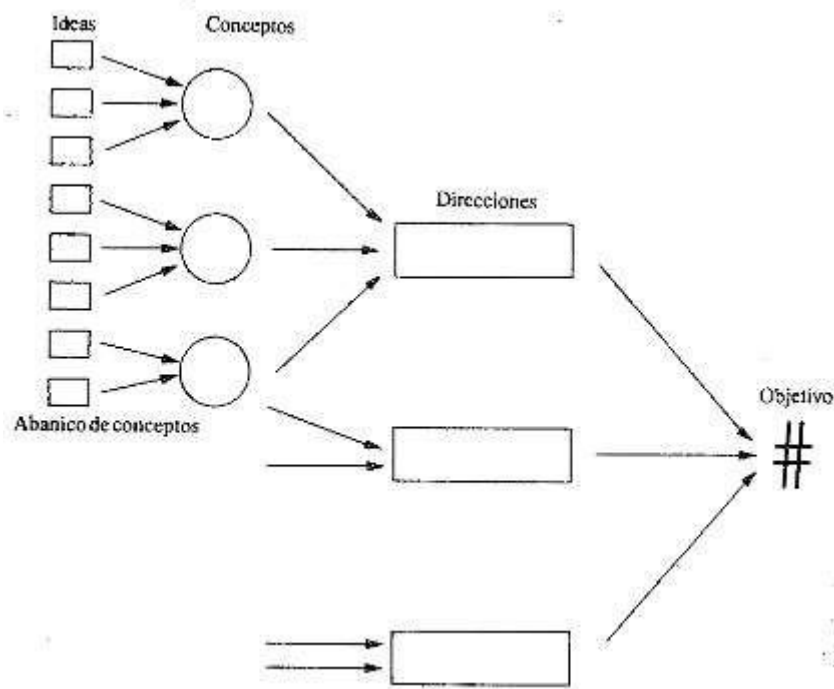
La técnica abanico de conceptos, según De Bono (pág. 199) consta de tres niveles: Direcciones, conceptos e ideas.

Direcciones: Conceptos o enfoques muy amplios. El más amplio que uno pueda concebir se convierte en la dirección.

Conceptos: Métodos generales para hacer algo.

Ideas: Maneras concretas y específicas de poner en práctica un concepto

Para realizar un abanico de conceptos se debe partir de un objetivo o problema, el cual se escribirá hacia el lado derecho, luego se identificarán las direcciones, conceptos e ideas, los cuales se escribirán retrocediendo hacia el lado izquierdo, tal como lo muestra la figura.



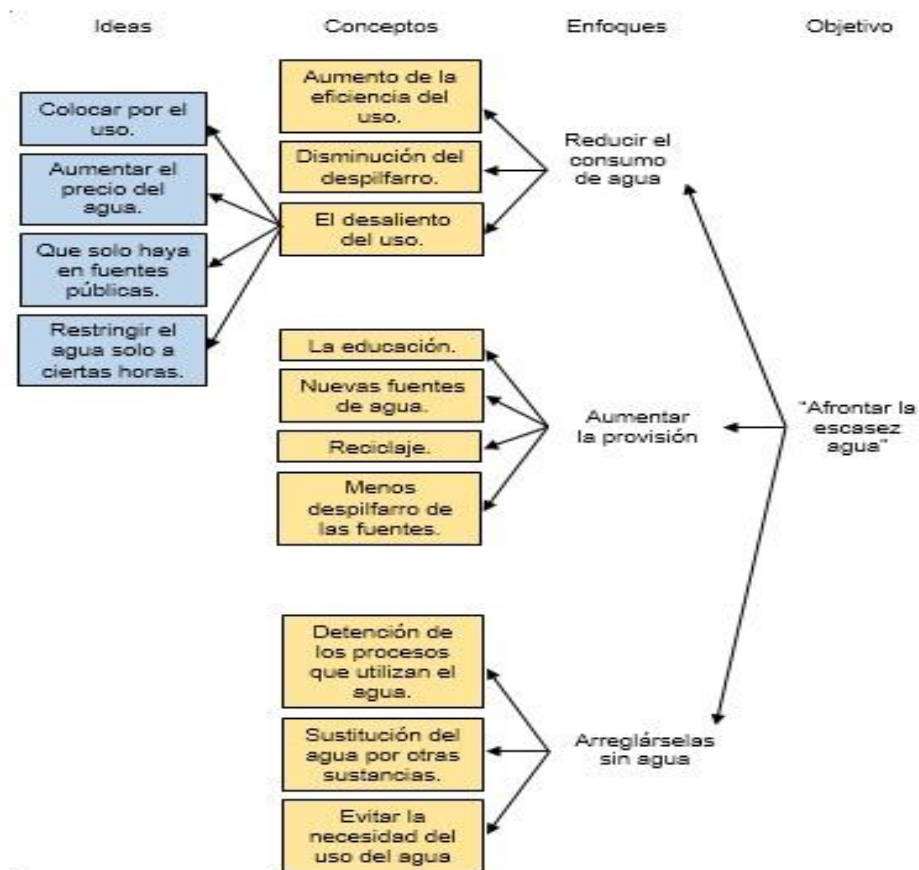
Para retroceder en el esquema es conveniente formularse las siguientes preguntas ¿cómo llego a ese punto?, ¿y por qué ese hecho sería conveniente?, ¿cómo influiría?, ¿qué conseguiríamos? ¿Cómo se puede realizar?

Al realizar el abanico de conceptos puede ser que una respuesta esté en más de un nivel, esto no debe de encasillar el trabajo, sino que sirve para seguir explorando desde otros puntos de vista.

Al realizar el concepto se debe tener en cuenta que no sea muy específico ni tampoco muy general por ejemplo el concepto de silla, siendo muy específico “mueble que sirve para sentarse durante el desayuno, almuerzo y cena”, siendo muy general “satisfacer la necesidad de la persona de acomodarse en un lugar”. Se debe buscar un término medio en la conceptualización.

El trabajar con conceptos permitirá contar con diferentes alternativas que anteriormente no se habían pensado, permite además reforzar aquellas que ya se practicaban eliminando sus debilidades y potenciando sus fortalezas.

De Bono plantea un ejercicio práctico de esta técnica, siendo el objetivo “afrontar la escasez de agua”.



TALLER:

ÁREA: Historia, Geografía y Economía

Los participantes reciben como objetivo: Reducir la contaminación del medio ambiente.

EJERCICIO N° 04: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA "TÉCNICA DEL PO"

Es una técnica creativa propuesta por Edward De Bono que consiste en utilizar la provocación de forma deliberada, la cual crea inestabilidad en el pensamiento del oyente para luego crear una nueva estabilidad. El objetivo de la provocación es desviarnos del camino habitual del pensamiento hacia un pensamiento lateral.

La palabra PO fue propuesta por De Bono, como una forma de describir un enunciado no razonable, que indique una provocación deliberadamente contradictoria. Se puede entender que PO significa Provoking Operation (operación provocadora), Provocation Operation (operación de provocación).

Existen métodos que permiten desarrollar la provocación deliberada entre ellos tenemos:

Método de la huida. Se desarrolla en dos pasos. El primer paso consiste en elegir algo que se “dé por sentado”, es decir algo que no necesite de justificación, luego que se elige se debe plantear formalmente, ejemplo en el parque hay juegos para niños. El segundo paso consiste en “huir” de lo que se había afirmado, es decir, negar, anular, eliminar; ejemplo Po, En el parque no hay juegos para niños. El tercer paso consiste en el movimiento, imaginarnos la situación provocada. En el parque no hay juegos para niños, los juegos se han diseñado para personas adultas, para poder ingresar a cada juego se necesita mostrar un documento que acredite ello, los juegos serían de los más tradicionales hasta aquellos más modernos.

De Bono (p.243) plantea otros ejemplos: “Damos por sentado que los restaurantes tienen comida. Po, los restaurantes no tienen comida. (...) Imaginamos un elegante restaurante, lleno de gente, donde no hay comida. La próxima vez que esas personas vayan al restaurante, llevarán bocadillos. A partir de allí surge la idea de que un restaurante puede ser un lugar elegante para celebrar pic-nics bajo techo. Uno invita a sus amigos, todos llevan su comida y se paga por el servicio. (...) Así, del mismo modo que podemos invitar a un grupo de amigos a un pic-nic a orillas de un río, podemos invitarles al pic-nic en un agradable local, bajo techo.

Este método sirve para analizar procedimientos, sistemas que han sido establecidos a lo largo del tiempo y que han logrado estabilidad.

Método del puente. Existen cuatro maneras de crear provocaciones tipo “puente”

Inversión: Consiste en observar la dirección normal de algo y luego cambiar la dirección al sentido opuesto. De Bono (pág. 248) plantea el siguiente ejemplo “Tengo zumo de naranja para el desayuno. Po, el zumo de naranja me tiene a mí para el desayuno. Visualicemos un enorme vaso de zumo de naranja e imaginemos que caigo dentro de él. Salgo oliendo a

zum de naranja. Esto induce a la idea de un accesorio para la ducha del baño donde se podría colocar un perfume, de modo que quien se bañe pueda elegir su perfume favorito”.

Exageración: Se relaciona directamente con las mediciones y las dimensiones: número, volumen, frecuencia, temperatura, etc. Exagerar las mediciones sobre algo requiere que se haga de forma ascendente o descendente, la exageración provoca inestabilidad en el pensamiento que se resuelve proponiendo nuevas ideas. Ejemplo planteado por De Bono (p. 250) “Po, La policía tienen seis ojos. A partir de esta simple exageración se elaboró la sugerencia que las personas podrían actuar como ojos y oídos de la policía (...) posteriormente el concepto ha sido ampliamente utilizado como vigilancia de los vecinos”.

Distorsión: Consiste en cambiar la secuencia normal de los hechos para obtener nuevas situaciones provocadoras. Ejemplo Po, Los estudiantes formulan preguntas para dar su evaluación. En una situación normal el docente es quien formula las preguntas para las evaluaciones de sus estudiantes, con la distorsión los estudiantes serían los que formularían el examen.

Expresión de anhelos: Consiste en manifestar los anhelos que uno tiene por más irrealizable que pudiera parecer, con esto se apela a la imaginación a la fantasía, para desde ese punto provocar alternativas que no sean convencionales.

TALLER

TEMA A: TRIBUTACIÓN

Situación normal: Compro un objeto y me dan mi boleta de venta.

Provocación: Yo y el objeto que compré somos entregado a una boleta de venta.

TEMA B: SEGURIDAD CIUDADANA

Situación normal: En las comisarías hay policías.

Provocación: En las Comisarías no hay policías.

EJERCICIO N° 05: APLICACIÓN PRÁCTICA DE LA TÉCNICA CREATIVA

“SOMBREROS PARA PENSAR”

Es una técnica creativa creada por Edward De Bono que consiste en analizar un problema desde diferentes puntos de vista, para ello se utiliza simbólicamente seis sombreros de distintos colores: azul, blanco, rojo, amarillo, verde y negro. Cada color representa una forma de pensar distinta.

Cada sombrero representa una dirección del pensamiento:

Sombrero Blanco: El blanco representa la neutralidad, la parte objetiva de un problema, por lo tanto, se considera la información necesaria, datos, cifras, que permitan resolver el problema.

Sombrero Rojo: El rojo está asociado al aspecto emocional de las personas, a las intuiciones. Quien utiliza este sombrero dará su punto de vista desde el lado emocional y no tendrá la obligación de justificar el porqué de sus pensamientos.

Sombrero Negro: El negro nos sugiere la parte negativa de un asunto, de tener cautela, del juicio crítico; nos presenta las razones por las que una situación no es posible ni conveniente de realizar.

Sombrero Amarillo: El amarillo representa el optimismo, la alegría, el aspecto positivo. Con este sombrero se explica las razones por las cuales algo se puede llevar a cabo y los beneficios que pueda traer.

Sombrero Verde: El verde representa crecimiento, abundancia; por lo cual quien utilice este sombrero dará a conocer ideas novedosas, está relacionado al aspecto creativo.

Sombrero Azul: El azul representa la frialdad. Se encarga del control y la organización del proceso del pensamiento. Organiza a las otras formas de pensar, da a tareas a realizar, elabora las preguntas, conduce la reunión, sintetiza las ideas, elabora conclusiones.

De Bono señala que escogió colores en vez de nombres raros, debido a que de esta forma sería mucho más fácil para las personas asociar los colores con las formas de pensar de los sombreros.

En reuniones de cualquier índole se puede apreciar que el juicio crítico es el que más adeptos tiene, creando largas, tediosas e improductivas reuniones. Al utilizar los seis sombreros para pensar se quiere romper ese ciclo y hacer más dinámicas las reuniones, pues al asignar una dirección del pensamiento a un grupo, se les pedirá que se enfoquen en el trabajo asignado, haciendo que las reuniones sean productivas y con mayor rapidez.

Al analizar un problema se puede hacer que todos los participantes simbólicamente se coloquen el sombrero según el tipo de pensamiento que lo analizará y vayan alternando o se puede dividir en seis grupos que analizarán el problema de acuerdo al color asignado.

TALLER
:

ÁREA: Persona, Familia y Relaciones Humanas

Formación Ciudadana y Cívica

TEMA: Estereotipos de género: Participación de la mujer en las elecciones para gobierno regional y local.



ANEXO N° 08

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Estudiantes respondiendo a los instrumentos de investigación





Estudiantes respondiendo a los instrumentos de investigación





Estudiantes respondiendo a los instrumentos de investigación

