



**Trabajo final Para obtener el Grado De Magister Profesional en
Educación, Mención Curriculum y Evaluación basado en Competencias
Como construir competencias en los alumnos desarrollando la creatividad.**

**LICEO BICENTENARIO SANTA CRUZ de
SAN JOSÉ DE LA MARIQUINA”**

Candidata a Magister Ximena Molina Miola

Nombre tutor guía [Rocio Riffo](#) San Martín

Nombre tutor metodológico [Marlenis Martinez](#)

Diciembre 2022

**ÍNDICE:**

	Página
1-RESUMEN.....	5-
2-INTRODUCCIÓN.....	8.-
CAPÍTULO 1 SELECCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.1-FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	13.-
1.2-OBJETIVOS.....	..14
1.3-PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.4-JUSTIFICACIÓN.....	.15
1.5-VIABILIDAD.....	.16
1.6-RESULTADOS ESPERADOS.....	17



CAPÍTULO 2	18
2.1-MARCO TEÓRICO	18
2.2-MARCO CONTEXTUAL.....	53
CAPITULO 3	60
DISEÑO METODOLÓGICO	60
3.1-PARADIGMA,.....	60
3.2- TIPO DE ESTUDIO.....	60
3.3-METODO DE ESTUDIO.	61.
3.4-DEFINICIÓN CONCEPTUAL Y OPERACIONAL DE VARIABLES.....	.62 ..
3.5-POBLACION MUESTRA	67..
3.6-TÉCNICAS DE RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	.68 ..
3.7-PLAN DE ANÁLISIS DE DATOS.....	69 ..
4.0- RESULTADOS TABLAS Y FIGURAS.....	70



5.0 CONCLUSIONES.....	78
6.0- REFLEXIÓN FINAL.....	86
7.0-BIBLIOGRAFÍA.....	89
CRONOGRAMA.....	92
ANEXOS.....	93



RESUMEN.

Pensar en las competencias como un término de moda resulta injusto con un aspecto sustancial dentro del proceso de humanización del ser humano; pues son ellas las que han permitido a grandes hombres ser conscientes de sus capacidades y por lo tanto aportar al desarrollo de la ciencia y el mundo. Desde el simple artesano que innova con el cincel y la madera hasta el más erudito científico con sus leyes y tesis para regular un fenómeno.

Las competencias se han venido empoderando como la “estrategia moderna” para las reformas educativas, productivas y sociales del siglo 21. En estas reformas decidieron acercarse a explorar estrategias pedagógicas diferentes, que les permitiesen llevar a sus alumnos al desarrollo del conocimiento de manera apropiada para que el sujeto se transforme en un experto de manera competente.

Este trabajo pretende demostrar que el desarrollo de la creatividad, una de las competencias importantes en esta época, se puede desarrollar a través del empleo de métodos de trabajo que sean aplicados sistemática y transversalmente o a través de una asignatura, permitiendo mejorar la calidad de los aprendizajes adquiridos y estructurados por los alumnos desarrollando a la vez sus competencias y para ello es fundamental responder que las competencias muestran un camino hacia la humanización del aula de clase, empodera al alumno hacia la actitud participativa,



propositiva y exploratoria a partir del establecimiento de nuevas relaciones que desarrollan la inteligencia del sujeto al abordar aspectos tan importantes como los procesos mentales superiores, pregunta de investigación: ¿ Es posible alcanzar un aprendizaje de calidad cuando la enseñanza se basa en el desarrollo de la creatividad versus competencias de los alumnos.

El tipo de trabajo realizado es descriptivo, la metodología se basa en el estudio de casos y el paradigma o enfoque es de carácter interpretativo.

El trabajo ha sido dividido en tres partes: una primera parte de recopilación teórica donde presento algunas de las principales definiciones e ideas que se han escrito, a lo largo de la historia, sobre el tema de las competencias, creatividad y el estímulo de ésta. Me pareció interesante en este punto, señalar como en el inicio de cada civilización siempre ha existido el mito de una creación que suele ser prerrogativa de los dioses, En el transcurso de mi investigación he podido constatar que la literatura que existe sobre el tema sin ser tan abundante como en otras temáticas ligadas a la educación, crece cada día al alero de las nuevas investigaciones científicas, especialmente en el campo de la psicología, pero también en el área de la ingeniería, la administración de empresas y la gestión de calidad total.

Luego en la segunda parte de mi trabajo trato de demostrar que la creatividad y desarrollo de competencias se pueden y deben estimular en el trabajo pedagógico tanto para alumnos como para profesores, en especial aquellos que ejercen la función de profesores tutores a fin de alcanzar una acción pedagógica más atractiva y más



pertinente y significativa para los alumnos. Para ello presento algunas nociones básicas RELACIONADA CON LA ESTRUCTURA DEL PENSAMIENTO HUMANO ,LA CREATIVIDAD Y SUS TEORÍAS ,PRINCIPIOS BÁSICOS DEL APRENDIZAJE CREATIVO de aquellas técnicas y ejercicios que he utilizado transversalmente en las distintas asignaturas que he impartido. Presento también el sencillo programa de desarrollo de la creatividad y pensamiento divergente que frecuentemente aplico en los cursos, que incluye un diagnóstico para medir el nivel de creatividad de los alumnos.

Finalmente una tercera parte donde reflexiono como Profesora sobre la importancia que puede adquirir el desarrollo de la creatividad en la educación relacionando la ACTIVIDAD CREATIVA Y LA INTELIGENCIA ,CONSTRUYENDO COMPETENCIAS en nuestros alumnos para la toma de decisiones vocacionales que ellos realicen en sus diferentes proyectos de vida. La búsqueda de soluciones creativas y divergentes a la Orientación Vocacional de los alumnos en la perspectiva de una sociedad globalizada en permanente cambio e incertidumbre, permitirá que ellos puedan reflexionar sobre su futuro laboral, académico o profesional con mayor libertad, asertividad e imaginación.

Palabras clave: Competencia, desarrollo, aprendizaje.



INTRODUCCIÓN

“No basta saber, se debe también aplicar. No es suficiente querer, se debe también hacer “. (Goethe, J)

Las actividades que enfrentamos a diario tienen un denominador común: lo azaroso y lo incierto .

Hemos visto que la magnitud de los hechos no previsible hacen que las formas clásicas de pensamiento a las que estamos acostumbrados cuando nos enfrentamos a la complejidad de la realidad requieran estilos diferentes de pensamiento, actitudes y acciones, sobre todo para la construcción, desarrollo de competencias de alto nivel y promoción de la creatividad y talento humano

La creatividad no es un don natural ni un legado genético, por el contrario es algo que se construye en base a deseos, aspiraciones y esfuerzos .

El desarrollo de las verdaderas competencias que demandará la sociedad en el futuro: creatividad, adaptabilidad, liderazgo, inteligencia emocional constituye uno de los grandes desafíos relacionados con la educación del hombre, sin embargo, son pocos, los currículos de instituciones educativas que abordan estos



retos con entereza y sistematicidad, probablemente , por una parte, porque los profesores no hemos sido debidamente preparados para estimular la creatividad en nuestros alumnos y también porque los sistemas educacionales de nuestros país, a pesar de los grandes discursos, parecen privilegiar otros intereses y áreas del saber para los cuáles los esquemas tradicionales de enseñanza son más propicios y funcionales.

Esto trae como consecuencia que algunos profesores, al desconocer las formas para evaluar la efectividad de sus estrategias metodológicas y carecer de un sistema de indicadores y técnicas para evaluar el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes, desarrollan acciones didácticas que no se corresponden con la verdadera complejidad de la creatividad y del proceso de su desarrollo, las cuales no aportan los resultados esperados.

En este sentido, hay una pregunta fundamental que antecede a cualquier reflexión teórica sobre la posibilidad de desarrollar la creatividad en nuestros alumnos ya sea en el ámbito escolar o en cualquier otra dimensión de sus vidas: ¿Se puede desarrollar la creatividad en todas las personas?



Para responder esto y sólo a modo de introducción, hay que decir que, en principio, existe bastante consenso respecto a que los pensamientos o ideas más originales son aquellas que no solamente son nuevas para la persona que las piensa sino que lo son para casi todas. Estas raras contribuciones, son creativas quizá en el más estricto sentido del término, no son sólo los resultados de un acto creativo, sino que, a su vez, crean nuevas condiciones de existencia humana. Por ejemplo, la teoría de la relatividad es un acto creativo de este tipo, también lo es la invención de la rueda. Ambas produjeron nuevas formas de poder y la vida humana cambió con ellos, pero esta excepcionalidad no es la única forma de creatividad

El gran poder creativo está marcado por la producción abundante de actos que pueden requerir un notable grado de originalidad y por las producciones ocasionales de actos de originalidad extrema.



Hay razones para creer que la originalidad es casi habitual y por lo tanto particular, en aquellos individuos "brillantes" o "geniales" que producen ideas realmente singulares obteniendo una página dorada en el curso de la historia, pero la verdad es que esto no es tan así, las investigaciones respecto a las características específicas del proceso creativo son aún insuficientes para dar respuestas concretas y definitivas y nadie ha podido determinar alguna diferencia cualitativa o cuantitativa entre unos u otros seres humanos por lo que debemos convenir en que las verdaderas fronteras de la inteligencia asertiva están trazadas por la calidad y singularidad de la educación que han recibido. Es decir, el gran misterio no es dilucidar la forma en que algunas personas llegaron a crear música como Mozart o poesía como Neruda sino ¿cuántos de nuestros alumnos podrían llegar a componer como Mozart o escribir como Neruda si transformáramos las características, las condiciones y los objetivos de nuestra educación?

En esta Tesina, se ofrece una breve caracterización teórica de la creatividad pero también, en mi provecho y, espero, en el de los demás, intento descubrir las claves de como es posible desarrollar sistemáticamente la creatividad y competencias, lo más importante: conocer y dominar estas estrategias para proponérselas a mis colegas con el fin de aplicarlas en el quehacer transversal de sus asignaturas como un aporte a la orientación vocacional y personal de nuestros jóvenes y por supuesto al mejoramiento de la calidad de la educación que entregamos.



Es una tarea ardua y difícil pero a cambio de ella es posible recibir el más preciado de los tesoros que puede esperar un profesor de vocación: la amplia sonrisa de un alumno que te dice gracias desde el fondo de sus ojos.

PALABRAS CLAVES:

COMPETENCIAS , CREATIVIDAD, PENSAMIENTO DIVERGENTE, PENSAMIENTO CONVERGENTE, ,APRENDIZAJE, SIGNIFICATIVIDAD, LATERALIDAD,, CREATIVIDAD INCREMENTAL, CONCEPCION PERSONOLOGICA DE LA CREATIVIDAD, ENSEÑANZA, PROBLÉMICA, APRENDIZAJE, MÉTODOS ACTIVOS, , TRANSVERSALIDAD, METODOLOGÍA, CURRÍCULO, INVESTIGACIÓN, DIMENSIONES DE LA CREATIVIDAD, BARRERAS A LA CREATIVIDAD, FANTASIA , METACOGNICION ,DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, ESTIMULACION DE LA CREATIVIDAD, MÉTODOS DE ENSEÑANZA, CALIDAD EN LA EDUCACIÓN,..



CAPÍTULO 1:SELECCIÓN Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1.Formulación del Problema:

La percepción general por parte de los alumnos de que lo que le entregan sus profesores en el aula es repetitivo, está fuera de contexto y no es significativo ni pertinente para ellos. Por tanto mi pregunta de investigación es ¿ Existe un aprendizaje de mejor calidad cuando este es resultado del desarrollo de la creatividad y competencias en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje?.

Entendiendo por un aprendizaje de calidad aquel aprendizaje que resulta significativo y eficaz para el alumno, es decir, el aprendizaje que tiene sentido para el estudiante porque comprende su objetivo y, por lo tanto, lo valora y que por lo mismo; no lo olvidará y podrá aplicarlo correctamente en distintas situaciones a lo largo de su vida.

Por lo tanto, de acuerdo a mi opinión aprendizaje de calidad y aprendizaje significativo están, indisolublemente ligados, y serán abordados de esa manera a lo largo de mi trabajo.



1.2.Objetivos

1.2.1Objetivo General: Conocer y analizar las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y su relación con el logro de aprendizajes significativos en los alumnos de enseñanz. –v <a media.

1.2.1.Objetivos Específicos: - Conocer las metodologías y procesos que favorecen el desarrollo de las competencias y creatividad.

- Determinar el aprendizaje significativo de los alumnos en estudio.

- Relacionar las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y el logro de aprendizajes significativos en los alumnos en estudio.

1.3.Preguntas de investigación:

- a) ¿ Influye la creatividad en el logro de aprendizajes significativos para los alumnos?.
- b) ¿Cuáles son las metodologías y procesos que favorecen el desarrollo de las competencias versus creatividad?.
- c) ¿Qué tanto mejoran los aprendizajes significativos cuando se aplican métodos creativos en el trabajo de aula?.



1.4. Justificación: Hemos visto que la creatividad es la capacidad de de expresar nuevas y valiosas ideas. También dejamos establecido que la creatividad se puede aprender y promover a través de la actividad, que no hay una relación dependiente entre inteligencia y creatividad, y menos que sea un factor ocasional o momentáneo.

Robert Epstein, reconocido investigador sobre ésta temática, "considera que todas las personas tienen el mismo potencial creativo, y quienes expresan su creatividad son aquellas que han podido adquirir y dominar ciertas estrategias". Para este pensador, cualquier ser humano está en condiciones de ser creativo si domina los cuatro ejes o núcleos estratégicos indispensables para la construcción de competencias vinculadas al desarrollo de la creatividad, a saber: captura, reto, ampliación y entorno.

Ahora bien ; la investigación se realiza con el propósito de establecer que el desarrollo de la creatividad en el trabajo de aula, desempeñado por profesores y alumnos, favorece el logro de aprendizajes significativos y por tanto, la pertinencia y calidad de la enseñanza que se imparte en la educación media y por extensión, el profesor tutor puede y debe orientar las decisiones vocacionales de los jóvenes hacia el logro de su máximo potencial de autorrealización personal y profesional sobre la base de la exploración creativa, libre e informada de los jóvenes. Lo que está de acuerdo con las



demandas surgidas en el contexto situacional y conceptual que articula y propone la Reforma Educacional Chilena.

(Ayala,1997) Menciona en sus investigaciones. . ."La actualización curricular, expresada en la propuesta de Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios para el nivel básico, da prioridad al deber que tiene toda enseñanza de contribuir simultáneamente a dos propósitos:

Primero, al desarrollo personal pleno de cada uno de los chilenos,, potenciando al máximo su libertad y sus capacidades de creatividad, iniciativa y crítica.

Segundo, al desarrollo equitativo, sustentable y eficiente del país."

1.5.Viabilidad:

Desde la perspectiva de su factibilidad el proyecto de investigación es posible de realizar ya que se cuenta con las siguientes condiciones:

- a) Información disponible y amplia
- b) Disponibilidad de tiempo de quién ejecuta el proyecto de investigación.



Facilidad para acceder a fuentes informantes.

1.6.Resultados Esperados:

a)Una visión analítica de como el desarrollo de la creatividad en los distintos actores educativos puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

b) Una recopilación sistematizada de datos que permitan comprobar que la creatividad influye en la adquisición de aprendizajes significativos por parte de los alumnos en estudio.



CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1.Marco Teórico:

A.-La Creatividad en las primeras civilizaciones

Las clases dirigentes de las antiguas civilizaciones y culturas, incluso las más primitivas y aisladas siempre justificaron el orden social existente mediante un panteón divino: asirios, egipcios, griegos y romanos fueron fecundos a la hora de crear una verdadera cantera de seres superiores e inferiores que gobernaban los destinos del mundo de acuerdo a sus principios o caprichos. Para justificar esto era intrínsecamente necesario formular un mito creador. Un origen atemporal y sobrenatural en el cual habían surgido estos dioses que por alguna razón transmitían sus dictados con mayor claridad a algunos más que a otros y sostenían con mayor fuerza las aspiraciones de poder de aquellos y no de esos. Así la creación, incluso, en los pueblos prehispánicos, que no recibieron una influencia cultural de los pueblos mediterráneos, fue vista unas veces como combate, otras veces como orden, pero casi siempre como la antesala de algo que debe ser una mejora de lo que había antes, del caos inicial.



La Creatividad en la Grecia Antigua.

En el periodo preático - siglo VI a.C. - es tópicamente señalar a HERACLITO y PARMENIDES. El "todo cambia, nada es" del primero contrasta con "sólo el ser es, el no-ser no es". La visión de cambio frente a lo inmóvil.

Si la realidad es móvil y cambiante nos obligaría a observarla, a admitir diferencias en cada instante. Sin embargo, para los eleatas, la idea de creación o aniquilación y, por tanto, de cambio es desconocida. La realidad y el pensamiento se condicionan y corresponden el uno al otro.

resolverlo. Hacia mediados del siglo V a.C. aparece en la filosofía la preocupación por el preocupan por la Verdad y el Bien, apelando por primera vez a la razón humana para hombre. Los sofistas se PROTÁGORAS tiene la antigua idea de HERACLITO sobre el cambio y elabora sobre ella una teoría de la percepción. Su conocida frase del "hombre como medida de todas las cosas" lleva las bases del subjetivismo.

SÓCRATES (470-399) con su filosofía induce al conocimiento de sí mismo y a la reflexión por la conciencia que se sabe ignorante. El concepto es obtenido por el método inductivo y se desarrolla en la definición. La virtud principal es la sabiduría (vivir



conforme a razón), la cual puede ser enseñada. La razón sola basta para obrar el bien y procurar la felicidad.

PLATÓN (427-348) es la síntesis en un momento del balance entre el conocimiento racional y el sensible, aunque al primero lo considera superior al segundo. El alma posee conocimientos innatos y la razón, el ánimo y el apetito la mueven. La Belleza es eterna, improductiva indestructible, no sujeta a aumentos ni a decadencias (Banquete, 210, Siglo IV a.C.). Las cosas bellas participan de ella.

Distingue entre placer que depende de la percepción de la belleza y ella misma.

Identifica lo Bello con el Bien.

El origen del arte se ha de poner en el natural instinto expresivo, y en su aspecto metafísico o esencial es imitación.

“Progreso es sinónimo de decadencia y la copia de normas propuesta por su filosofía es conservadora. Las distintas artes son admisibles dentro del Estado siempre que se mantengan subordinadas a las funciones educativas, consistentes en procurar un



placer provechoso. Propugna el riguroso control o censura del arte, con lo que el dirigismo artístico contemporáneo se prefigura”

ARISTÓTELES (384-322) distingue entre lo bello y lo simplemente agradable. Las

formas principales de la belleza son el orden, la simetría y la delimitación. Lo bello lo concibe.. como objeto de contemplación y no de deseo.

El dibujo es útil y la música y el drama tienen entre sus cometidos la educación de los adolescentes y de la moral. (Política, VII, 12, 8, Siglo IV a.C.). Refiriéndose a que “La poesía es más verdadera que la historia.”

Para los CÍNICOS, vivir conforme a la razón es buscar aquello que agrada, hacia lo cual tendemos y en cuya consecución nos lanzamos. La "naturaleza" significa más bien lo primitivo e instintivo. Vivir conforme a ella suponía desprecio por los

convencionalismos y tradiciones.

En oposición a estos, los ESTOICOS propugnan como fin ético someterse al orden impuesto por los dioses (luego Dios) en el mundo. El amor es el tema universal como ideal. Postulan que todo hombre es por naturaleza un ser social. Cuando amamos lo que está relacionado con uno mismo, incluida la humanidad, alcanzamos el ideal ético.

Las ideas filosóficas prepararon el arraigo de una nueva religión, el Cristianismo, donde



las corrientes filosóficas van a estar impregnadas del saber antiguo.

Como cultura teocéntrica, el Medioevo mantiene la idea de imaginación como don divino. Se nace, o no con tal don. Así, aunque se suele decir que el Renacimiento es la vuelta al modo de pensar de la antigua Grecia, de alguna forma, Grecia no había desaparecido del todo, ni la idea del creador prototipo como un "mero instrumento de los dioses", ahora al servicio de la divinidad .

No es mi intención adentrarme por el camino de la filosofía, para lo cual no tengo suficientes conocimientos. Simplemente apunto que el concepto de Belleza ofrece una fuerte influencia a través de la Edad Media, el Renacimiento e incluso el siglo XVII en que lo Bello es el esplendor de la verdad y del bien a través de los neoplatónicos.

El es el creador por excelencia.

Ciertamente con el Renacimiento se reinstaura la casi totalidad de la filosofía y del saber clásico con el conocimiento directo de los textos.

El hombre vuelve a ocupar el centro, ahora ya consolidado en un mundo que no es el



centro del universo. El humanismo lleva al redescubrimiento del hombre en cuanto hombre y ello movimiento entraña desacralización y paganización, tal como BUCKHARDT, J. (1941) advierte. Es el de apertura hacia la fama. La libertad es intuida en repúblicas ideales y todo va ligado a la aparición del pensamiento científico. La ciencia es obra del hombre. Cuando comienza a hacer ciencia se alza para modificar la naturaleza con su poder privilegiado creativo. La expresión metafórica de E. KANT "giro copernicano" empieza por eso mismo.

F. BACON (1561-1626) corrobora que la ciencia tiene un ideal: El de procurar al hombre el dominio de la naturaleza. Ha descubierto la inducción científica. Arte y Ciencia van a rivalizar en cuanto a creadores y creaciones.

Con la apertura de los filósofos pre-kantianos - DESCARTES, LEIBNIZ, el sensualismo inglés de HUME y LOCKE, etc - el científico se equiparará al artista como ser que



introduce cosas nuevas.

La fama favorece al creador, pero le separa del resto de los mortales. La sociedad le

aclama y los mecenas le reclaman, pero ni lo uno ni lo otro es pro-creatividad. El

instrumento de los dioses es instrumentalizado por los pro-hombres. El poder juega a la baza de la fama. El hombre, convertido en microcosmos, girará solitario. La razón se

impone a la belleza como ideal y va a prevalecer como criterio primordial. Sí la belleza

nace del sentimiento, la ciencia nace de la razón.

Pronto ambas posturas son reconocidas como antitéticas. Enciclopedistas como J.J.

ROUSEAU (1712 -1778) en . su primer escrito, el "Discurso sobre las ciencias y las

artes", sostiene que la civilización empeora al hombre porque con los refinamientos del

saber, la virtud es suplantada por el talento. En nombre de la naturaleza se opone al

racionalismo y reivindica la primacía del sentimiento. La influencia del pensamiento

oriental se hace sentir a través del "buen salvaje".



E. KANT (1724-1804) admite la explicación mecanicista de la naturaleza que

DESCARTES introdujo y la considera suficiente para el mundo inorgánico.

Pero, tratándose de los organismos, nuestra mente superpone la idea de finalidad y la combina con la causa eficiente, hasta el punto de interpretar los mecanismos de los seres materiales como simples medios para la realización de la finalidad biológica.

La misma naturaleza presta el fundamento para esta consideración que recaba así un valor de necesidad y universalidad.

En cambio, la validez de los juicios estéticos descansa sobre fundamentos subjetivos.

El sentimiento estético reside en la armonía del entendimiento y de la imaginación. Esta teoría de la armonía subjetiva explica lo sublime, que es siempre un sentimiento.

Descubre en lo afectivo una facultad autónoma, enteramente específica y que, bajo el nombre de sentimiento de placer o de displacer, aparece como un gran descubrimiento en su tercera crítica del juicio.



El gusto no es sólo un juicio del sentimiento, es también un sentimiento de juicio y, como tal, un universal necesariamente afectivo. Los post-kantianos SCHELLING (1775-1854), HEGEL (1775-1854) y NIETZSCHE (1844-1900) van a rechazar, por un lado, el racionalismo a ultranza y, por otro, el pesimismo de SCHOPENHAUER, oponiendo NIETZSCHE la exaltación de la vida (vitalismo) y su voluntad de poder, el superhombre que, por encima de la moral corriente, realice un ideal de vida nueva más alta y con valores propios. El creativo es exaltado. El positivismo, el progreso es la idea común al pensamiento científico, a la renovación estética, al liberalismo económico, al maquinismo industrial y a los sistemas socialistas. El método fenomenológico, por último, - HUSSERL, E.

(1859-1936) seguido por SCHELER, M. (1874-1927) - dan con el hallazgo de la objetividad del valor. El ejercicio de penetración mental es, en gran parte, introspectivo, por el cual logramos captar el ser de los objetos en actos de visión inmediata prescindiendo de su realidad irrealidad. Los valores no se reducen a cualidades



psíquicas ni consisten en aspecto reales de las cosas; son objetos ideales, con propiedades características que descubrimos por una especie de percepción afectiva que SCHELLER llamará estimación. Las concepciones filosóficas han tenido su influencia sobre el concepto de creatividad, explicándola como una fuerza exterior al hombre, aunque en él se manifieste, como genio intuitivo, como fuerza vital o como fuerza cósmica. A las anteriores ideas de los filósofos GALTON, L. (1870) les da patente de corso con una idea que aún flota en nuestros días. El creador es un "genio" (especie distinta) que alcanza intuitivamente lo nuevo. El genio se iguala al héroe. La creatividad es un proceso natural, pero que naturalmente no todos los seres poseen. Se hereda y se posee o no dicha característica. La intuición junto con la inteligencia creadora es la base y el prototipo de las dimensiones de la mente. La teoría evolucionista, bajo el socaire filosófico bergsoniano, con apoyos provenientes de la Biología e incluso de la Cosmología, consideran a la creatividad como una "fuerza vital o cosmológica". Se afirma el sentido panteísta de la creatividad. La materia inorgánica no crea, la evolución orgánica sí. Por ella se están originando gamas interminables y continuas de formas únicas, irrepitibles e irreversibles. La justificación filosófica



a la teoría evolucionista la da BERGSON, H. (1944) con su teoría del "élan vital". La novedad y, por ende, la creatividad no son productos de la vida, sino la realidad misma. La persona humana se está realizando y cada experiencia le añade algo nuevo en una evolución creadora de forma.

La manifestación del "principio de organización" que subyace en todo ser vivo es propuesta por SINNOT, E. (1963) como la última instancia del poder creador.

WHITEHEAD, A.N. (1929) lleva el concepto desde el área de lo biológico a lo cósmico. Cada nuevo elemento es semejante al anterior, pero no idéntico, para mantener el desarrollo.

Las células renovadas cada siete años, son semejantes, pero no iguales. Existe un "avance hacia la novedad" porque cada descubrimiento engendra satisfacción y la creatividad es como una fuerza cósmica.

B.-La Creatividad en el Mundo Contemporáneo

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad. En esta dirección



encontramos los trabajos de Edwar de Bono (1986), quien aportó una metodología para el desarrollo del pensamiento, la cual contempla como elementos imprescindibles:

- La libertad de expresión.
- La ausencia de inhibiciones.
- Evitar juicios críticos valorativos.
- Estimular nuevas ideas durante el proceso creativo.

Este autor aporta un conjunto de técnicas que constituyen valiosos instrumentos para propiciar el desarrollo de la creatividad:

- Considerar Todos los Factores (CTF)
- Positivo, Negativo e Interesante (PNI)
- Otros Puntos de Vista (OPV)
- Consecuencias y Secuelas (CS)
- Posibilidades y Oportunidades (PO)
- Prioridades Básicas (PB)
- Propósitos, Metas y Objetivos (PMO)

Alternativas, Posibilidades y Opciones (APO)



Indudablemente, estas herramientas movilizan el razonamiento y conducen a los alumnos a realizar operaciones lógicas y a utilizar procedimientos para el análisis, la síntesis, la generalización y toma de decisiones; por lo que serían más útiles si se pudieran utilizar en los propios contenidos de las asignaturas, en su proceso de enseñanza y que además de entrenar las habilidades intelectuales, consoliden los conocimientos técnicos y desarrollen las habilidades generalizadoras.

Carl Rogers (1991) plantea ideas coincidentes en relación con las condiciones que propician el desarrollo de la creatividad::

- El trabajo en grupo.
- El ambiente de libertad.
- La libre expresión.
- La estimulación de ideas nuevas y originales.
- El clima de confianza, de aceptación y respeto a la persona.



-La eliminación de la amenaza de la evaluación.

-La independencia.

-La libertad de proyectar y seleccionar diversas opciones.

Por otra parte E. Torrance (1992) concede una gran importancia al maestro en la facilitación de la creatividad de sus alumnos, de esta manera, destaca entre las condiciones para una enseñanza creativa:

La relación creativa maestro – alumno, lo cual implica una actitud constructiva, de confianza en las potencialidades del alumno.

El conocimiento de sus características y funcionamiento psicológico.

Dentro de las estrategias utilizadas para la educación y el desarrollo de la creatividad encontramos las técnicas específicas para la solución creativa de problemas.

El auge que en los últimos años ha tenido la investigación de la creatividad en la educación ha dado lugar al surgimiento de múltiples técnicas y ejercicios para desarrollarla. Entre estos podemos mencionar:



El análisis morfológico

El listado de atributos

La tormenta de ideas.

La sinéctica.

El juego.

El psicodrama.

El método Delphi.

A partir de la aparición de la tormenta de ideas, técnica desarrollada por A. Osborn (1963), se produce una explosión de técnicas y métodos para detectar y fomentar el potencial creativo.

Momentos importantes de este devenir lo fueron el desarrollo del método "Sinéctica para la estimulación del pensamiento analógico" por William Gordon (1963), en Estados Unidos, en la década del 70; y las técnicas que Edwar de Bono (1986) utilizó para fomentar el despliegue del pensamiento lateral o divergente, como contraparte del pensamiento lógico tradicional.



La sinéctica es un método muy eficaz para desarrollar el pensamiento divergente y una estrategia creativa para la solución de problemas. El proceso sinéctico incluye dos procedimientos complementarios: "convertir en familiar lo que es extraño", y "convertir en extraño lo que es familiar". ¿Cómo?

Gordon (1963) explica que "convertir en familiar lo que es extraño significa simplemente el desarrollo y comprensión del problema".

La comprensión requiere traer un concepto que hasta ese momento es extraño, al ámbito de lo familiar. El proceso de "convertir en extraño lo que es familiar" es exactamente lo inverso.

Para hacer conocido lo extraño se incluyen los siguientes procedimientos fundamentales: análisis, generalización, y la búsqueda de modelos o analogías.

El análisis es el proceso de desarmar un problema en las partes que lo componen.



La generalización es el acto intelectual de identificar pautas significativas entre las partes componentes. La búsqueda de modelos o analogías equivale a preguntarse ¿Qué hay en mi conocimiento o experiencia anterior parecido a esto?.

Para hacer extraño lo conocido se trata de distorsionar, invertir, transponer la manera cotidiana de ver las cosas y de responder a aquellas que hacen del mundo un lugar seguro y familiar.

Estas técnicas han demostrado su utilidad para resolver creativamente, en grupos, problemas específicos de diferentes esferas: la industria, la gerencia y la tecnología.

Con la aparición de estas técnicas quedó demostrado fehacientemente que la creatividad se puede fomentar de manera dirigida.

Por ello cada día aumenta más el número de técnicas que se crean con esos fines, muchas de las cuales pudieran aplicarse con éxito en la Educación.

Técnicas de promoción y estímulo de la creatividad individual y grupal para los alumnos de enseñanza media:



La pregunta que ha motivado toda esta investigación es: ¿ Influye la creatividad y su transversalidad en el logro de aprendizajes de mayor calidad? Es decir es posible mejorar la calidad de la educación que entregamos si la hacemos, más significativa a través de la creatividad. La única forma de responderla es aplicando al trabajo de aula las técnicas para conocer, dominar y desarrollar en nuestros alumnos la creatividad en todas las asignaturas, ojalá de manera transversal a todas las asignaturas y conociendo los resultados

Nos centraremos en los mecanismos de aprendizaje y desarrollo de la creatividad que perfectamente pueden ser enseñadas a nuestros alumnos:

Pensamiento Lateral: Algunas personas siempre tienen ideas novedosas u originales y otras de similar inteligencia no las tienen nunca. Aunque no lo adviertan, las primeras utilizan menos su pensamiento lógico y las segundas desconocen las posibilidades de otros senderos menos convencionales

Escuchemos la siguiente historia:



“ Hace muchos años, cuando una persona podía ser encarcelada por deudas, un comerciante de Londres tuvo la desgracia de deber una gran suma a un prestamista. A éste, que era viejo y feo, le gustaba la hermosa hija adolescente del comerciante. Le propuso un negocio. Dijo que le cancelaría la deuda a cambio de la hija del comerciante.

Tanto el comerciante como su hija se horrorizaron ante la propuesta. Entonces el astuto prestamista propuso que la providencia decidiera. Les dijo que pondría una piedrecita negra y otra blanca en una bolsita vacía y que la niña tendría que sacar una de las piedras. Si sacaba la negra, se convertiría en su esposa y la deuda del padre quedaría cancelada. Si tomaba la blanca permanecería con su padre, y la deuda también se cancelaría. Pero si se negaba a extraer una piedra, el padre iría a la cárcel y ella se moriría de hambre.

El comerciante aceptó de mala gana. Estaban en un camino cubierto de piedrecitas en el jardín del comerciante mientras hablaban y el prestamista se agachó a recogerlas dos piedras. Cuando lo hacía la niña, con la vista aguzada por el temor, notó que tomaba dos piedrecitas negras y las introducía en la bolsa. Luego le pidió a la muchacha que sacara la piedra que decidiría su destino el de su padre.”



Imagine que se encuentra en un sendero del jardín del comerciante. ¿qué habría hecho usted si hubiera estado en el lugar de la desdichada niña?. Si tuviera que aconsejarla ¿qué le recomendaría hacer?. ¿qué tipo de pensamiento usaría usted para resolver el problema?.

Tal vez crea que si, existe una solución, un análisis lógico muy detenido y cuidadoso debería encontrarla. Ese tipo de pensamiento es el que se conoce como pensamiento vertical directo. La otra forma de encarar el problema es el pensamiento lateral.

Quienes piensan verticalmente por lo general, no serían muy útiles para aconsejar a la muchacha en esta situación, pues según el análisis de éstos, sólo existen tres soluciones.

1-La muchacha debe negarse a sacar la piedra.

2-Debe mostrar que hay dos piedras negras en la bolsa y revelar la trampa del prestamista.

3-Debe sacar una piedra negra y sacrificarse para salvar a su padre de la prisión.



sugerencias es de gran ayuda, pues si la niña no saca una piedra el padre va a la cárcel y si lo hace, tiene que casarse con el prestamista.

El pensamiento vertical está preocupado por el hecho de que la muchacha debe extraer una piedra y adopta el punto de vista más razonable en esa situación, y luego procede a examinarla lógicamente y cuidadosamente. El pensamiento lateral se preocupa por la piedra que queda y tiende a investigar todas las distintas maneras de contemplar algo, en vez de aceptar la más prometedora y proceder a partir de ella.

¿Qué hizo la muchacha del cuento? Metió la mano en la bolsa y extrajo una piedra. Sin mirarla, la dejó caer al camino, donde inmediatamente se perdió entre las otras. ¡Qué torpeza más grande de mi parte! Dijo. Pero no se preocupen: si miran en la bolsa podrán decir que piedra saqué por el color de la que queda. Como por supuesto, la piedra que queda es negra, cabe suponer que había tomado la blanca, y el prestamista no se atrevería a admitir su deshonestidad.

El pensamiento vertical ha sido siempre el único tipo aceptable de pensamiento. En su forma última, la lógica, es el ideal aconsejado, según el cual se llama a proceder a todas las mentes, en especial a las juveniles e "inexpertas. Quizás los computadores



sean los mejores ejemplos. El problema se encuentra definido por el programador.

Luego la computadora con su lógica y eficiencia incomparables, procede a desarrollar el problema, es decir, la tranquila ascensión del pensamiento lógico, de un camino conocido a otro camino conocido, algo muy diferente del pensamiento lateral.

Si se toma un conjunto de naipes de dominó y se las coloca una encima de la otra, tratando de construir una estructura de cartas, se tendrá una ilustración del pensamiento lateral. En el pensamiento lateral, los naipes están desparramados, entre ellos puede haber o no, una débil conexión, lo importante sería que el modelo que de ellos surgiera fuera tan efectivo como la estructura vertical.

Lo mismo podríamos decir de las grandes construcciones megalíticas de la antigüedad, los hombres de la Edad del Bronce o del Período Prehispánico no conocían las herramientas modernas, la matemática o la lógica pero sus edificaciones, aparentemente desordenadas y confusas, aún resisten el paso del tiempo mientras otras construcciones diseñadas al amparo del pensamiento vertical ya han dejado de existir.



Yo me pregunto ¿cuántas veces como profesor u orientador he desalentado en mis alumnos el pensamiento lateral como método válido para resolver un problema de difícil resolución, despojándolos de su legítimo derecho a pensar en absoluta libertad?.

Instrumentos y técnicas del pensamiento lateral

El método de los Seis Sombreros para Pensar.

Este método, desarrollado por Edward de Bono es extremadamente simple y poderoso

De Bono propone que con el objeto de lograr un alto rendimiento creativo, las personas pueden adoptar diferentes roles, dejando de lado todo tipo de propuestas o de razonamientos lineales, o de emociones o de posturas intelectuales. etc. y enfocando el pensamiento en un determinado rol que está directamente ligado al sombrero que en cada circunstancia se estaría usando. Cada sombrero, de diferente color, representa un enfoque de pensamiento. Habrían seis sombreros, cada uno con un distinto color que, representan a un determinado enfoque de cada situación.



a) Sombrero Blanco

El sombrero blanco representa un papel en blanco, neutro transmisor de información, el sombrero blanco tiene relación con información. Al tener puesto el sombrero blanco, debemos enfocar el problema en discusión sobre la base de la información, formulándonos preguntas del tipo:

¿ De qué información disponemos?

¿ Qué información adicional es necesaria?

¿Qué información nos gustaría que hubiera?

¿En qué forma podremos conseguir mayor información?

¿cuáles son las fuentes de información relevantes?

En una reunión por ejemplo, el coordinador de ella, pediría, al discutirse un problema, que todos los asistentes se pongan el sombrero blanco, dejando de lado por tanto, otro tipo de razonamiento que no sea el relacionado directamente con la información, basándonos en las preguntas indicadas arriba indicadas o en otras que estén circunscritas a la información que deseo obtener.



a) Sombrero Rojo

El rojo aquí representa el fuego y el calor, el sombrero rojo se relaciona con los sentimientos, las pasiones, la intuición, los presentimientos y las emociones. Al tener el sombrero rojo, debemos enfocar la reunión desde la base de los sentimientos, de las emociones. Por tanto el análisis del problema se haría con puntos de vista tales como:

esta situación es que...

-Tengo una intuición.¿ Por qué no miramos el problema así?

-Entiendo el argumento, pero tengo una corazonada en contrario, porque...

-Algo me parece mal en todo esto.

En una reunión, normalmente nadie expresa sus emociones libremente y eso puede anular la posibilidad de encontrar soluciones creativas. Utilizando el sombrero rojo por el tiempo en que se decida por el coordinador de la reunión, todos tendrán el tiempo y la oportunidad de expresar sus emociones y sentimientos. Todos tenemos emociones que acostumbramos a ocultar cuando se están analizando situaciones y problemas, cubriéndolas muchas veces con argumentos lógicos. Aquí se presenta la oportunidad para expresarlas libremente. Más aún se estimula a desarrollar las emociones y exteriorizarlas.



b) Sombrero Negro.

El color negro es un juez severo, vestido totalmente de negro. Es un sancionador, un inquisidor, un castigador de quienes actúan mal. El sombrero negro, es el sombrero de la cautela, de la crítica. Al tener el sombrero negro debemos actuar dentro de la legalidad, con cautela, haciendo sólo lo que es razonable o lo que está permitido, evitando hacer tonterías, utilizando un enfoque del tipo:

-De acuerdo al procedimiento existente, esto no se puede hacer...

-La realidad de nuestro colegio impide pensar en ello

-El curso no tiene experiencia en este tipo de actividades

-No hay suficiente presupuesto para esta propuesta

-Este programa de Braistorming no funcionará por un problema de cultura de la alumna.

Naturalmente, que los errores que se cometen pueden ser desastrosos para los fines de las instituciones u organizaciones. Realmente nadie quiere cometer errores o hacer operar proyectos sin destino. El uso del sombrero negro es fundamental. de hecho es el sombrero que más se usa. Se trata de utilizarlo pero no de abusar de él y estar consciente de que sólo es uno más de los seis.



c) Sombrero Amarillo:

El amarillo es el color del sol. El sombrero amarillo es para el optimismo, y para una visión lógica y positiva de los hechos. El uso del sombrero amarillo nos lleva un enfoque de este tipo:

-Será beneficioso este programa si somos capaces de derribar las barreras existentes.

-El problema cultural que nos aqueja es una buena oportunidad para tratarlo justamente con las herramientas de la creatividad.

-Debemos enfrentar este desafío para adquirir más experiencia en este tema.

El uso del sombrero amarillo exige el uso de un esfuerzo voluntario, de una actitud más escasa que las necesarias para el uso del sombrero negro, pero debe ser alentado para perseguir beneficios cuando halla una base razonable para confiar que se pueden alcanzar.

e) Sombrero Verde.

El verde es el color de la vegetación y el crecimiento abundante de la naturaleza, el sombrero verde es el sombrero del pensamiento creativo, de las ideas nuevas. Con el



sombrero verde, se buscan alternativas adicionales, se plantean hipótesis, se provocan situaciones nuevas. Con el sombrero verde enfocamos las situaciones del modo:

-¿Qué alternativas adicionales existen?

-¿Por qué dice usted eso?

-¿Y si lo hiciéramos de otra manera?

-¿ Y si hubieran más efectos?

-¿ Y si hubieran más causas?

-¿ Cómo podemos estar más seguros?

El uso del sombrero verde nos estimula a intervenir en forma creativa, a utilizar el tiempo de manera creativa, a exigir un esfuerzo creativo.

d) Sombrero Azul.



El azul es el cielo, es un panorama general, un horizonte, el sombrero azul es para el control de los procesos. Es para el uso del pensamiento y para el razonamiento. Al usar el sombrero azul, se debe actuar enfocando las situaciones del siguiente modo:

-Me parece razonable hacer un resumen de lo que hemos acordado

-Propongo examinar los pro y los contra de esto

-En vista de la restricción existente este proyecto no va

-Revisemos las prioridades.

El uso del sombrero azul permite pedir otros sombreros. Lo normal es que el profesor que coordina una clase en que desea desarrollar la creatividad en sus alumnos, tenga puesto el sombrero azul en un comienzo, el sombrero azul sirve para organizar y para controlar el proceso de pensamiento para mejorar la productividad. El profesor que dirige una clase de creatividad debe ponérselo en las ocasiones en que sea necesario para lograr este objetivo.



En resumen el método de los seis sombreros adquiere más valor mientras más tiempo se invierte en él. Todos los participantes deben ponerse el mismo sombrero en cada etapa, aunque es evidente que las personas están diferentemente dispuestas para cada tipo de pensamiento y el profesor no debe presionar en demasía a sus alumnos. En este método, todos los participantes deben esforzarse por colocarse todos los sombreros y cuando el grupo piensa con el sombrero verde todos deben colocárselo.

La Metáfora y el uso de analogías

La metáfora, como todos sabemos, es la traslación del sentido recto de una voz a otro figurado en virtud de una comparación tácita, en virtud de alguna semejanza o parecido.

La utilización de metáforas evidentemente apoyan el desarrollo de la creatividad, especialmente en una etapa temprana de los jóvenes, pero más allá de un escrito poético, la metáfora puede colaborar en la resolución creativa de problemas en cualquier situación y edad de la vida. Observemos algunos ejemplos.

- a) Metáfora Simple: cuando hay un solo término metafórico, por ejemplo: ¿Quién podría salvar la nave de la Juventud?.



- b) Metáfora Continuada: cuando hay dos, tres o más términos metafóricos ligados con otros en sentido propio, por ejemplo: ¿Quién podría salvar la nave de la Juventud, próxima a estrellarse en los escollos de la anarquía?
- c) Metáfora Alegórica: cuando todos los términos son metafóricos, por ejemplo, si hablando de nuestra juventud se dijera: ¿ Quién podrá rescatar esa trémula navecilla de la Juventud, próxima a estrellarse en los escollos del irritado mar?

Las metáforas recrean la realidad, impulsan la imaginación, dan elegancia al estilo y rotundidad a las frases de un discurso, por eso se dice que la metáfora vuelve noble hasta el más humilde de los pensamientos y a veces, especialmente en los jóvenes permiten decir las cosas que no se atreven a proclamar directamente. En resumen, las metáforas son un ejemplo de creatividad del intelecto y pueden estimular la creatividad de los estudiantes si son bien utilizadas.



Las Analogías: . Son mecanismos de sustitución de los objetos, las ideas o las personas para facilitar su comprensión, su resolución o simplemente para mejorar el acercamiento a una realidad desde una perspectiva diferente.

- a) Las Analogías Personales: Consisten en una identificación del sujeto con uno o más componentes del problema que debe solucionar. Por lo tanto, la idea de utilizar analogías es que el joven según sea el caso se imagine como una herramienta, un tornillo, una máquina, una célula, un barco o un trozo de hielo, etc.
- b) Las Analogías Directas: Se tratan de una transposición de conocimientos pertenecientes a un cierto campo hacia otro. Por ejemplo, Leonardo Da Vinci en el siglo XV observó primero el vuelo de los pájaros para luego diseñar sus modelos de máquinas voladoras.
- c) La Analogía Simbólica: Puede catalogársela como la sustitución de los datos del problema por una cierta imagen simplificada y por consiguiente más manejable, sobre la que resulta fácil trabajar. Lo utilizan frecuentemente los profesores, especialmente los que trabajan con los niños más pequeños: ¡ Imagínense que estamos sumando manzanas!



La Analogía Fantástica: Consiste en la utilización del pensamiento de deseo, o lo que es igual, del pensamiento onírico. También en este caso, el “realismo” es sustituido por una imaginación más fecunda y libre.

Las analogías permiten a los jóvenes ponerse en situaciones diferentes que pueden mejorar tanto su creatividad como su empatía con los demás, también les permiten proyectarse a futuro y como comprobaremos más adelante, bien utilizadas pueden ser una herramienta muy eficaz para la orientación vocacional de los alumnos que muchas veces, por temor o desconocimiento, no pueden proyectarse en las acciones futuras que realmente desean en su interioridad.

El Brainstorming

El Brainstorming es caracterizado tradicionalmente como una técnica de dinámica de grupos o de acción participativa muy adecuada para el trabajo con alumnos, en realidad, por su multifuncionalidad y versatilidad de aplicaciones es una de las técnicas de trabajo grupal más productivo para todo tipo de personas. Está íntimamente relacionada con la filosofía de la democracia como mecanismo de control y decisión de las acciones y las ideas. No hay democracia si no hay participación y obviamente lo



opuesto. Desde la perspectiva educativa se debe resaltar que no se trata simplemente de cambiar técnicas para que todo siga igual, con pruebas memorísticas, la disciplina del silencio y la estructura rígidamente jerarquizada de los liceos. Lo mismo para la toma de decisiones vocacionales de los alumnos.

No se trata de ser puramente idealista y pensar que la educación se debe transformar en un curso de desarrollo de la creatividad o en una orientación vocacional y profesional basada en la originalidad de las decisiones adoptadas por los adolescentes lo que pensamos es que estas son técnicas que válidamente pueden apoyar el desarrollo de la creatividad tanto en los profesores como en los alumnos y de ese modo, enriquecer las clases, hacerlas más dinámicas, más significativas, más interesantes y de ese modo obtener lo que todos esperamos: resultados de mayor calidad.

El aprendizaje y práctica frecuente de las técnicas participativas son una vía lenta pero segura, de transformación personal e institucional, que traerán consigo cambios de normas, de actitudes, roles y expectativas y modificación a la larga de aquellos elementos estructurales, programas, objetivos, sistemas de evaluación que por años han perpetuado un modelo educativo anticuado, inoperante e insatisfactorio que no ha sabido adaptarse a los cambios tecnológicos y sociales de la época en que vivimos.



brainstorming requiere de una actitud especial por parte de alumnos y profesores, pues se basa en el rechazo absoluto a todo rechazo y a toda crítica que coarte al pensamiento, pero desde el punto de vista práctico, quizás lo más importante es que su operatividad es radicalmente transversal a todas las asignaturas, pues, como cualquier operación de la mente puede ser aplicado a cualquier contenido temático: La historia, las ciencias, la matemática, la educación, el lenguaje, ¡todo!. Sólo requiere la disposición al pensamiento divergente o lateral y la paciencia para escuchar con respeto todas las ideas.



2.2-MARCO CONTEXTUAL

Mí investigación en el LICEO BICENTENARIO SANTA CRUZ de San José de La Mariquina

Descripción institucional del Liceo Santa Cruz

Historia del Liceo Bicentenario Santa Cruz de San José de la Mariquina Región de Los Ríos.

Escuela Particular N°12 Santa Cruz nace a la luz pública el 19 de marzo del año 1913, como el resultado de la obra y evangelización que forjaron las hermanas alemanas de la Congregación Santa Cruz. En sus inicios funcionaba como *Escuela Técnica Femenina* y en el año 1972 se fusionó con la *Escuela N° 7 de Hombres*, pasando a ser una escuela mixta y tomando la denominación de *Escuela Santa Cruz N° 12*. Desde 1963 imparte la enseñanza preescolar, con el primer Jardín Infantil de Mariquina. A lo largo de su centenaria historia, muchas personas han liderado los destinos de nuestra escuela, destacándose su primera directora Sor Fridberta.

En el año 1987, se inicia la construcción de la nueva edificación de concreto, obra organizada y gestionada por Sor Roswitha Ziegler. En 1989, las Hermanas de la Santa Cruz, entregan la dirección del colegio a profesores laicos, específicamente, a la Fundación del Magisterio de la Araucanía. Esto marcó una etapa de organización y consolidación comunal y regional que hicieron las religiosas durante 79 años. Las religiosas no sólo hicieron un aporte a nivel cristiano y educativo, sino que también



formaron parte del desarrollo urbano, arquitectónico y patrimonial material e inmaterial del pueblo de San José de la Mariquina.

La Escuela Particular N°12 Santa Cruz, ahora llamado Liceo Bicentenario Santa Cruz, depende de la Fundación del Magisterio de la Araucanía, cuyo lema es “*Educar y evangelizar para que en Cristo tengan vida*”, que junto al lema de nuestro Liceo: “*Formando líderes para el futuro*”; han perseverado bajo los sellos de una educación cristiano-católica, educación inclusiva y formación integral. En sus **109 años de existencia**, el colegio ha ido creciendo y desarrollándose de acuerdo con las necesidades y lineamientos sociales que surgen de las constantes demandas y políticas educativas. De esta manera, en el año 1997 se da inicio al **Programa de Integración Escolar (PIE), pionero en la comuna de Mariquina.**

Un hito trascendental lo marca la resolución N°1086, del 30 de junio del año 2008, que **autoriza la creación de la Enseñanza Media Científica Humanista**, como un anhelo necesario de la comunidad educativa por extender sus niveles, teniendo el respaldo los significativos logros de décadas de enseñanza. Actualmente, se encuentra **cobijando a 943 estudiantes** quienes se distribuyen en Educación Parvularia, Educación Básica, Educación Especial y Educación Media Científico-Humanista, convirtiéndose en una institución educativa que atiende a todos los niveles de enseñanza, con la mayor matrícula de la comuna. Para atender esta población escolar cuenta con **91 personas** distribuidas en una planta de 56 docentes y 35 Asistentes de la Educación, donde 5 profesionales forman un Equipo Multidisciplinario. En tanto, el Proyecto Educativo de la escuela tiene una marcada identificación católica, a través de la *Pastoral Educativa*. La organización de la escuela contempla un Equipo Directivo,



Equipo de Gestión, Coordinadores de Ciclo, Departamentos de Asignatura, Consejo Escolar, Gobierno Estudiantil y Centro de Padres.

Actualmente Liceo Bicentenario Santa Cruz ,es una institución que aspira al constante logro y superación de sus estudiantes, tanto en las áreas intelectuales, deportivas y recreativas. En esta materia, se destaca el ingreso de nuestros estudiantes egresados de Cuarto Año Medio a las principales Casas de Estudios Superiores de nuestro país, así también, Centros de Formación Técnica y Profesional e Instituciones de Fuerzas Armadas y de Orden.

Otro hito que da trascendencia a nuestra institución es contar actualmente, y por **novena ocasión, con el 100% de Excelencia Académica**, mérito obtenido por la consolidación de procesos pedagógicos y el logro de altos estándares de calidad como efectividad, superación, igualdad de oportunidades, mejoramiento de las condiciones de trabajo, integración y participación; este reconocimiento ha sido otorgado por el Sistema Nacional de Evaluación de Desempeño (SNED).

Estos logros alcanzados, desde la creación de la enseñanza media en 2008, nos ha permitido vincularnos y visibilizarnos con instituciones del orden universitario y casas matrices. En lo intelectual, se privilegia el estudiante con un pensamiento y desarrollo de competencias críticas, y así lo demuestra la participación en diferentes actividades del quehacer nacional.



Misión del establecimiento

El Liceo Bicentenario Santa Cruz se compromete a formar estudiantes con un marcado sello cristiano, dando énfasis en los aprendizajes tanto teóricos, como prácticos, valorando además aspectos socio afectivos, artísticos, deportivos, y de uso de las tecnologías que aporten a la formación integral de nuestros estudiantes. El establecimiento se compromete a entregar los elementos necesarios para el pleno desarrollo de las competencias de los estudiantes, propiciando espacios de participación, y colaboración de todos los agentes de la comunidad educativa, formando así una red sólida basada en principios cristianos, proactiva, libre, emprendedora que lidera procesos y es capaz de generar nuevas instancias de participación y compromiso académico y social.

Visión del establecimiento

El Liceo Bicentenario Santa Cruz es una Unidad Educativa orientada a la formación e identidad católica, respeta y valora la diversidad social y cultural de su entorno, cuyo ideal es la formación de personas de caracteres autónomas, críticas, participativas, tolerantes, empáticas, capaces de socializar y respetar a su entorno, desarrollando para esto un perfil de estudiantes, basado en el desarrollo de competencias académicas y transversales que le permitirán desenvolverse en la sociedad, y constituirse como un aporte, a través de su liderazgo y emprendimiento.



Sellos educativos e institucionales

Sello Cristiano Católico: El fortalecimiento del amor a Dios, a la familia y a uno mismo, conscientes de la trascendencia de la vida humana, y la vida en sociedad de acuerdo con los principios y valores del humanismo cristiano católico.

Sello de Educación Inclusiva: Fortalecimiento de la conciencia inclusiva de todos los integrantes de la comunidad educativa en la formación de habilidades blandas para valorar el aporte colaborativo del otro.

Sello de Formación integral: El desarrollo integral de aprendizajes significativos e integrales de todos los actores que componen la comunidad educativa, para prepararlos frente a procesos de cambio constantes, donde se requiera fortalecer la flexibilidad, empatía y capacidad de autocrítica.

Del análisis de los principios educacionales del Liceo Bicentenario Santa Cruz (siendo igual para todos los BICENTENARIO)

Los Liceos Bicentenario tienen altas expectativas de todos sus estudiantes, potenciando tanto a aquellos que en algunas disciplinas son más aventajados, como a quienes requieren más apoyo para no quedarse atrás; es decir, un lugar en donde se cultivan todos los talentos. Muchos entendieron que las altas expectativas son una palanca de cambio potente, la cual se debe trabajar día a día. Tener altas expectativas implica ser exigentes y estrictos, entregar refuerzos positivos y ser cercano a los estudiantes. Implica esperar a éstos por la mañana, saludarles, formarles íntegramente y tratarles con dignidad. Hemos visto que estos pequeños hábitos pueden generar cambios radicales

Foco en los Aprendizajes

Para los Liceos Bicentenario, la sala de clases es un lugar sagrado donde se generan los grandes cambios en la vida de los estudiantes. Para proteger este espacio, se eliminan algunas distracciones, se establecen dinámicas para que se aproveche el tiempo al



máximo y se les exige constantemente a los estudiantes tener actitudes que contribuyan al aprendizaje, como el respeto a los profesores y compañeros.

Nivelación de aprendizajes y Re-enseñanza

Al hacer un diagnóstico de los conocimientos que tienen los estudiantes cuando inician un año escolar, se ha visto que traen una gran cantidad de vacíos que los atrasan unos dos o tres años respecto a los conocimientos que deberían dominar según el currículum nacional. Esto ha levantado la necesidad de realizar nivelación de aprendizajes antes de comenzar cualquier unidad o contenido nuevo. Así, los establecimientos aplican estrategias de nivelación al inicio del año y al comenzar cada unidad, para recuperar los vacíos de contenido que presentan los estudiantes, logrando afirmar el conocimiento base antes de entregar nuevos. Además, se realizan acciones y evaluaciones remediales para asegurar los contenidos descendidos antes de cerrar la unidad.

Liderazgo directivo

El liderazgo directivo orienta a los líderes de los Liceos Bicentenario a ser capaces de consolidar un modelo de gestión educativa que contenga lo siguiente: establecer objetivos y expectativas, asignar recursos de manera estratégica, asegurar una enseñanza de calidad, liderar el aprendizaje y la formación docente y promover un entorno ordenado y seguro. Estos enfoques han mostrado excelentes resultados en el clima de convivencia escolar, en la calidad de los aprendizajes y en la motivación de los docentes.

.Por lo tanto, se puede deducir que el Colegio es una institución que se basa en principios y fundamentos académicos, espirituales y valóricos ,que favorecen el desarrollo de la creatividad, el pensamiento divergente, promoviendo el desarrollo de un aprendizaje significativo y de calidad Sobre esos cimientos me permito presentar los



resultados de mi investigación sobre la creatividad innata de los alumnos y el real efecto de la implementación de metodologías basadas en el desarrollo de la creatividad para el logro de aprendizajes de mejor calidad y significatividad para el alumno Santa Cruz.



CAPÍTULO 3: DISEÑO METODOLÓGICO.

3.1-Paradigma:

El paradigma de mi trabajo es Interpretativo ya que el sentido de mi investigación es el entendimiento o la comprensión interpretativa de la dinámica con la que se está planteando la relación entre creatividad ,versus, competencias y aprendizaje de calidad en el trabajo de aula del establecimiento en que realizo mi investigación. Entender significa que uno conoce lo que otro está experimentando por recreación en uno mismo de estas experiencias. En ese sentido mi interés es caracterizar la forma en que influiría la creatividad en el logro de aprendizajes significativos y por lo tanto de los alumnos si los distintos actores involucrados como son los directivos, los profesores, aplicaran métodos y procesos creativos en el trabajo de aula.

3.2-Tipo de Estudio:

El tipo de estudio es Correlacional ya que intenta relacionar dos tipos de conceptos o variables en un contexto en particular. Por una parte, la competencia =creatividad y por otra, la significatividad y calidad de los aprendizajes entregados a los alumnos del Liceo .La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son entender como



se puede comportar un concepto o variables conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas. Es decir, intenta predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos en una variable, a partir del valor que tiene en la variable o variables relacionadas.

3.3-**El método** que utilicé fue el Estudio de casos ya que se contempló el estudio de un fenómeno como es la relación que existe entre la creatividad en las metodologías y procesos aplicados al aula y la calidad de los aprendizajes entregados a los alumnos del Liceo Bicentenario Santa Cruz.

Específicamente se pretendió lograr un entendimiento para establecer una relación dos variables o conceptos, captar su conformación y predecir su evolución desde la perspectiva de sus actores sociales: directivos, alumnos y docentes que imparten y/o aplican diferentes metodologías y procesos.



OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	ITEM
-Conocer y analizar las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y su relación con el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.	Creatividad Aprendizaje Significativo	Originalidad Pensamiento Divergente	¿ Existe originalidad en los procesos de enseñanza aprendizaje desarrollados actualmente en el aula? ¿Existen condiciones en las prácticas pedagógicas de los profesores para que los alumnos expresen pensamiento divergente con respecto a la significatividad de los



		Flexibilidad	objetivos pedagógicos?
			¿ Los objetivos de las prácticas pedagógicas están de acuerdo con los propósitos de las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y su relación con el logro de aprendizajes significativos por parte de los alumnos?
		Sensibilidad	¿La creatividad y el logro de aprendizajes significativos están de



<p>-Conocer las metodologías y</p>	<p>Creatividad</p>	<p>Pertinencia</p> <p>Libertad de Pensamiento</p>	<p>acuerdo con las necesidades, valores e intereses de los alumnos?</p> <p>¿Los métodos creativos responden a la necesidad real y práctica que requiere la solución de un problema concreto que afecte a los alumnos en la sala de clases o fuera de ella?</p>
------------------------------------	--------------------	---	--



<p>procesos que favorecen el desarrollo de la creatividad.</p>	<p>Aprendizaje Significativo</p>	<p>Capacidad para descubrir lo nuevo</p>	<p>¿ Cuáles son las metodologías y procesos que favorecen la libertad de pensamiento dentro de la sala de clases?</p>
<p>- Determinar el aprendizaje significativo de los alumnos en estudio</p>	<p>Aprendizaje Significativo</p>	<p>Productividad</p>	<p>¿ Existen metodologías que propicien el descubrimiento de lo nuevo dentro y fuera del aula?</p> <p>¿Las Metodologías creativas son más</p>



		Eficacia	productivas para los alumnos de acuerdo a sus propios parámetros de significatividad? ¿Las metodologías y procesos que desarrollan la creatividad son eficaces para el aprendizaje significativo de los alumnos en las salas de clases o fuera de ellas?
--	--	----------	---



3.5-Población y Muestra

La Población Total de Colegio es de 945 alumnos, la población de los 2° Años de Enseñanza Media es de 78 alumnos; la muestra corresponde a una selección de 20 alumnos de los 2° Años de Enseñanza Media (3% del total) y (15% del total de alumnos de 1° Años de Enseñanza Media) .

El criterio decidido fue que las alumnas de 2° Años de Enseñanza Media son aquellas alumnos que ya han comenzado su proceso de educación , por lo que parten de una base de conocimientos y estrategias aplicadas al aula que es relativamente similar.

El Mecanismo de Selección utilizado para elegir a las integrantes de la muestra fue en base a una selección por sorteo o tómbola, la cual se realizó para agilizar el proceso. No trabajé con el total de alumnos de los 2° Años de Enseñanza Media porque consideré que si bien el tamaño de la muestra no es significativamente mayor, preferí trabajar con un subconjunto de alumnos más acotado pero igualmente representativo..



3.6-Técnicas de recopilación de información

3.6.1-La técnica utilizada para recolectar información escrita en mi investigación fue la encuesta. Fue utilizada para recabar la información de los distintos actores educativos involucrados en el proceso en materias referidas a significatividad y creatividad aplicadas en el trabajo de aula. También se contempló recopilar antecedentes de las opiniones que han manifestado en distintas instancias de consulta los apoderados del establecimiento ya que si bien, estos no participan directamente en el trabajo desarrollado en la sala de clases su apoyo es fundamental en la motivación de los alumnos, como lo consignan innumerables estudios y opiniones especializadas referidas al tema. Desde el punto de vista estructural las encuestas combinaron los siguientes tipos de preguntas:

- a) Preguntas dicotómicas
- b) Preguntas de actitudes, vía escalonamiento de Likert.
- c) Preguntas de respuesta abierta.

3.6.-Análisis de documentos. Esta técnica orientada a la recolección de documentos pertinentes, reglamentarios u oficiales, con el objeto de investigación; la utilicé para



investigar opiniones o percepciones estamentales, contenidas en el Proyecto Educativo Institucional del establecimiento.

3.7-Plan de análisis de datos.

La tabulación de la información se realizó en tablas y gráficos expresando visualmente los valores que aparecen en los cuadros.

El análisis que se realizó es de tipo preferentemente cuantitativo pero también cualitativo, puesto que se procedió a diseñar una Escala de Likert para determinar las actitudes de las encuestadas con respecto a lo preguntado.



4 - RESULTADOS, TABLAS Y FIGURAS

N ° 1- TABLA DE RESULTADOS, EXAMEN DE DIAGNOSTICO DEL NIVEL DE CREATIVIDAD DE LOS ALUMNOS

ALUMNOS	PREGUNTAS							PUNTAJE	NOTA	CALIFICACIÓN
	1	2	3	4	5	6	7			
0										
1	40	50	40	40	50	60	50	330	4.7	C. NORMAL
2	30	40	50	40	40	40	50	290	4.1	C. NORMAL
3	30	40	50	40	40	50	30	290	4.1	C. NORMAL
4	40	40	40	40	50	40	40	290	4.1	C. NORMAL
5	30	50	50	50	50	40	50	320	4.6	C. NORMAL
6	60	70	60	60	70	70	60	450	6.4	C. EMERGENTE
7	70	70	70	70	60	60	60	460	6.6	C. EMERGENTE
8	30	40	40	40	30	20	30	230	3.3	C. NORMAL
9	20	50	50	50	50	50	50	320	4.6	C. NORMAL
10	20	50	50	40	60	30	40	290	4.1	C. NORMAL
11	30	40	20	30	40	40	50	250	3.6	C. NORMAL
12	40	50	50	40	40	50	40	310	4.4	C. NORMAL

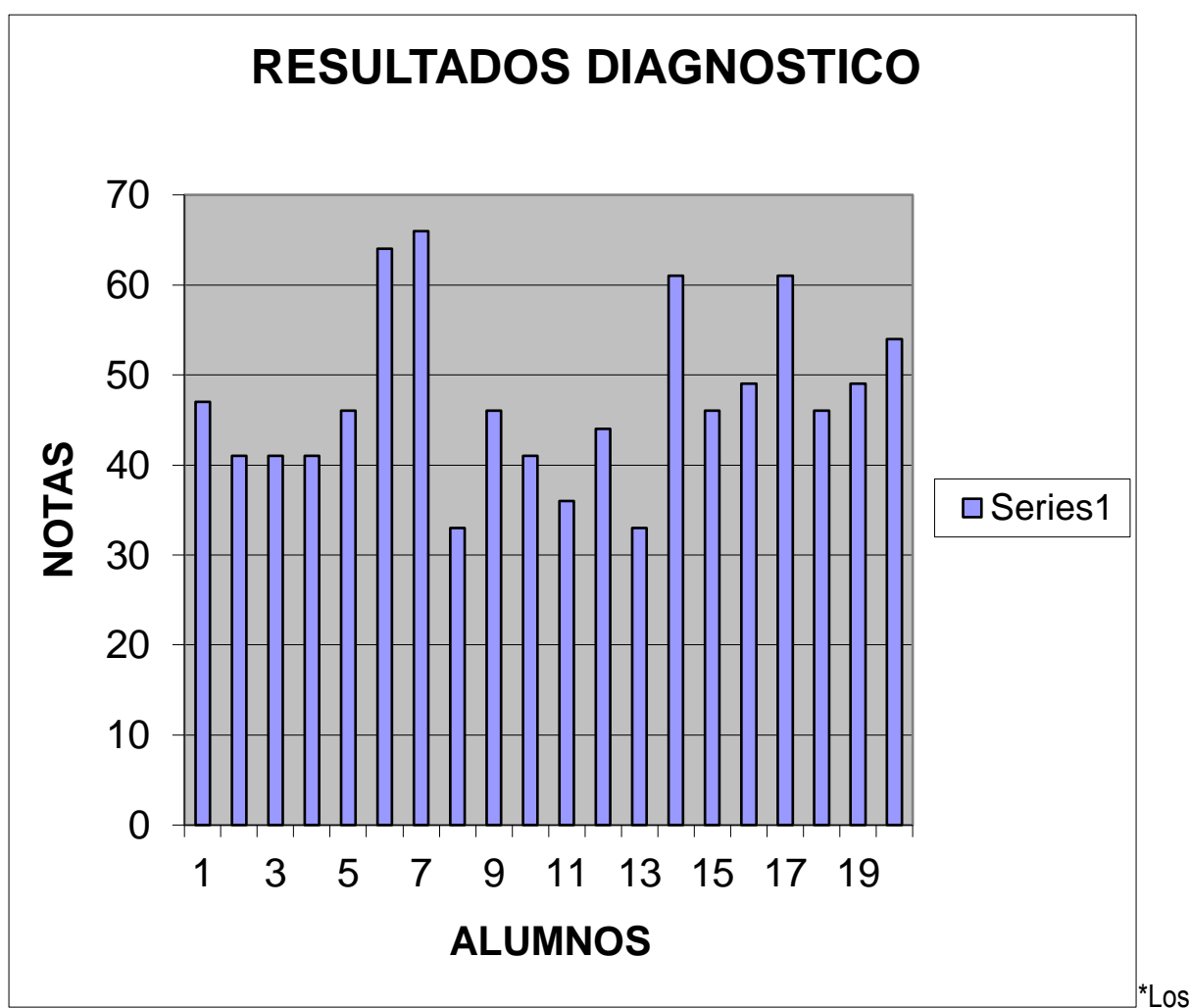


13	50	20	40	30	20	40	30	230	3.3	C. NORMAL
14	50	30	30	30	30	30	40	240	3.4	C. NORMAL
15	60	50	50	40	50	50	40	340	4.9	C. NORMAL
16	60	50	60	60	50	60	50	390	5.6	C. NORMAL
17	40	50	40	40	50	40	40	300	6.1	C. EMERGENTE
18	40	50	50	40	50	50	40	320	4.6	C. NORMAL
19	50	40	50	60	40	50	50	340	4.9	C. NORMAL
20	50	50	50	60	60	60	50	380	5.4	C. NORMAL

Nota: 1.0 a 2.9 = Creatividad Baja; 3.0 a 5.9 = C. Normal; 6.0 a 7.0 = C. Emergente



N °2 - GRÁFICO DE RESULTADOS POR ALUMNOS



promedios de los alumnos se han aproximado a la décima del dígito siguiente.

Ej.6.05 a 6.1



N ° 3 – TABLA DE RESULTADOS APLICACIÓN DE METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

ALUMNOS	SITUACIONES		PUNTAJE	NOTA	CALIFICACION
	N ° 1	N ° 2			
0					
1	50	50	100	50	C. NORMAL
2	50	60	110	55	C. NORMAL
3	60	60	120	60	C. EMERGENT.
4	50	50	100	50	C. NORMAL
5	50	50	100	50	C. NORMAL
6	70	70	140	70	C. EMERGENT.
7	70	70	140	70	C. EMERGENT.
8	50	50	100	50	C. NORMAL
9	60	60	120	60	C. EMERGENT.
10	50	50	100	50	C. NORMAL
11	50	50	100	50	C. NORMAL
12	50	40	90	45	C. NORMAL
13	50	50	100	50	C. NORMAL



14	50	50	100	50	C. NORMAL
15	50	50	100	50	C. NORMAL
16	70	70	140	70	C. EMERGENT.
17	50	50	100	50	C. NORMAL
18	50	50	100	50	C. NORMAL
19	50	50	100	50	C. NORMAL
20	50	50	100	50	C. NORMAL

NOTA : 1.0 a 2.9 = Creatividad Baja; 3.0 a 5.9 = C. Normal; 6.0 a 7.0 = C. Emergente



N ° 4 –GRÁFICO DE RESULTADOS DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD





TABLAS

N ° 1 TABLA DE FRECUENCIA EVALUACIÓN DE LOS ALUMNOS

OPINIÓN ALUMNOS	FRECUENCIA	
	ABSOLUTA	PORCENTUAL
DE ACUERDO	18	90%
EN DESACUERDO	2	10%
TOTAL	20	100%

N ° 2 TABLA DE FRECUENCIA EVALUACIÓN DE LOS PROFESORES

OPINIÓN PROFESORES	FRECUENCIA	
	ABSOLUTA	PORCENTUAL
DE ACUERDO	7	70%
EN DESACUERDO	3	30%



N ° 3 TABLA DE FRECUENCIA EVALUACIÓN DE LOS APODERADOS

OPINIÓN APODERADOS	FRECUENCIA	
	ABSOLUTA	PORCENTUAL
DE ACUERDO	16	80%
EN DESACUERDO	4	20%
TOTAL	20	100%



Conclusiones

Hemos visto que la creatividad es la capacidad de expresar nuevas y valiosas ideas. También dejamos establecido que la creatividad... es una cualidad propia de las actividades física, intelectual y emocional de los seres humanos. Una conquista exclusiva fruto del modo de ser y de hacer de cada individuo, de cada sociedad durante la larga historia de nuestra civilización. Cada persona posee un potencial creativo capaz de ponerse en evidencia en diferentes ámbitos de desempeño.

Las conclusiones de mi investigación son varias y de muy variada interpretación, pero todas están dirigidas tanto a responder al problema central de mi trabajo: **¿Existe un aprendizaje de mejor calidad cuando hay mayor creatividad?** Y a los objetivos específicos y generales de esta investigación. **Conocer y analizar las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y su relación con el aprendizaje significativo en los alumnos de enseñanza media.**

Conocer las metodologías y procesos que favorecen el desarrollo de las competencia y de la creatividad,



Determinar el aprendizaje de calidad de los alumnos en estudio y Relacionar las metodologías y procesos que favorecen la creatividad y el logro de aprendizajes significativos en los alumnos en estudio.

Las respuestas en todos los casos es sí y está demostrado en la Tabla de resultados del ejercicio de desarrollo de la creatividad ya el número de alumnos con Creatividad Emergente sube de 3 a 4 después de la aplicar la metodología de ejercitación y luego en los porcentajes de aprobación a la aplicación de las metodologías de desarrollo de la creatividad que entregan las encuestas realizadas a los distintos estamentos involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Los jóvenes poseen una creatividad innata que debe ser desarrollada junto con los contenidos asignaturísticos y los objetivos transversales, es más, los contenidos deben ser entregados con creatividad no sólo en el planteamiento y el desarrollo del trabajo de aula sino también en la retroalimentación y la evaluación sistemática y científica de los resultados.

a) Las metodologías y procesos que favorecen el desarrollo de la creatividad están relacionados con el aprendizaje significativo ya que transforma el aprendizaje es un proceso de construcción de actividades individuales y participativas cuyos resultados, modifican los esquemas previos de conocimiento y de trabajo que poseen los alumnos: A partir de mi investigación puedo concluir que existen numerosas formas de favorecer o estimular el desarrollar la creatividad, pero lo más importante, es que estas metodologías de trabajo, están íntimamente relacionadas con el aprendizaje significativo; ya que apelan a que el alumno mismo, a través de su propia experiencia y conocimientos previos, descubra nuevas formas de encarar la realidad o de transformarla proponiendo soluciones creativas. Todo lo cual se puede aplicar a la vida cotidiana.



b) Se puede establecer el aprendizaje significativo de los alumnos: En la encuesta realizada a las alumnas estas manifestaron mayoritariamente (90%) que las metodologías y procesos que favorecen el desarrollo de la creatividad, utilizados en sus clases; hacen más significativos los resultados de éstas. Lo mismo piensan los profesores (70%) y también los apoderados (80%).

Curiosamente son los profesores lo que menos entusiasmados se muestran ante estas metodologías. Pero quizás lo más importante es que los alumnos se muestran muy motivados por el empleo de metodologías que les permitan una mayor participación y originalidad en el descubrimiento y modificación de sus esquemas de conocimientos. Lo que es concordante con el enfoque constructivista del aprendizaje que promueve la Reforma Educativa en curso.

Andrade (2001) "La intervención educativa debe tener como objetivo prioritario el posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos, es decir, que sean capaces de aprender a aprender."



Otras conclusiones son:

- a) El nivel de creatividad de nuestros alumnos no es inferior al nivel normal de las personas: Los profesores tenemos la tendencia a considerar a nuestros alumnos como personas con un muy bajo nivel de creatividad, por extrapolación, habría que deducir de estas afirmaciones que los profesores y los adultos en general poseemos un alto grado de creatividad. Lo que demuestra esta investigación y obviamente, muchas otras investigaciones realizadas a lo largo de todo el mundo es que los adolescentes, en su inmensa mayoría, poseen un nivel de creatividad normal, no inferior a la creatividad de los adultos o de sus profesores y que es tarea de estos últimos estimular el desarrollo de mayores grados de creatividad y pensamiento lateral en ellos.
- b) La creatividad puede ser sistemáticamente desarrollada en los jóvenes.

La base de la conducta creativa es la transformación espontánea de cualquier objeto o situación inusual utilizando diversas formas de expresión. Desde el punto de vista del desarrollo de la creatividad, éste sería el momento de plenitud creativa, en la línea de la "creatividad emergente", es decir, aquellas personas en constante actitud creadora para las cuáles, todo les sirve de estimulación creadora para sus respuestas o expresiones inusuales. La realidad es que la enorme mayoría de las de las personas no supera el nivel de creatividad normal, no logrando alcanzar el nivel de creatividad emergente Pero



lo cierto es que esto no es una situación estática. La actitud creativa, divergente, tiende a romper los estereotipos perceptivos, especialmente en los jóvenes, para reordenarlos de una forma nueva y personal. La actitud divergente en la persona o en los grupos rompe el círculo cerrado y vicioso de la memorización-repetición-reproducción de los esquemas de la cultura a la que pertenecen. En este sentido, nuevamente la responsabilidad y el desafío de estimular la creatividad recae en los profesores, pero sobre todo en los objetivos del sistema educacional y específicamente en los currículos que imparten en cada colegio, no es posible desarrollar la creatividad y el pensamiento divergente si no se transforman las motivaciones y la forma de entregar la materia. Si se mantiene la estructura curricular que tiende a la reproducción memorística del conocimiento adquirido ningún programa de desarrollo de la creatividad tendrá éxito. Lo que hemos demostrado en esta investigación es que es posible aumentar, desarrollar y mejorar los niveles de creatividad y pensamiento divergente pero para ello se necesita un cambio de actitud, una mayor permeabilidad de los contenidos y una aplicación transversal de los programas de estimulación.



c) La creatividad y el pensamiento divergentes es un cambio de actitud en la planificación por parte de los profesores y en la disposición de los alumnos para participar en las clases y así tener alumnos competentes.

Una persona creativa es aquella capaz de romper y superar los modelos de pensamiento convergente de la cultura y la educación regidos por la ley conductista del Estimulo-Respuesta, es decir es capaz de pensar con fluidez, con flexibilidad y originalidad. Un camino fácil y seguro de desarrollo de la creatividad de los niños y jóvenes (y también de los adultos) en la enseñanza podría ser el incentivo sistemático a ir más allá de la respuesta convergente ante los estímulos usuales, haciendo que toda aquella estimulación tradicionalmente convergente se convierta en divergente.

Entendiéndose por estimulación divergente sistemática aquella, que provoca una fluencia constante, una variedad y originalidad de respuestas graduadas, calificables y medibles científicamente.

d) La creatividad debe ser estimulada transversalmente a todas las asignaturas del currículo:



El desarrollo de la creatividad y el pensamiento divergente no puede verse limitado a algunas áreas del conocimiento o contenidos específicos del currículo, la creatividad no es sólo imperativo de las artes o de las letras sino de todas las asignaturas pues la transversalidad requiere de un enfoque efectivamente multidisciplinario y algo que no debemos olvidar y que queda claramente establecido en la investigación: Los alumnos apoyan mayoritariamente(90%) la aplicación transversal de los programas de desarrollo de la creatividad en todas las asignaturas.

Esto no es una casualidad ni un capricho, pues para que haya un aprendizaje verdaderamente significativo los alumnos deben sentirse parte de lo que están realizando y justamente la creatividad permite que los alumnos recreen la realidad a través de las soluciones creativas que proponen a los problemas tanto académicos como de su vida cotidiana por lo que los aprendizajes que obtienen les resultan más pertinentes, estructurados y significativos.



6-Reflexión Final:

La creatividad puede ser una “ llave maestra ” en la formación y orientación vocacional de los alumnos. Una persona creativa es aquella que se entrega, que despliega un enorme caudal e invierte toda su energía en buscar, avanzar y definir oportunidades para estimular y desarrollar su propio talento , volviéndose más competente.

Si destacamos los distintos indicadores de la creatividad que han determinado los especialistas: (Originalidad, Flexibilidad, Sensibilidad, Autoestima, etc.) se puede constatar que cada una de estas actitudes o disposiciones serían verdaderas llaves maestras para la toma de decisiones futuras de nuestros jóvenes. No se trata de que los niños desarrollen, a cabalidad, todas estas cualidades, sino de que comprendan de que la comprensión, utilización o, por lo menos, una mirada de la realidad con una disposición en tal sentido; les puede permitir tomar una decisión correcta en torno a su destino y no cometer errores que le provocarán confusión y duda..

En la sociedad actual nuestros educandos reciben un verdadero “ bombardeo ” de ofertas educacionales, profesionales y laborales que podrían desempeñar “ idealmente ” a futuro, a ello hay que agregar la presión familiar, la estigmatización social y la fuerte presencia de toda clase de estereotipos falsos que desorientan, angustian y desalientan a los jóvenes, generando expectativas erróneas en un período particularmente sensible de sus vidas. La función de los orientadores vocacionales y profesores tutores DEC es



la de apoyar ética, técnica y científicamente esta labor, de tal modo, que el genuino proyecto de vida de cada joven se exprese en la toma de decisiones que adopte para alcanzarlo y autorrealizarse.

La creatividad en la orientación de la búsqueda y toma de decisiones puede ser un apoyo importante que puede y debe ser desarrollado, responsable y sistemáticamente por el profesor tutor, especialmente si pensamos en un profesor tutor del DEC. Si nuestra misión es preparar a los jóvenes para resolver problemas tanto de complejidad como de incertidumbre, desarrollar, la creatividad, el pensamiento lateral, la sinéctica y toda forma de explorar la realidad desde distintas perspectivas contribuirán a su formación intelectual y su crecimiento espiritual y humano.

Un ser humano que actúa con sensibilidad frente a los demás y a si mismo y que posee la sensibilidad de reconocer sus reales limitaciones y potencialidades, podrá ser un gran psicólogo, un médico, un pedagogo, un sociólogo o un trabajador social, si su pensamiento es estructurado, matemático o lineal es posible que su camino pueda ser un abogado, ingeniero, técnico o representante; pero lo verdaderamente esencial es que la decisión sea del joven como un resultado de un búsqueda personal, libre e informada. Esa es la base de la libertad social y también de la individual.



No existe una clave secreta o una pócima mágica. La felicidad se puede alcanzar sólo si se intenta ser feliz.



6.BIBLIOGRAFÍA

1. Andreani Ornella, Orio S. (1972): Las raíces psicológicas del talento. Investigaciones acerca de la inteligencia y la creatividad. Editorial Kapeluz. Buenos Aires.
2. Bermúdez Morris, Raquel (1995): Modelo Integral del Proceso Pedagógico Profesional. ISPETP.
3. Betancourt, J.; Chibás, F.; Sainz, L. y Trujillo, O. (1994): La creatividad y sus implicaciones. Editorial Academia. La Habana.
4. ----- (1996): La creatividad técnica en la escuela. Editorial Academia. La Habana.
5. Chibás Ortiz, Felipe (1992): Creatividad + Dinámica de grupo = ¿Eureka!. Ciudad de La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
6. .Chibás Ortiz Felipe (1997): Creatividad x Cultura = Eureka. Ciudad de La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
7. De Bono, Edwar (1986): El pensamiento lateral, Ediciones Paidós. España.
8. Gardner, Howard (1993): La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas. Ediciones Paidós. Traducción de Ferran Meler – Ortí. Barcelona. España.
9. Gordon, William (1963): Estrategias para la creatividad sinéctica. Editorial Herreo Hnos. México.
10. Guilford, J. (1991): Creatividad y Educación. Editorial Paidós. Barcelona. 1991
11. Lerner, I. I. (1981): Bases didácticas de los métodos de enseñanza. Pedagogía. Capítulo II. Moscú. .
12. Marín, R. (1976): La creatividad en la educación. Buenos Aires. Kapitaluz.
13. Marín, R. (1992): Pedagogía de la creatividad. Pedagogía, crítica y enseñanza de la lectura. Editorial Universidad de Guadalajara.



14. Martínez Llantada, Martha
15. (1990): La creatividad en la escuela. Palacio de la Convenciones.
16. ----- (1993): Actividad pedagógica y creatividad. Palacio de las Convenciones.
17. ----- (1995): Creatividad y calidad educacional. Pedagogía 95. La Habana.
18. ----- (1997): Creatividad y talento. Curso pre-reunión. Pedagogía 97. La Habana.
19. Mehlhorn, G. y Mehlhorn, H. (1982): El pensamiento creador y la actividad creadora de los estudiantes.
Revista Educación Superior Contemporánea. 3-39.
20. Mitjás Martínez, Albertina (1993): ¿Cómo evaluar la creatividad?. Revista Cubana de Psicología. Vol.10.
No 2-3. Ciudad de La Habana.
21. ----- (1995(a): Creatividad, Personalidad y Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
22. ----- (1995(b): Pensar y crear. Editorial Academia. La Habana.
23. ----- (1997): Cómo desarrollar la creatividad en la escuela. Curso pre-reunión.
Pedagogía 97. La Habana.
24. Novaes María Helena (1979): Psicología de la actitud creadora. Editorial Capeluz. Buenos Aires.
25. Osborn, A. F. (1963): Applied imagination. Scribner. New York.
26. Parnes, Sydney (1973): Guía del comportamiento creador. Módulo 1. Editorial Diana. México.
27. Piaget, Jean (1976): Investigaciones sobre la contradicción. Siglo XXI. Madrid.
28. Rogers, Carl (1991) Libertad y Creatividad en la Educación: Editorial Paidós. España



29. Romo Santos, Manuela (1997): Psicología de la creatividad. Editorial Paidós. Barcelona. España.
30. Taylor, J. A. (1959): The nature of the creative process. Hastings House. New York.
31. Torrance, E. (1992): La enseñanza creativa produce efectos específicos. Teorías y prácticas sobre creatividad y calidad. Editorial Academia. La Habana.
32. Ulmann, G. (1972): Creatividad. Rialp. Madrid.
33. Vigotsky, L. S. (1981): Pensamiento y Lenguaje. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
34. Weisberg, Robert (1989): Creatividad, genio y otros mitos. Ediciones Labor. Barcelona.
35. Zwicky, F. (1969): Discovery, invention, research though morphological approach. Ediciones Mac Millan.



V.- CRONOGRAMA

CRONOGRAMA												
ACTIVIDADES	TIEMPO											
1. PROYECTO	X	X	X	X	X							
2. ADECUACIÓN DE INSTRUMENTOS	X	X	X	X								
3. SELECCIÓN DE LA MUESTRA	O	O	O									
4. RECOLECCIÓN DE DATOS	X	X	X	X								
5. ANÁLISIS DE DATOS	X	X	X	X								
6. ELABORACIÓN DEL INFORME	X	X	X	X	X							
MESES: X	1	2	3	4	5							



ANEXOS

Test de Medición de Nivel de Creatividad en el trabajo de aula desarrollado por los alumnos. Diseñado en el año 2002 por el Profesor Julio César Penagos Corzo, Catedrático de la Universidad de las Américas, Puebla, México.

¡Mide tu nivel de creatividad!

Hoy en día la creatividad es una cualidad muy valorada a la hora de trabajar en el aula y mejorar la calidad de los aprendizajes adquiridos. Si quieres conocer tu nivel de creatividad, responde sinceramente al siguiente test.

1. CASI NUNCA
2. MUCHAS VECES
3. CASI SIEMPRE

1. Si se me presenta un problema importante en la sala de clases:

Lo analizo desde diferentes perspectivas sin dejarme llevar por el estrés

1 2 3



Trato de pensar diferentes soluciones antes de tomar una decisión

1 2 3

3

2. Tengo una gran capacidad:

Para atender a diferentes cosas a la vez

1 2 3

3

Para mantener la calma en las situaciones difíciles

1 2 3

3

3. Cuando voy de paseo con mis papás:

Disfruto conociendo la cultura propia del lugar, sus orígenes, costumbres...

1 2 3

3

Mi curiosidad me lleva a probar y participar en todo lo que el lugar me ofrece

1 2 3

3

4. Cuando me hacen una crítica los profesores:



La acepto con facilidad	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>	3
Me resulta fácil evitar que me afecte a nivel emocional y que me distraiga en mi trabajo	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>	3

5. Me considero una persona:

Flexible, observadora y curiosa	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>	3
Enérgica, entusiasta y perseverante	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>	3

6. Durante la elaboración de un trabajo:

Me gusta proponer nuevas soluciones	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/>	3
-------------------------------------	---	---



Intento evitar las tareas repetitivas	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3
---------------------------------------	---

7. Si me encuentro aburrido en casa:

Hago planes alternativos	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3
Supero con facilidad el aburrimiento	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3

8. Prefiero llevar a cabo:

Trabajos que me den bastante margen de libertad	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3
Tareas en las que pueda aportar mis ideas	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3



Análisis de Resultados:

- a) De 00 a 08 Bajo nivel de Creatividad y Resolución de Problemas
- b) De 08 a 16 Creatividad Normal.
- c) De 16 a 24 Alto nivel de Creatividad y Resolución de Problemas

Recopilación de información en jóvenes de 2° Año de Enseñanza Media del Liceo Bicentenario

Diseñado, aplicado y evaluado para demostrar que las metodologías y procesos que favorecen la creatividad a nivel transversal permiten aprendizajes de mayor calidad y significatividad para los alumnos de enseñanza media.

Población Objetivo: Los 90 alumnos que cursan el 2° Año de Enseñanza Media del Liceo Bicentenario Santa Cruz.

Población Muestral: 20 alumnos seleccionadas al azar de los 2° Años Medios (15% del total)

a) Diagnóstico de medición de la creatividad aplicado a una población muestra de 20 alumnos.



Test de la capacidad para la metáfora.

En este test, se le da al sujeto una imagen-estímulo y se le pide que piense en otra imagen que de alguna manera sea equivalente, o en una metáfora. El test puntúa, a la vez, en originalidad y capacidad para la metáfora, teniendo en cuenta la elegancia y adecuación respecto a los dos criterios. Una respuesta común a la imagen estímulo "estanterías vacías" es una "mente vacía", o un "desierto".

Aplicando las normas de puntuación del Test de Usos Desacostumbrados, estas respuestas metafóricas, apropiadas, pero comunes recibirán la puntuación de 1 ó 2. "Una colmena abandonada", es una metáfora más original y más adecuada, puesto que implica que los libros son cosas activas que viven en su alojamiento natural recibirá por lo tanto una puntuación de 3 ó 4. Abejas atareadas, libros atareados, el producto de mentes atareadas, en esta respuesta se alcanzan por lo menos, la complejidad de la connotación y el sello característico de la metáfora poética, y, por lo tanto debe puntuarse con 5 ó 6. Otra respuesta poco frecuente es " Los ojos vacíos de un idiota"; esto es también un equivalente poco común y original pero sólo debería recibir una puntuación de 2 pues la concordancia no surge de inmediato. Una librería vacía es un espacio sin mente, no es exactamente un espacio vacío, sino un espacio vacante, un



espacio que pretende ser ocupado y que quizá pronto se ocupe. La vaciedad es trágica, una librería vacía sería un derroche, una mente vacía es quizás lo que más se acerca al concepto de una estantería vacía por lo que recibirá la puntuación máxima de creatividad un 7.

Otros dos ejemplos nos pueden servir para aclarar el propósito de este diagnóstico. Para la imagen-estímulo "sentado solo en una habitación vacía", dos respuestas comunes son "permanecer despierto por la noche" y, algo todavía más trivial, "un oso en una cueva". Dos respuestas poco comunes e idóneas son "una carta en un buzón de correos" y "un ataúd en una tumba abierta". Para la imagen-estímulo "sonido de una sirena de niebla", una respuesta común es "una rana croando", una respuesta poco común es "un sistema público para anunciar un desastre".

Algunos ejercicios aplicados a los alumnos para la medición de su creatividad son:

1-Encuentra 10 usos, aparte del habitual para:

- a) los cepillos de dientes
- b) los neumáticos usados



c) las botellas de bebidas vacías

2-Haga una lista, lo más completa posible(mínimo 5 situaciones), de lo que sucedería:

a)si no existieran los liceos

b)si no existieran arquitectos

c) si no se hubiera inventado la televisión

3-Enumere muchas cosas a las que se parece un computador



4-Busque tres analogías para cada frase incompleta:

a)Un Hombre que deja crecer su barba hasta el pecho es como...

b)Una abuelita que se viste como lola es como...

c)Un Liceo sin ningún jardín es como...

f)Una persona que en su casa no tiene televisor ni radio ni computador es como...

5-Escriba en 7 líneas otros tres desenlaces, completamente diferentes a los conocidos, para:

a) El Campeonato Mundial de Fútbol de 1962



b) El descubrimiento de la penicilina

c) La Segunda Guerra Mundial

d) La Guerra del Pacífico

6 - Gutemberg, el inventor de la imprenta, desarrolló su idea extrapolando el funcionamiento de la prensa para acuñar monedas y de la prensa de uvas. Aplique este procedimiento analógico a algún ámbito de su conocimiento para inventar algo. Esboce su idea en unas 8-10 líneas.

Elabore las metáforas más creativas para las siguientes imágenes estímulo.

a) Una sala de clases completamente vacía

b) Un campo de batalla cubierto de cadáveres

c) Un par de zapatos viejos abandonados

d) Un billete de veinte mil pesos



Aplicación de las Técnicas de desarrollo de la Creatividad para la Resolución de Problemas

El curso desea organizar un Festival del Cantar Estudiantil, invitando a todos los cursos del mismo nivel, de los otros colegios de la comuna. El Festival tiene por objeto juntar fondos para el curso.

Nunca se ha realizado una actividad así en la comuna. El colegio posee las instalaciones, pero necesitan reparaciones, se tiene que decidir sobre cómo evaluar las posibilidades de la organización para un evento de este tipo, como conseguir las instalaciones, como reglamentar el Festival, que actividades artísticas incluir, etc. Después de explicado el ejercicio.

Se organizarán un grupo de seis alumnos voluntarios, uno por cada sombrero. Serán entrenados en cada rol en forma individual, de tal forma que representen cabalmente su



papel, mientras el grupo-curso observa. Se repetirá luego con un segundo grupo, esta vez designado por el profesor. Se anotarán todas las características de la experiencia.

Después únicamente en torno al tema de como conseguir fondos para reparar las instalaciones del Colegio para el Festival se organizaran nuevamente en grupos de a seis y buscarán la solución al interior de su equipo utilizando la técnica del Braistorming.

Ejercicios de retroalimentación:

Caso: La Flor:

1-Unidad

a) Qué es para ti una flor?

B)Nombra flores que tú conozcas.

C)Describe ésta flores(mostrar foto, dibujo o flor que se encuentre en el Liceo

D) Diseña una flor única y original que reúna en sí características de muchas flores.



2-Clase

- a) Dime todas las flores silvestres que conozcas
- b) ¿Cómo las distingues de las flores de jardín?
- c) ¿Cómo clasificas a las flores?

3 - Relación

- a) Piensa en objetos, personas o situaciones que podrían estar relacionados con una flor, aunque sea de forma muy lejana
- b) Relaciona una flor con una grúa, con una casa, con un árbol, etc.

4-Implicación

- a) Piensa todo lo que es necesario para que una flor exista como tal
- b) Piensa en todo lo bueno y malo que se deriva de las flores
- c) ¿Qué pasaría si desaparecieran todas las flores de esta región?
- d) ¿Por qué existen las flores?



5-Transformación

- a) Si tú fueras un mago con poderes especiales para hacer cuánto quisieras, ¿cómo transformarías la vida y la forma de las flores?
- b) Di todo lo que tú podrías hacer con una sola flor de cada una de los millones de especies que existen en el planeta; si tuvieras los conocimientos, instrumentos modernísimos y las sustancias químicas para extraer de ellas sus perfumes y sustancias curativas. Concibe y explica muy bien las cosas que harías y cómo las harías.
- c) ¿Cómo simbolizarías una flor?
- d) ¿Cómo simbolizarías un jardín completo de flores?

6-Sistema

- a) Narra las aventuras y desventuras de una rosa desde que nace hasta que muere.
- b) Describe todo el proceso de desarrollo de un árbol desde la semilla que se entierra en la tierra hasta que es capaz de generar una nuevas semillas.
- c) Indica todos los pasos de una flor que nace en un invernadero hasta que se transforma en un fino producto de exportación que va rumbo a Europa o Japón en un gran buque de carga.



d) Establece un sistema de las relaciones que tiene una flor con todas las demás cosas, personas, procesos o fenómenos de todo tipo con los que la flor puede estar directa o indirectamente relacionado. Indica gráficamente este sistema de relaciones.

7-Sensibilización

A) Eres una flor.

B) El Colegio está creciendo por nuevas construcciones y la constructora necesita el lugar donde está tú jardín. Te echas a temblar¿ Qué pensamientos pasarían por tú imaginación de flor?.

Evaluación de la metodología empleada:

a) Evaluación de parte de los alumnos

¿ Consideras tú que la aplicación de metodologías que incentivan el desarrollo de la creatividad ha hecho que las clases te sean más significativas y entretenidas?.

-----De acuerdo

-----En desacuerdo



b) Evaluación de parte de los profesores:

¿ Considera usted que la aplicación transversal de metodologías que incentivan el desarrollo de la creatividad ha mejorado la calidad de los aprendizajes que usted entrega en el aula?.

-----De acuerdo

-----En desacuerdo

c) Evaluación de parte de los Apoderados:

¿ Considera usted que la aplicación de metodologías que incentivan el desarrollo de la creatividad ha logrado que sus hijos o pupilos mejoren las notas?

-----De acuerdo

-----En desacuerdo



UMC
UNIVERSIDAD
MIGUEL DE CERVANTES
